



3.10 Gewalt in Spielen: Problematische Inhalte und Medienwirkung

Ausgangslage

Die meisten Menschen streben keine Gangsterkarriere an und wollen auch nicht im wirklichen Leben auf eine Horde mutierter Zombies treffen. Aber im Computerspiel ist dies (und noch viel mehr) in einem geschützten Raum möglich. Die in den Spielen eingesetzte Gewalt kann dabei durchaus extreme Formen annehmen und ist in Deutschland in den meisten Fällen durch die *USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle – www.usk.de)* als Erwachsenenunterhaltung gekennzeichnet. Jedoch üben gewalthaltige Inhalte auf viele Kinder oder Jugendliche den „Reiz des Verbotenen“ aus (wie es auch bei Gewalt in Filmen, Comics oder Büchern der Fall ist).

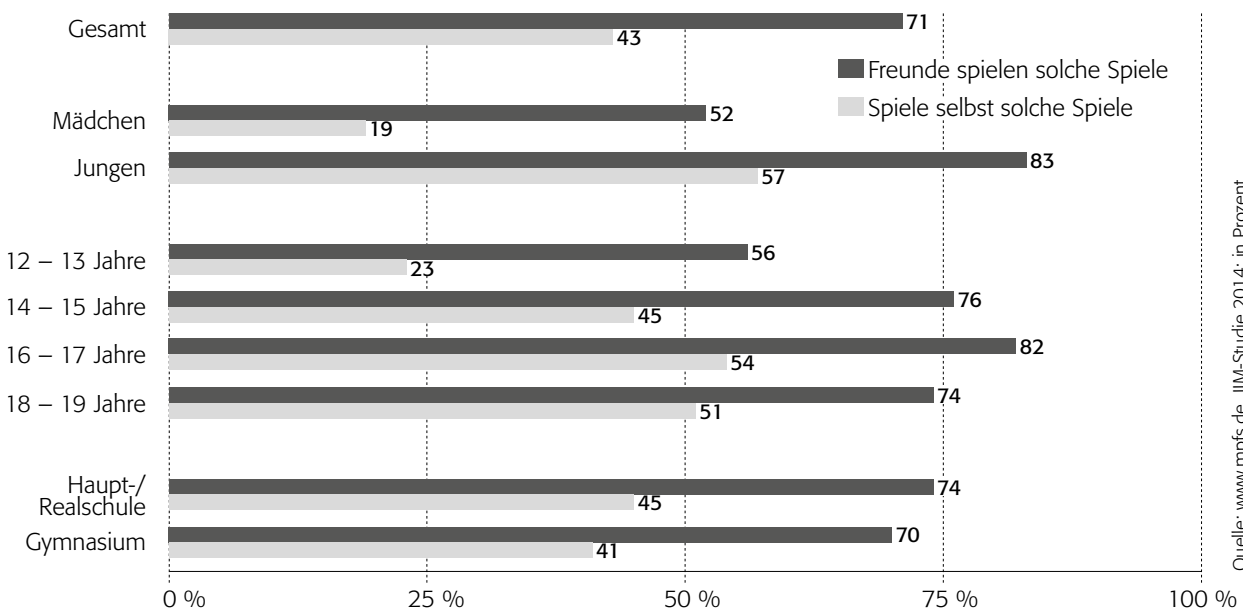
Vor allem **männliche Spieler** werden von gewalthaltigen Computerspielen fasziniert. Sie tauchen ein in das Spielgeschehen und setzen Waffen als Symbole der **Macht** und **Stärke** ein. Dabei übt die z. T. bis zum Schussgeräusch nachempfundene Darstellung realer Waffen in Ego-Shootern

vielfach auch eine gewisse **Technikfaszination** aus. Ein weiterer Faszinationsgrund liegt in der Möglichkeit, sich mithilfe der Spiele in **Multiplayer**-Games mit anderen Spielern zu messen. Kaum ein Computerspiel kommt mittlerweile ohne eine solche Multiplayer-Variante auf den Markt. Bekannte Vertreter wie etwa der Ego-Shooter *Counter-Strike*¹⁰⁰ glänzen dabei nicht durch eine aufwendige Grafik oder eine ausgefeilte Geschichte. Vielmehr sind sie virtuelle (Kriegs-) Spielplätze, die eine taktisch geprägte Auseinandersetzung zwischen zwei Gruppen oder Einzelspielern ermöglichen.

Den allermeisten Jugendlichen sind die *USK*-Kennzeichen von gewalthaltigen Spielen zwar bekannt,¹⁰¹ aber dennoch spielen viele von ihnen Computerspiele, die für sie noch nicht freigegeben sind. Nach Ergebnissen der *JIM-Studie 2014* nutzen 19 Prozent der Mädchen und 57 Prozent der Jungen brutale bzw. besonders gewalthaltige Spiele (siehe auch Abbildung unten).

Auch bei den Sechs- bis 13-Jährigen kennt der überwiegende Teil die *USK*-Kennzeichen.¹⁰² Dennoch geben 41 % von denjenigen, die in dieser Altersgruppe die *USK*-Kennzeichen schon einmal gesehen haben, an, nicht altersgerechte Spiele gespielt zu haben. Analog zu den Jugendlichen setzen sich

Nutzung von brutalen bzw. besonders gewalthaltigen Computer-, Konsolen-, Onlinespielen 2014 (12- bis 19-Jährige)



¹⁰⁰ Der Medienpädagoge *Jens Wiemken* hat sich ausführlicher mit diesem Spiel und den Gründen für seine Nutzung beschäftigt: www.spielbar.de/neu/wp-content/uploads/2008/08/wiemken_counter-strike.pdf.

¹⁰¹ So geben 77 Prozent der weiblichen und 91 Prozent der männlichen Jugendlichen an, die *USK*-Kennzeichen schon einmal gesehen zu haben (vgl. *JIM-Studie 2011*, S. 46; in den *JIM-Studien 2012–2014* wurde dieser Aspekt nicht mehr abgefragt).

¹⁰² 78 Prozent der Sechs- bis 13-jährigen „Gamer“ haben die *USK*-Kennzeichen schon einmal gesehen. Bei den Jungen liegt der Wert mit 81 Prozent etwas höher als bei den Mädchen (74 %). Mit zunehmendem Alter steigt dieser Wert von 53 Prozent bei den Sechs- bis Siebenjährigen auf 89 Prozent bei den 12- bis 13-Jährigen an (vgl. *JIM-Studie 2014*, S. 56).



Jungen mit 50 Prozent häufiger über die USK-Kennzeichen hinweg als Mädchen (29%). Mit zunehmendem Alter steigt der Wert schrittweise an (6–7 Jahre: 27 %, 8–9 Jahre: 33 %, 10–11 Jahre: 43 %, 12–13 Jahre: 47 %).¹⁰³

Die **Wirkung** dieser Spiele auf Kinder und Jugendliche ist Gegenstand vieler wissenschaftlicher Untersuchungen und kontroverser gesellschaftlicher Diskussionen. Besonders nach Amokläufen wie an den Schulen in Erfurt und Winnenden steht die Wirkungsforschung zu Computerspielen im Fokus der Öffentlichkeit. Die jugendlichen Attentäter haben, wie viele ihrer Altersgenossen, Ego-Shooter gespielt. Besonders von Medienseite wurde hierbei häufig ein direkter, monokausaler Zusammenhang zwischen dem Konsum von gewalthaltigen Ego-Shootern und Amokläufen oder anderen Gewalttaten hergestellt und der polemisch gefärbte Begriff „Killerspiele“¹⁰⁴ beherrscht seitdem die Diskussion. Aber machen gewalthaltige Spiele gewalttätig? Vor allem Eltern wünschen sich eine klare Antwort auf diese Frage.

Harmlos, entlastend oder gefährlich? – Verschiedene Wirkungstheorien

Es existieren verschiedene Theorien darüber, wie sich Medieninhalte auf die Konsumenten auswirken können. Einige davon wurden bereits in Bezug auf das Fernsehen diskutiert, andere sogar schon mit Aufkommen des Kinos, des Theaters und des Buches. Auch in Bezug auf Computerspiele gibt es eine Reihe von z. T. konträren Theorien darüber, wie sich Gewaltdarstellung in den Spielen auf die Spieler auswirkt.¹⁰⁵

- ▶ Die **Stimulationstheorie** wird vor allem als Modell zur Erklärung kurzfristiger Medienwirkungen herangezogen. Vereinfacht gesagt steht dahinter die Annahme, dass durch einen gewalthaltigen Medieninhalt bereits vorher existierende aggressive Gedanken und/oder Gefühle im Gedächtnis aktiviert werden. Die reale Umwelt und soziale Situationen darin werden – quasi wie durch einen Aggressionsfilter – vorübergehend als feindseliger wahrgenommen, woraus aggressive Verhaltensweisen resultieren könnten.
- ▶ In eine ähnliche Richtung geht die **Theorie der Erregungsübertragung**, mit deren Hilfe ebenfalls eher kurzfristige Wirkungen erklärt werden sollen. Sie besagt sinngemäß, dass das Spielen von Gewaltspielen bei

den Spielern eine Erregung auslöst. Weil das Spiel selbst dafür kein Ventil bietet, wird die Erregung erst nach dem Spiel entladen, z. B. in sozialen Situationen.¹⁰⁶

- ▶ In der **Habitualisierungs-** oder auch **Desensibilisierungs-** bzw. **Abstumpfungstheorie** werden die Langzeitwirkungen von medialer Gewalt betrachtet. Nach dieser Theorie kann die Gewalt in Medien eine abstumpfende bzw. gewöhnende Wirkung haben. Durch fiktionale Gewalt gewöhnt sich der Spieler nach dieser Theorie auch an real existierende Gewalt. Problematisch wird dies, wenn dadurch Gewalt als Mittel zur Konfliktlösung herangezogen wird.
- ▶ Die **soziale Lerntheorie** nimmt in Bezug auf die Wirkung von Gewalt in Spielen an, dass Gewalthandlungen, die als erfolgreiches Verhalten belohnt und nicht sanktioniert werden (unterstützt z. B. durch Bonuspunkte oder andere Belohnungen, letztlich aber auch, weil das Spielziel sonst nicht erreichbar wäre) von den Spielern als modellhaftes Verhalten interpretiert und akzeptiert werden. Eine Erklärung dafür, wie sich daraus Langzeitfolgen ergeben könnten, liefert u. a. die **Skripttheorie**. Sie geht davon aus, dass schon Kinder in den Spielen Verhaltensvorlagen (Skripts) erlernen, die auch in realen Umgebungen Bedeutung erhalten und sich auf die Wahrnehmung einer Situation und die eigenen Handlungen auswirken.
- ▶ Die **Katharsistheorie** geht davon aus, dass jeder Mensch Spannungen (nach der *Triebtheorie* von Freud) aufbaut. Diese Aggressionen müssen auf irgendeine Weise entladen werden. Der Konsum von (fiktiven) Gewaltdarstellungen kann nach dieser Theorie als Ventil dienen, die Aggressionen abzubauen und so den eigenen Trieb zur Gewalt zu „reinigen“.

Die Auswahl der Theorien verdeutlicht die **Problematik der Wirkungsforschung**: Viele Theorien prallen aufeinander, die sich teilweise ergänzen oder sogar gänzlich widersprechen. Da in der Wirkungsforschung zudem vielfach Experimente unter (in gewisser Weise künstlichen) Laborbedingungen durchgeführt werden, wird eine generelle Aussage zur Wirkung medialer Gewalt bzw. die Übertragung auf reale Situationen erschwert. Besonders in Hinblick auf **langfristige Folgen** und Verhaltensänderungen können

¹⁰³ Vgl. *KIM-Studie 2014*, S. 56

¹⁰⁴ Vgl. hierzu den *Wikipedia*-Eintrag, der sich kritisch mit Entstehung und Gebrauch des Begriffs „Killerspiel“ auseinandersetzt: www.de.wikipedia.org/wiki/Killerspiel.

¹⁰⁵ Die hier vorgestellte Auswahl wird in dem *Dossier zu Computerspielen* von *klicksafe* durch weitere Theorien ergänzt: www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele.

¹⁰⁶ Vgl. dazu auch den Artikel *Gewaltmedienkonsum und Aggression* von Ingrid Möller unter: www.bpb.de/apuz/33548/gewaltmedienkonsum-und-aggression



bisher kaum klare Aussagen getroffen werden. Zudem hat das Spielen von Computerspielen mittlerweile immer häufiger auch eine soziale Komponente. Es wird gemeinsam gespielt (z. B. über das Internet) und dabei kommuniziert. Auch dies ist in einem Experiment schwer nachzubilden und erhöht die Komplexität des Untersuchungsgegenstandes.

Wie wird geforscht?

In **Experimentalstudien** wird das Verhalten von Personengruppen in Laborsituationen untersucht. Die Spieler werden in zwei Gruppen unterteilt. Beide konsumieren Titel, die sich im Aufbau sehr ähnlich sind, aber einen unterschiedlich starken Gewaltanteil aufweisen. Nach einer festgelegten Spieldauer werden die Spieler auf bestimmte Aspekte von Aggressivität hin untersucht, z. B. feindseliges oder mitfühlendes Handeln in einer Entscheidungsaufgabe. Die Ergebnisse können aufzeigen, ob sich direkt nach dem Spielen von gewalthaltigen Spielen Veränderungen in Bezug auf aggressives oder mitfühlendes Verhalten ergeben.

Im Rahmen von **Befragungen** wird untersucht, ob es einen nachweisbaren Zusammenhang zwischen verschiedenen, abgefragten Einstellungen oder Verhaltensweisen in Bezug auf Aggression und der Nutzung von gewalthaltigen Computerspielen gibt. Ein Phänomen, das bei Befragungen häufig festgestellt werden kann, wird als *Third-Person-Effekt* bezeichnet: Spieler berichten, dass sie bei sich selbst nach dem Spielen von gewalthaltigen Spielen keine gesteigerte Aggression feststellen, gleichzeitig schließen sie aber nicht aus, dass dies bei anderen Spielern der Fall sein könnte.¹⁰⁷ Auch die **Wirkungsrichtung** ist durch Befragungen schwer untersuchbar: Bevorzugen Spieler mit einer aggressiven Neigung gewalthaltige Spiele oder führt das Spielen erst zu einem aggressiven Verhalten?

Eine Antwort darauf können **Längsschnittstudien** bieten, die eine weitere wichtige Forschungsmethode darstellen. Dabei werden Spieler über einen längeren Zeitpunkt hinaus beobachtet oder per Fragebogen begleitet. Informationen zum Gebrauch von Gewaltspielen und der Entwicklung des Aggressionspotentials der Testperson werden gesammelt. Hierdurch kann die längerfristige Wechselwirkung vom Konsum gewalthaltiger Medieninhalte und aggressivem Verhalten beobachtet werden.

Da es mittlerweile eine Vielzahl von Studien gibt, die sich mit den Auswirkungen von Medieninhalten beschäftigen, kommen auch immer häufiger **Meta-Studien** zum Einsatz.

Sie berücksichtigen eine Vielzahl von Ergebnissen bisheriger Studien und werten sie vergleichend aus.

Moderne Wirkungsforschung arbeitet mit einem Mix verschiedener Methoden und richtet den Blick sowohl auf die **Spieler** (Alter, Geschlecht etc.), ihre **Persönlichkeitsstruktur** (z. B. die Problemlösungskompetenz, Gefühlsmanagement, etc.) und ihr **soziales Umfeld** (Eltern, Freundeskreis), als auch auf die **Computerspiele selbst** (z. B. die Art der Darstellung von Gewalt, die Realitätsnähe, die spielimmanenten Belohnungen/Sanktionen von Gewaltausübung, etc.). Auch die konkrete Spielsituation ist von Bedeutung. Computerspiele werden dabei als ein Faktor unter vielen wahrgenommen, der aggressive Verhaltensweisen oder Einstellungen erklären kann, aber nicht als alleinige Ursache des Problems.

Was machen die Spiele mit Kindern und Jugendlichen?



Klicksafe-Spot „Wo ist Klaus?“

Dass Computerspiele einen Einfluss auf Kinder und Jugendliche haben können, ist mittlerweile unter deutschen wie internationalen Forschern unumstritten.¹⁰⁸ Das deutsche Jugendschutzsystem geht von **entwicklungsbeeinträchtigenden Wirkungen** gewalthaltiger Spiele für Kinder und Jugendliche aus. Spiele mit den Kennzeichen „ab 16“, „ab 18“, indizierte Spiele oder Spiele ohne Alterskennzeichen beinhalten in der Regel Gewaltszenen, die nicht für Kinder und Jugendliche geeignet sind (vgl. Kapitel 3.4 „Achten Sie auf Kennzeichen: Jugendmedienschutz“). Der Konsum gewalthaltiger Computerspiele ist für Kinder und Jugendliche

¹⁰⁷ Vgl. zu diesem und weiteren forschungspraktischen Problemen die Diskussion von Michael Kunczik und Ingrid Möller auf: www.bpb.de/gesellschaft/medien/verbotene-spiele/63626/ingrid-moeller-michael-kunczik.

¹⁰⁸ Eine Zusammenfassung der aktuellen Forschung in diesem Bereich gibt Dr. Ingrid Möller im o. g. Artikel *Gewaltmedienkonsum und Aggression*.



besonders problematisch, da Normen und Werte für den zwischenmenschlichen Umgang in der Adoleszenz erst erworben werden. Die Familie verliert an Einflusskraft und alternative Rollenbilder (z. B. aus dem Freundeskreis oder den Medien) gewinnen an Bedeutung.

Aktuelle internationale und deutsche Studien zeigen auf, dass sich der Konsum gewalthaltiger Spiele sowohl kurzfristig als auch langfristig negativ auf das aggressive Verhalten der Spieler auswirken kann.¹⁰⁹ Auch wenn sich das Ausmaß dieses Zusammenhangs in den Studien z. T. nur als schwach erweist und nicht alle Spieler gleich stark beeinflusst werden, zeigt die Forschung der letzten zehn bis 15 Jahre: **Gewalthaltige Spiele können aggressives Denken, Fühlen und Verhalten begünstigen.**

Das bedeutet nicht, dass Spieler, die viel Gewalt in Computerspielen konsumiert haben, als direkte Konsequenz auch selbst gewalttätig werden. Allerdings existieren vermehrt Studien, die aufzeigen, dass der Konsum solcher Inhalte gerade bei Kindern und Jugendlichen dazu beitragen kann, Aggression als ein legitimes und erfolgversprechendes Mittel anzusehen, mit dem man die eigenen Ziele erreichen kann.

Die amerikanische Forschergruppe um *Craig Anderson* hat beispielsweise 2007 kurzzeitige Wirkungen nach dem Spielen von gewalthaltigen Actionspielen ermitteln können.¹¹⁰ Computerspieler haben – der **Theorie der Erregungsübertragung** folgend – demnach unmittelbar nach dem Spielen aggressive Gedanken und sind emotional erregt, was von den Forschern als Vorstufe zur Aggression angesehen wird. Auch wurde festgestellt, dass Spieler von Gewaltspielen kurzfristig weniger hilfsbereit gegenüber anderen Menschen sind, also ihre Empathiefähigkeit herabgesetzt sein kann. Die Studie nimmt an, dass eine häufige Nutzung von Gewaltspielen zu langfristigen Effekten führen kann.

Eine Längsschnittstudie der *Universität Potsdam* an deutschen Schülern der Jahrgangsstufen sieben und acht hatte zum Ergebnis, dass die Jugendlichen, die häufig und gewohnheitsmäßig Gewaltspiele nutzten, eine fiktive Geschichte anders interpretierten als Mitschüler, die diese Spiele nicht spielen.¹¹¹ Die Spieler schätzten die Absichten der Hauptfiguren der Geschichte als feindseliger und aggressiver ein und gaben auch häufiger als die Nicht-Spieler an, selbst mit aggressivem Verhalten reagieren zu wollen, wenn sie an Stelle der Figuren handeln müssten. Auch Langzeitwirkungen konnten (gemäß der **Skript-**

theorie) festgestellt werden: Spieler, die im ersten Befragungsjahr gewohnheitsmäßig Gewaltspiele spielten, zeigten zweieinhalb Jahre später eine größere Akzeptanz für aggressive Reaktionen in Konfliktsituationen als die Nicht-Spieler. Dieser Effekt war umso größer, je mehr bzw. regelmäßiger gewalthaltige Spiele gespielt wurden.

Auch wenn vermehrt Studien zumindest einen schwachen Zusammenhang zwischen Gewaltmedienkonsum und aggressiven Verhaltensweisen nachweisen, existieren zugleich auch ernstzunehmende Untersuchungen, die dies nicht feststellen können. So fand 2008 eine Studie von *Cheryl K. Olson und Lawrence Kutner* von der *Harvard Medical School* weltweit Beachtung.¹¹² Das Forscherehepaar befragte hierzu 1.200 Kinder und Jugendliche und 500 Eltern aus unterschiedlichen sozialen Schichten in den USA. Ein Zusammenhang zwischen realer Gewalt oder Kriminalität und Computerspielen konnte nicht festgestellt werden, die Ergebnisse ließen sogar eher auf das Gegenteil schließen. Kriminelle Jugendliche spielten demnach weniger Computerspiele. Der Studie nach gilt weiterhin, dass Bildschirmspiele eine nicht zu vernachlässigende, starke soziale Komponente besitzen. Da viele Jugendliche spielen, sind Computerspiele ein großes Thema bei Gesprächen untereinander. Zusammen mit dem gemeinsamen Spielen haben Computerspiele somit nach *Olson* und *Kutner* eine hochgradig verbindende kommunikative und soziale Funktion.

Fazit

Es gibt trotz einer Vielzahl an Studien noch viele offene Fragen und weiteren Forschungsbedarf hinsichtlich der Wirkung von gewalthaltigen Medien. Fest steht: **Ein direkter, monokausaler Zusammenhang zwischen der Nutzung von Gewaltspielen und der Ausübung von realer Gewalt ist nicht erwiesen.** Soziale und familiäre Probleme sind ein wichtiger Faktor, der zu Gewalttaten durch Jugendliche führen kann. Wer Gewalt in der Familie erlebt, neigt demnach eher dazu, Gewalt gegenüber anderen Menschen anzuwenden. Bei den Amokläufern von Erfurt und Winnenden spielte zudem die Verfügbarkeit von Schusswaffen und vorhandene psychische oder geistige Störungen auf Seiten der Täter eine entscheidende Rolle.

Die Forschungslage zu den **Wechselwirkungen** bzw. **Wirkungsrichtungen** von Medienkonsum und Aggressivität ist ebenfalls uneinheitlich. Ob ein Jugendlicher sich Gewaltspielen zuwendet, weil er oder sie zu aggressivem Verhalten neigt, ob

¹⁰⁹ Vgl. *Ingrid Möller Gewaltmedienkonsum und Aggression*

¹¹⁰ *Anderson, C. A.; Gentile, D. A.; Buckley, K. E. (2007): Violent Video Game Effects on Children and Adolescents. Oxford*

¹¹¹ *Krahé, B.; Möller, I. (2009): Exposure to violent video games and aggression in German adolescents: A longitudinal analysis, in: Aggressive Behavior, 35 (2009) 1, S. 75 – 89*

¹¹² Siehe dazu: www.grandtheftchildhood.com



erst der Konsum der Spiele die Aggressivität fördert oder ob es eine Wechselwirkung gibt (Je aggressiver ein Mensch bereits ist, desto mehr beeinflusst Mediengewalt sein aggressives Verhalten und desto eher interessieren und faszinieren gewalthaltige Inhalte), lässt sich nicht ohne weiteres beantworten.

Kurz gefasst lässt sich die etwas unübersichtliche und in Teilen widersprüchliche Forschungslage so zusammenfassen:

Computerspiele können Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche haben, z. B. wenn es um die Ausprägung aggressiven Verhaltens geht. Aber sie sind nur ein Faktor unter vielen. Es greift zu kurz, die Schuld für ein aggressives Verhalten von Jugendlichen nur bei den Medien zu suchen. Mindestens ebenso wichtig sind eine Reihe weiterer Variablen wie der Erziehungsstil der Eltern, der Umgangston bzw. die Konfliktlösungsstrategien im Freundeskreis, der eigene Bildungsgrad, die berufliche oder finanzielle Situation, das Geschlecht und vieles mehr.

Weitere Aspekte: Werte, Stereotype, Militarismus und Co.

Studien der Wirkungsforschung, die sich mit Computerspielen auseinandersetzen, haben zumeist die Themenbereiche „Gewalt“ und „exzessive Nutzung“ im Fokus. Dabei gibt es bei genauerer Betrachtung eine Reihe weiterer, relevanter Aspekte,¹¹³ z. B.:

- ▷ Wie nehmen Jugendliche, die an die mediale Präsentation von Krieg in Computerspielen gewöhnt sind, reale (auch über TV und Presse medial vermittelte) Kriege oder Konflikte wahr?
- ▷ Wie wirkt sich eine stereotype Darstellung von Feindbildern und die Verharmlosung von Krieg und Zerstörung in den Spielen auf die jungen Spieler aus?
- ▷ Welche Vorstellungen von Geschlechterrollenbildern fördern Computerspiele bei Mädchen und Jungen?
- ▷ Spielen moralische Entscheidungen bzw. moralische Fragestellungen in Computerspielen für die Spieler auch nach dem Spiel eine Rolle?
- ▷ Wirken sich neue, bewegungssensitive Steuerungsmöglichkeiten (z. B. *Nintendo Wii U*, *Sony Move* oder *Microsoft Kinect*) oder Datenbrillen wie die *Oculus Rift* anders auf das Erleben von Spielinhalten aus?
- ▷ Welche – mitunter auch positiven – Effekte ergeben sich daraus, dass Computerspiele immer häufiger (z. B. über das Internet) gegen und mit anderen Spielern gespielt werden?

Empfehlungen für Eltern:

▷ Achten Sie auf die Alterskennzeichnung

Spiele, die von der USK keine Jugendfreigabe erhalten, haben in den Händen von Kindern nichts verloren. Die gewalthaltigen Inhalte dieser Spiele, ihre z. T. ausgeprägten Darstellungen von Brutalität, können Kinder und Jugendliche verstören. Zudem befinden sich die Heranwachsenden in einer sensiblen Entwicklungsphase, in der sich Normen und Einstellungen, z. B. im Hinblick auf Aggression, erst ausprägen. Deshalb gilt: Erkundigen Sie sich über Spiele, die Sie nicht kennen, besonders wenn diese kein anerkanntes Alterskennzeichen besitzen. Dies gilt besonders für Online und Mobile Games.¹¹⁴

▷ Sprechen Sie über die Spiele

Suchen Sie das Gespräch mit älteren Geschwistern, die diese Spiele vielleicht schon spielen dürfen und erklären Sie ihnen Ihre Haltung. Sprechen Sie mit den Eltern der Freunde Ihrer Kinder und tauschen sie ihre Erfahrungen aus, damit in deren Haushalten nicht die von Ihnen abgelehnten Spiele gespielt werden. Erkundigen Sie sich auch, ob das Thema „Medien und Gewalt“ in der Schule Ihrer Kinder thematisiert wird.

▷ Diskutieren Sie über Gewalt

Wie viele andere Medien sind auch Computerspiele kein Selbstzweck, sondern bieten immer wieder Gelegenheit, sich mit anderen Themen auseinander zu setzen. Wenn Sie nicht möchten, dass Ihre Kinder bestimmte Spiele wegen ihres gewalthaltigen Inhalts spielen, könnten Sie dies auch in einen allgemeineren Rahmen einbetten, in dem über mediale Gewalt an sich oder die Frage „Wie gehen wir in der Familie miteinander um?“ diskutiert wird. Achten Sie darauf, welches Vorbild Sie Ihren Kindern in Bezug auf den Konsum von Mediengewalt geben (z. B. in Bezug auf Gewalt im Fernsehen). Wichtig ist, dass Sie eine klare Position beziehen und sie im Gespräch mit Ihren Kindern erklären. Wenn Sie daraufhin Regeln vereinbaren, sollten Sie diese auch konsequent durchsetzen. Vielleicht wird ein Kompromiss dadurch möglich, dass Sie andere (Computer-)Spiele oder spannende Freizeitbeschäftigungen als Alternativen vorschlagen.

▷ Versuchen Sie, die Faszination nachzuempfinden

Ein generelles Verbot von Spielen mag Ihren Kindern als ungerechtfertigt erscheinen. Das kann daran liegen,

¹¹³ Weiterführende Informationen zu diesen Themen finden sich auf www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele unter „Gewalt“ und „Ethik“.

¹¹⁴ Vgl. Kapitel 3.4 „Achten Sie auf Kennzeichen: Jugendmedienschutz“



dass sie als Spieler eine ganz andere Wahrnehmung von einem Spiel haben. Wenn Sie keine eigenen Erfahrungen mit den Spielen gemacht haben, kann das eigene Ausprobieren eines Spiels vielleicht Ihre Wahrnehmung und Einstellung verändern. Es gibt verschiedene Anbieter von Veranstaltungen (z. B. sogenannte *Eltern-Lans*), auf denen Eltern die bei den Heranwachsenden beliebtesten Spiele kennen lernen können.

► **Vermeiden Sie Pauschalurteile**

Lassen Sie sich nicht von den – teilweise sehr emotional geführten – Debatten anstecken, die in den letzten Jahren über Computerspiele geführt wurden. Kein Kind, das in einem liebevollen familiären Rahmen und mit einem funktionierenden Freundeskreis aufwächst, wird allein durch Computerspiele zum Gewalttäter. Genauso wenig werden Spiele oder Lernsoftware allein dazu führen, dass Kinder klüger werden oder bessere Berufschancen haben.¹¹⁵ Wenn es einen Lernerfolg in Computerspielen gibt, dann bleibt dieser zumeist auf die Spiele selbst beschränkt: Was in einem Computerspiel erfolgreich angewendet wurde, hilft bei der Bewältigung des nächsten Spiels eines Genres.

Tipps für Referenten:

Die meisten Eltern haben die öffentliche Diskussion über mögliche Wirkungen von „Killerspielen“ verfolgt. Das emotional besetzte Thema kann bei jedem Elternabend zu Computerspielen behandelt werden, falls es nicht bereits von den Teilnehmern selbst angesprochen wird. Für Referenten gilt es, die teilweise ambivalente Forschungslage auszuhalten und daraus trotzdem eine eigene Haltung und klare Empfehlungen abzuleiten (z. B. „Gewalthaltige Spiele sind eine Unterhaltung für Erwachsene, nicht für Kinder!“). Die in dem *Abschnitt „Weitere Aspekte: Werte, Stereotype, Militarismus und Co.“* genannten Fragen stellen zusätzliche Punkte dar, die erschöpfend diskutiert werden können. Voraussetzung dafür sind allerdings weiterführende Kenntnisse auf Seiten der Referenten (z. B. zu Gender-Aspekten) und natürlich auch Diskussionsfreude und -bereitschaft der Teilnehmer.

► **Moderieren statt diskutieren:** Die Wirkung von gewalthaltigen Computerspielen auf Kinder und Jugendliche ist ein spannendes, manchmal aber auch emotional aufgeladenes Thema auf einem Elternabend. Viele Eltern sind verunsichert und fragen sich, was die Spiele mit ihren Kindern machen. Hier kann es hilfreich sein, als Referent eher die verschiedenen Positionen im Publikum zu moderieren, statt selbst zu stark in die

Diskussion einzugreifen oder sich von einer aufgeheizten Debatte anstecken zu lassen. Das bedeutet nicht, dass sachlich falsche Beiträge unkommentiert stehen bleiben sollten, sondern vielmehr, dass die Diskussion moderat und sachlich geleitet wird und Befürchtungen ernst genommen werden.

► **Eigene Erfahrungen machen:** Wenn auf einem Elternabend über das Thema „Gewalt in Computerspielen“ gesprochen wird, können auf Referenten sehr konkrete Fragen zu bestimmten Spielen (z. B. *Counter-Strike*) zukommen. Hier sind eigene Spielerfahrungen von Vorteil: Man kann davon berichten, welchen eigenen Eindruck man beim Spielen von gewalthaltigen Spielen gewonnen hat, welche Bilder dabei einprägsam waren, ob diese Spiele als faszinierend empfunden wurden, oder ob das Gegenteil der Fall war. Berichtet man während einer Veranstaltung von den eigenen Vorlieben, kann dies auch eine Situation entstehen lassen, in der man sich als Referent für das eigene Hobby rechtfertigen muss. Auch dann ist es wichtig, sachlich zu bleiben und sich nicht persönlich angegriffen zu fühlen.

► **Klare Haltung zu unklaren Befunden vermitteln:**

Eine abschließende Antwort auf die Frage „Was machen die Spiele mit unseren Kindern?“, die Eltern gerne von einer Veranstaltung mitnehmen möchten, ist, wie schon im Fazit oben angedeutet, nur schwer zu geben. Referenten sollten auf die Forschungslage eingehen – z. B. indem einzelne Ergebnisse vorgestellt oder widersprüchliche Befunde kurz miteinander verglichen werden. Zudem empfiehlt es sich, immer dann besonders genau hinzuschauen, wenn in der öffentlichen Diskussion Computerspielen mit Nachdruck zugeschrieben wird, sie allein machten Kinder dumm, faul, dick oder aggressiv. Gleichzeitig dürfen darüber allerdings die Studien nicht vergessen werden, die sich mit Bedacht (und weniger medialem Spektakel) den nachweisbaren (negativen) Effekten von Computerspielen widmen.

► **Brücken bauen zu Spielwelten der Eltern:** Über „Gewalt in Computerspielen“ kann auf ganz verschiedene Art und Weise auf einem Elternabend gesprochen werden. Beispielsweise, indem man gemeinsam die Frage diskutiert, warum Auseinandersetzungen und Kämpfe in vielen Spielen auftauchen. Dabei kann man sich auch auf Brett- oder Gesellschaftsspiele beziehen, die heutige Eltern in ihrer Kindheit gespielt haben. Indem man die Spielerfahrungen der Eltern einbezieht, kann es gelingen, ihnen eine Brücke zum Verständnis der Vorlieben ihrer Kinder zu bauen.

¹¹⁵ Vgl. Kapitel 3.6 „Spielend lernen: Lernsoftware und Serious Games“



► **Vorsicht beim Vorspielen:** Wenn Spiele ohne Jugendfreigabe während einer Veranstaltung zum Einsatz kommen (z. B. indem Referenten sie kurz anspielen) sollte dies vorab deutlich angekündigt werden. Sind Minderjährige im Publikum, dürfen die Spiele nicht vorgeführt werden. Eine Ausnahme stellt bei gekennzeichneten Spielen die explizite Erlaubnis eines anwesenden Erziehungsverantwortlichen dar. Aber auch Erwachsene müssen darüber informiert werden, wenn sie mit gewalthaltigen Szenen konfrontiert werden. Allen, die sich den Bildern nicht aussetzen wollen, muss die Gelegenheit gegeben werden, den Raum zu verlassen. Es empfiehlt sich, das Publikum vorab nicht nur zu informieren, sondern auch zu fragen, ob bestimmte Szenen gezeigt werden sollen.¹¹⁶

Links und Materialien zum Thema:

- 🔗 *Medienpädagogische Entgegnungen. Eine Auseinandersetzung mit den populären Auffassungen von Prof. Spitzer aus Sicht der Elementarbildung (Norbert Neuß).* In: *Kinder im Blick. Dieter Baacke Preis Handbuch 4*, 2009. Der Neurowissenschaftler und Leiter der *Psychiatrischen Universitätsklinik* in Ulm, *Manfred Spitzer*, hat mit seinen Beiträgen (z. B. der Forderung nach einer Extra-Steuer auf „Killerspiele“) zur medienpädagogischen Diskussion viel Aufsehen erregt. Seine Position ist umstritten, was z. B. die Entgegnung von *Norbert Neuß*, Medienpädagoge und Erziehungswissenschaftler an der *Universität Gießen*, belegt. Sie ist über den Pfad „Materialien – Artikel – Medienkompetenz von Kindern“ auf der Homepage der *Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK)* einsehbar (🔗 www.gmk-net.de).
- 🔗 *Man wird nicht Amokläufer, weil man ein brutales Computerspiel gespielt hat:* Das Doppelinterview stellt die Positionen der Wissenschaftler *Stefan Aufenanger* und *Christian Pfeiffer* dar und vergleicht sie miteinander. In: *Aus Politik und Zeitgeschichte (APuZ 3/2011)*. Online abrufbar unter: 🔗 www.bpb.de/apuz/33544/man-wird-nicht-amoklaeufer-weil-man-ein-brutales-computerspiel-gespielt-hat-doppelinterview-mit-stefan-aufenanger-und-christian-pfeiffer
- 🔗 *Was Amokläufer antreibt:* Ein Interview mit dem US-Psychologen *Peter Langman*, klinischer Direktor der Organisation *Kidspeace*, der verschiedene Fälle von Amokläufen untersucht hat. Erschienen am 09.10.2009 bei *Spiegel Online*: 🔗 www.spiegel.de/schulspiegel/wissen/schueler-als-moerder-was-amoklaeufer-antreibt-a-654042.html.
- 🔗 *Gewaltmedienkonsum und Aggression:* Der Artikel von *Dr. Ingrid Möller* bietet eine gute Zusammenfassung zum aktuellen Forschungsstand zur Wirkung von Medien-gewalt auf Kinder und Jugendliche. Einsehbar auf der Homepage der *Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)* unter: 🔗 www.bpb.de/apuz/33548/gewaltmedienkonsum-und-aggression.
- 🔗 *Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz.* *Olaf Zimmermann* und *Theo Geißler* (Hrsg.). Nachdruck von Beiträgen aus *politik und kultur*, der Zeitung des *Deutschen Kulturrates*, die sich aus verschiedenen Perspektiven mit gewalthaltigen Computerspielen auseinandersetzen: 🔗 www.kulturrat.de/dokumente/streitfall-computerspiele.pdf.
- 🔗 🔗 www.byte42.de: Der Medienpädagoge *Jens Wiemken* versucht im Rahmen des Projekts *Hardliner*, Jugendliche zu einem verantwortungsvollen Umgang mit ihrem Alltagsmedium zu erziehen. Hierzu spielt er mit ihnen die gewalthaltigen Spiele real nach und diskutiert die Folgen mit den Teilnehmern. *Jens Wiemken* hat sich auch mit dem Spiel *Counter-Strike* und den Gründen für seine Nutzung beschäftigt: 🔗 www.spielbar.de/neu/wp-content/uploads/2008/08/wiemken_counter-strike.pdf.
- 🔗 🔗 www.klicksafe.de: Unter dem Navigationspunkt „Themen“ – „Computerspiele“ finden sich auch detaillierte Informationen zu den Bereichen „Gewalt, Moral und Ethik in Computerspielen“.
- 🔗 🔗 www.bmfsfj.de/publikationen.htm: Im Materialbereich des Internetangebots vom *Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend* kann auch die Publikation *Medien und Gewalt – Befunde der Forschung 2004 – 2009* in einer Kurz- und Langfassung kostenlos heruntergeladen werden.

¹¹⁶ Die Verwendung von Computerspielen, Videos, Fotos, etc. im Rahmen eines Elternabends ist in der Regel urheberrechtlich relevant (vgl. Kapitel 3.2 „Willkommen in der Welt der Spiele: Genres“ – „Tipps für Referenten“).