



# NEWSLETTER

„INITIATIVE FÜR WERTEORIENTIERTE JUGENDFORSCHUNG“



Newsletter der Initiative für wertorientierte Jugendforschung, Nr. 16

Mai 2012

## Gewalt erlaubt?!

Anmerkungen zur kontroversen Debatte um Ego-Shooter

Autorenteam: David Pölka, Aline Seywald und Markus Karstädter

### *Worum es geht*

Es gibt wohl kaum einen (männlichen) Jugendlichen, der nicht irgendwann schon einmal einen Ego-Shooter gespielt hat. Computerspiele, insbesondere Ego-Shooter, üben eine große Faszination auf Jugendliche aus. Nicht selten verweilen sie mehrere Stunden am Tag in den virtuellen Welten der PC-Spiele und schalten dabei hunderte Gegner und Gegenspieler mit ihrem Waffenrepertoire aus. Eltern, Psychologen und Sozialforscher fragen sich, welche Auswirkungen das Spielen gewalthaltiger Computerspiele auf die Jugendlichen haben kann. Immer wieder durchzieht diese Debatte die Medien. Zündstoff und Anlass geben hierzu nicht zuletzt die jugendlichen Gewaltausbrüche und Attentate der letzten Jahrzehnte. Die Jugendinitiative geht den Forschungsberichten auf den Grund und plädiert für einen verantwortungsvollen aber auch kritischen Umgang mit den Gewalt-Spielen.



**20. April 1999, Littleton, Colorado:** Die 17 und 18-jährigen Dylan Klebold und Eric Harris betreten mit Rohrbomben und Handfeuerwaffen die Columbine High School. Sie erschießen zwölf Schülerinnen und Schüler sowie einen Lehrer und begehen anschließend Selbstmord. Beide waren große Fans des Ego-Shooter-Computerspiels Doom.

**26. April 2002, Erfurt, Thüringen:** Der 19-jährige Robert Steinhäuser läuft am Tag der Abiturprüfungen schwerbewaffnet in das Gutenberg-Gymnasium. Er erschießt zwölf Lehrerinnen und Lehrer, eine Sekretärin, zwei Schüler, einen Polizisten und dann sich selbst. Auch er hatte wohl eine Vorliebe für Ego-Shooter. So fand man bei ihm einige Spiele, die in Deutschland eigentlich verboten sind.

**20. November 2006, Emsdetten, Nordrhein-Westfalen:** Der 18-jährige Bastian Bosse verletzt an der Geschwister-Scholl-Realschule fünf Personen mit Handfeuerwaffen und begeht anschließend Selbstmord. Bastian spielte gerne den Ego-Shooter Counter-Strike und hatte in diesem Spiel sogar in einem selbsterstellten Level seine Schule nachgebaut (vgl. Kringiel 2007).

**22. Juli 2011, Oslo und Utøya, Norwegen:** Der 32-jährige Anders Behring Breivik lässt im Osloer Regierungsviertel eine Autobombe explodieren, durch die acht Menschen ums Leben kommen. Anschließend fährt er auf die Insel Utøya, auf der ein Zeltlager stattfindet. Er ruft alle Jugendlichen zusammen und eröffnet das Feuer. Innerhalb einer Stunde tötet er 69 Personen. In einem zuvor verfassten Pamphlet hatte Breivik seine Weltsicht beschrieben. In diesem ›Manifest‹ finden sich u.a. auch Hinweise auf Computerspiele mit Gewaltinhalten. So zeigt sich Breivik zum Beispiel vom Ego-Shooter Call of Duty: Modern Warfare 2 sehr begeistert: »Es ist wahrscheinlich der beste erhältliche Militärsimulator und eines der heißesten Spiele dieses Jahres... Man kann echte Operationen mehr oder weniger vollständig simulieren.« (zitiert bei Steinlecher 2011)

Es sind Tragödien wie diese, die die gesellschaftliche Diskussion über Shooter in den letzten Jahren

immer wieder neu entfacht haben. Die ›Killerspiele‹ - wie sie zum Ärgernis ihrer Sympathisanten genannt werden - stehen selbst im wahrsten Sinn des Wortes unter Beschuss.

Die Betrachtung der Fälle legt die Frage nahe: Welche Rolle kommt dem Spielen gewalthaltiger Computerspiele bei solchen Gewalttaten zu? Ist die Ausübung virtueller Gewalt eine wesentliche Ursache für diese realen Gewalthandlungen? Oder aber sind die Ursachen an völlig anderen Stellen zu suchen und haben mit der Art der Computer- und Videospiele nichts zu tun? Viele befürchten, dass diese Spiele die perfekte Lernumgebung schaffen, um Aggression und Gewalt und deren Durchführung unter Einsatz von Schusswaffen zu erlernen. Hat also das Spielen von gewalthaltigen Computerspielen Auswirkungen auf die Psyche und das Handeln des Spielers? Falls ja: Welche und wie stark sind sie?

Doch nicht nur der Zusammenhang zwischen tatsächlicher Gewalt und Ego-Shootern ist in der Diskussion. Auch Aggression oder soziale Isolation werden mit Ego-Shootern in Verbindung gebracht. Was davon ist wahr? Und welche Konsequenzen sind für den Umgang mit Counter-Strike & Co. zu ziehen?

## I. Was sind Ego-Shooter?

Als ›Ego-Shooter‹ oder auch ›First-Person-Shooter‹ bezeichnet man die Kategorie von Computerspielen, in denen sich der Spieler aus der Ich-Perspektive einer Spielfigur in einer frei begehbaren dreidimensionalen Spielwelt bewegt und mit Schusswaffen andere Spieler oder computergesteuerte Gegner bekämpft. Die vom Spieler gesteuerte Figur ist dabei zumeist menschlich oder menschenähnlich. Dies bedeutet nicht, dass die Figuren äußerlich menschliche Wesen sein müssen, sondern die realistische Darstellung ihrer Bewegungsabläufe ist entscheidend - daher ›mensenähnlich‹. Werden solche menschenähnliche Spielcharaktere verletzt bzw. getötet, spricht man von virtueller Gewalt.





Während des Spiels sieht der Gamer nur die Waffe im Anschlag - sein eigener Körper vervollständigt und verschmilzt mit der virtuellen Spielfigur. »Das Erleben einer permanenten Bedrohung, der Schutz der eigenen Figur, das Ausschalten der angreifenden gegnerischen Spielfiguren stehen als Spielkonzept im Vordergrund. Es sind Missionen zu erfüllen, der Spieler leitet seine Spielfigur durch offenes Gelände, Katakomben, Lagerhallen oder Ähnliches, um Gegnerfiguren zu besiegen und die eigene Figur zum Ziel zu führen.«<sup>1</sup> Dies gelingt nur durch die Anwendung von Gewalt, die die fiktive Welt von Grund auf beherrscht. Durch die rasante Weiterentwicklung der Computertechnologie in den letzten Jahren sind die virtuellen Welten solcher Spiele immer detailreicher und wirklichkeitsgetreuer geworden. Bekannte Beispiele sind Spiele der Serien Call of Duty, Half Life, Counter-Strike, Quake, Battlefield, Unreal, Doom und Wolfenstein.

Ego-Shooter sind eine Unterkategorie der Shooter-Games und nicht die einzigen Schieß-Spiele, das seit Jahren zur Debatte stehen. Die Third-Person-Shooter unterscheiden sich von den Ego-Shootern anhand der Perspektive des Spielers: Aus der Schulterperspektive wird bei diesem Genre der ganze Held sichtbar. Außerdem lässt die Kamera im Weitwinkel mehr Raum für Taktiken und Deckungsmanöver. Die sogenannten Taktik-Shooter sind im Vergleich zu den meist linearen Ego-Shootern eher eine Herausforderung der hohen Militärkunst. Taktik-Shooter konzentrieren sich zwar auch aufs Schießen, weisen dem Spieler aber auch andere Wege. So können Gegnerfiguren zum Beispiel umgangen, abgelenkt oder im Team Gebäude infiltriert werden. Das Team ist auch bei den Online-Shootern ein wichtiges Element. Spielebenen (Maps) dienen als Kampfplatz, hier müssen nun Ziele erreicht, Gegner ausgeschaltet oder Stellungen oder Personen geschützt werden. Ein hohes Maß an Kommunikation und Planung ist Voraussetzung für erfolgreiches Online-Spielen.

Shooter sind nicht das einzige Spielgenre, bei dem es auf der virtuellen Ebene zur Gewaltanwendung kommt. Aber sie sind ein sehr weit verbreitetes

und viel gespieltes Genre. Auch gibt es kaum ein anderes Genre, bei dem das Erreichen des Spielziels so stark an die Anwendung virtueller Gewalt gebunden ist. Aus diesen Gründen konzentriert sich der vorliegende Beitrag in seinen Ausführungen primär auf Shooter.

## II. Zwischen Kunstfreiheit und Jugendschutzgesetz

Die Altersfreigaben der Shooter variieren je nach Spielperspektive, Aufgabenvielfalt, Teamcharakter und audiovisueller Umsetzung des Kampfgeschehens. Ego-Shooter erhalten regelmäßig das Kennzeichen »ab 18«. Sie sind aufgrund ihres Spielkonzepts, der audiovisuellen Umsetzung und der dichten Kampf Atmosphäre typische Erwachsenenspiele. Spiele für jüngere Kinder sind in allen Genres der Shooter nicht enthalten.

Die Altersfreigabe für Computer- und Videospiele findet in Deutschland durch die Einstufung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK - [www.usk.de](http://www.usk.de)) statt. 2010 prüfte die USK ca. 2800 Spiele auf ihre Jugendschutzrelevanz. Beschränkungen zur Herstellung und Verbreitung von Spielen finden in Deutschland nur dort statt, wo dies im Interesse der Allgemeinheit geboten ist und sich unmittelbar aus dem Grundgesetz ableiten lässt, ansonsten gilt Meinungs-, Wissenschafts- und Kunstfreiheit (Art. 5 Abs. 1 und Art 3 GG). Shooter, die in Deutschland zugelassen werden, sind laut ihrer Alterskennzeichen als jugendbeeinträchtigend eingestuft, wie die USK im Folgenden erläutert:<sup>2</sup>

### Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG

Spiele mit einer Altersfreigabe ab 16 Jahren zeigen auch Gewalthandlungen, so dass ganz klar auch Erwachsene zur Käuferschicht gehören. Häufig handeln die Spiele von bewaffneten Kämpfen mit einer Rahmenhandlung (Story) und militärischen Missio-

<sup>1</sup> [www.usk.de/pruefverfahren/genres/untergenres-von-shooter](http://www.usk.de/pruefverfahren/genres/untergenres-von-shooter).

<sup>2</sup> Das Folgende zitiert aus: [www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/freigegeben-ab-16-jahren-gemaess-14-juschg](http://www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/freigegeben-ab-16-jahren-gemaess-14-juschg).



nen. Zu den Genres zählen Action Adventures, militärische Strategiespiele und Shooter.

Zwar enthalten Spiele mit diesem Kennzeichen auch kampfbetonte und gewalthaltige Inhalte, doch vermitteln weder die Spielhandlung noch die Spielmöglichkeiten sozial schädigende Botschaften oder Vorbilder. Auseinandersetzungen und Kämpfe bleiben für diese Altersgruppe als Spiel erkennbar. Der Spielerfolg erfordert maßgeblich strategisches und taktisches Denken sowie meistens die Fähigkeit zum Teamplay.

### **Freigegeben ab 18 Jahren gemäß §14 JuSchG**

Da diese Spiele nahezu ausschließlich gewalthaltige Spielkonzepte thematisieren und häufig eine düstere und bedrohliche Atmosphäre erzeugen, sind sie nur für Erwachsene freigegeben. Zu den Genres gehören Ego-Shooter, Action-Adventures und Open-World-Games. Hintergrund der jeweiligen Story sind beispielsweise kriegerische Auseinandersetzungen oder brutale Kämpfe zwischen rivalisierenden Gangs. Es handelt sich um Spiele, die für Minderjährige generell nicht freigegeben werden, weil sie jugendbeeinträchtigend sind. Vor der Wucht der Bilder und der gewalthaltigen Konzepte sowie der eventuellen Identifikation mit Spielfiguren, deren Handeln ethisch-moralischen Anforderungen zuwiderlaufen kann, sollen Minderjährige geschützt werden.

Die hohe atmosphärische Dichte und Glaubwürdigkeit des Spielgeschehens lässt eine Distanzierung zum Spielgeschehen nur schwer zu. Spielangebot und -umsetzung verlangen einen Grad an sozialer Reife und Distanz, der bei 16- bis 17-Jährigen nicht generell vorausgesetzt werden kann. Die Kennzeichnung ›Keine Jugendfreigabe‹ schließt jedoch aus,

- dass Spielinhalte Gewalttaten in der Alltagswirklichkeit legitimieren und Parallelen zur Realität nahelegen;
- dass sich ›Selbstjustiz‹ als bewährtes Mittel zur Durchsetzung von Gerechtigkeit vermittelt;

- dass drastisch inszenierte und grafisch detailliert aufbereitete Gewalttaten gegen menschlich oder menschenähnlich gestaltete Spielfiguren die Spielhandlung prägen;
- dass gewaltbeherrschte Spielaufgaben alle anderen Spielelemente dominieren;
- dass das Spiel nur erfolgreich beendet werden kann, wenn Spielfiguren eliminiert werden, die nicht als Gegner auftreten;
- dass Kriegsbegeisterung vermittelt und Gewaltfolgen explizit bagatellisiert werden.

Computerspiele mit dem Kennzeichen ›Keine Jugendfreigabe‹ enthalten auch keine in Deutschland gesetzlich verbotenen Inhalte (z. B. exzessive Gewaltdarstellungen, Rassismus, Kriegshetze und Pornographie). Die nachträgliche Indizierung derartiger Medien unterliegen den Kriterien der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM - [www.bundespruefstelle.de](http://www.bundespruefstelle.de)).

### **Kein Kennzeichen**

Wurde einem Spiel kein Kennzeichen der USK gegeben, darf es nicht an Kinder und Jugendliche verkauft werden und muss mit einem eindeutigen Hinweis versehen werden. Diese Spiele können durch die BPjM indiziert werden, d.h. ihr Inhalt gilt als jugendgefährdend und sie dürfen nicht mehr öffentlich beworben, angeboten oder zugänglich gemacht werden. Achtung: Kinder und Jugendliche finden über andere Personen dennoch Wege, um an diese Medien zu kommen. Indizierte Medien findet man im »ab 18«-Bereich einer Videothek oder im abgetrennten Bereich des Fachhandels.

### **Fazit**

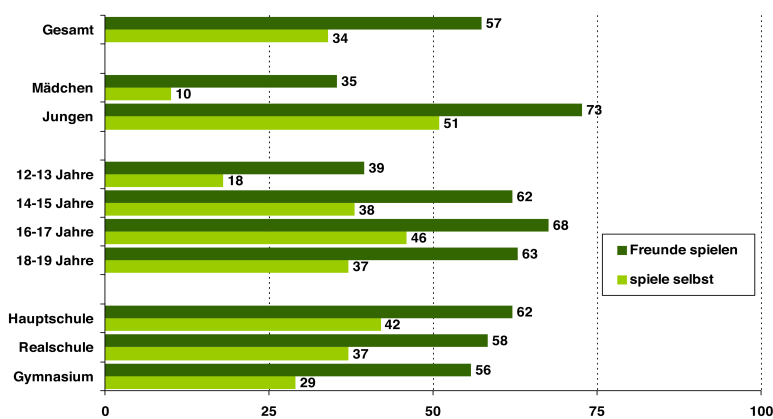
Bis auf ›harmlose‹ Ausführungen sollte der Zugriff auf die Shooter-Spiele demnach Kindern, Teenagern und Jugendlichen bis 17 Jahre nicht möglich sein. Doch die Kontrolle und Durchsetzung der Altersgrenzen im Alltag ist problematisch. Es mangelt sowohl an Aufklärung – nur 77% der weiblichen und 91% der männlichen Spieler haben die Kennzei-





chen der USK schon einmal gesehen (JIM Studie 2011) – als auch an der Einhaltung der Angaben: Jede dritte Spielerin gibt an, dass sie schon einmal ein Spiel gespielt hat, für das sie zu jung war. Bei den Jungs liegt der Anteil bei 81% (JIM Studie 2011). Regelmäßigeren Kontakt mit besonders gewalthaltigen Spielen haben viele Teenager und Jugendliche durch Freunde und ihre persönliche Nutzung: Jeder zweite männliche und jeder zehnte weibliche Nutzer spielt selbst gewalthaltige Spiele. Die JIM Studie 2011 zeigt auf, wie weit diese Spiele schon im jungen Alter unter den Spielern verbreitet sind.

**Nutzung von brutalen bzw. besonders gewalthaltigen Computer-, Konsolen- oder Online-Spielen**



Quelle: JIM 2011, Angaben in Prozent

Basis: Nutzer PC-/Online-/Konsolenspiele, n=969

### III. Jugendliche verstehen – Faszination Ego-Shooter

Nähern wir uns weiter dem Phänomen ›Ego-Shooter‹. Warum spielt man diese Spiele überhaupt? Was macht ihren Reiz aus? Bei einem Großteil der Spieler würde die Antwort auf diese Frage vermutlich erst einmal recht banal klingen: »Es macht halt Spaß.« Doch was genau steckt dahinter? Welche Aspekte des Spiels sind es, die ›Spaß‹ machen?

#### A. Der Wettbewerb

Ein wesentlicher Reiz von Ego-Shootern ist der Wettbewerb. Das eigene Reaktionsvermögen und taktische Geschick muss so eingesetzt werden, dass man sich im Wettstreit durchsetzt. Durch kontinuierliche Verbesserung der eigenen Fähigkeiten versucht man zum Beispiel, ein Level weiterzukommen, einen Punkterekord zu knacken oder sich im direkten Duell gegen andere Spieler durchzusetzen. Hat man eine Herausforderung erfolgreich bewältigt, ist in den meisten Fällen bereits der Ehrgeiz geweckt, auch die nächste Herausforderung in Angriff zu nehmen.

Dabei arbeiten ›gute‹ Computer- und Videospiele mit einem perfekt ausgearbeiteten Belohnungssystem: Eine zu schnelle Belohnung macht das Spiel langweilig für den Gamer. Ist die Aufgabe jedoch unmöglich, verliert er den Mut. Wettbewerb und Belohnung wirken fesselnd, da sich der Spieler durch Übung verbessern und seine Spielfiguren stärker machen kann. Dies bietet Spannung und Reiz, die besonders Teenager und Jugendliche oft mehrere Stunden am Tag vor den Bildschirm fesseln.

Die Shooter Games sind vor allem ein Jungenphänomen. Jungs lieben den Kampf gegeneinander und den Wettstreit um Ruhm und Ehre. Bei den meisten steht die inhaltliche Bedeutung von Schießen und Morden nicht im Vordergrund, sondern ist nur eine Art des Wettstreits auf virtueller, also betont nicht-realer Ebene. Damit ist nicht gesagt, dass die medialen Eindrücke leichtfertig abgetan werden sollen. Dennoch gilt das meist männliche Bedürfnis nach Wettstreit ernst zu nehmen, das heutzutage in den Shooter Games den perfekten Schauplatz gefunden hat.

#### B. Macht, Kontrolle und Herrschaft

Einen weiteren Reiz von Ego-Shootern beschreiben Forscher als Ausübung von Macht und Kontrolle: »Im Gegensatz zu anderen Unterhaltungsmedien bieten Computerspiele durch ihren interaktiven Charakter die Möglichkeit, in der virtuellen Welt Macht und Kontrolle auszuüben...« (Kunczik/Zipfel 2006, 290). Bei einem Ego-Shooter ist der Spieler in den



Ablauf des Spiels aktiv mit einbezogen. Er kann sich in der virtuellen Welt frei bewegen und kann den Spielverlauf durch sein eigenes Verhalten maßgeblich beeinflussen, ohne dass ein Fehlverhalten ernst zu nehmende Konsequenzen für sein reales Leben hätte. So hat er in der Virtualität auf vielfältige Weise die Möglichkeit, Macht, Kontrolle und Herrschaft über sich selbst und über andere auszuüben - und zwar in einem Maß und einer Art und Weise, in der es in der Realität kaum möglich ist. »Violente Computerspiele eignen sich zur Befriedigung dieses Bedürfnisses besonders gut, da Gewalt eine sehr deutliche Form der Ausübung von Macht und Kontrolle darstellt.« (Kunczik/Zipfel 2006, 291).

Gewalt bedeutet »stark sein« und »beherrschen«. Damit einher geht die negative und sichtbare Auswirkung dieser Macht auf Einzelne oder Gruppen. In der realen Welt bewirkt reale Gewalt das emotionale Erleben des Gefühls von Macht. In der virtuellen Welt geschieht jedoch real gesehen keine Gewalt und Machtausübung mit real negativen Folgen, und dennoch gelingt das emotionale Erleben. Dies ist möglich, weil es eine Ähnlichkeitsbeziehung zwischen der realen Gewalt und dem Geschehen auf dem Bildschirm gibt und das menschliche Gehirn über die Konstruktionsleistung verfügt, zu ergänzen und hinzudenken und so durch virtuelle Entfaltung aggressiver Impulse das Erleben von Macht, Herrschaft und Kontrolle zu erreichen.

Unsere Gesellschaft hat einen Teil ihrer inliegenden Gewaltimpulse bewusst aus der realen Welt in die virtuelle Welt verlagert - hineinsozialisiert. Jedes neue Medium bietet so den Raum, diese Gewaltimpulse auszuleben bzw. mitzuerleben, ohne die realen Tod bringenden Konsequenzen. Und so, als Virtualität inszeniert, erzeugt die Gewalt nicht mehr Angst, sondern Lust. Doch die technologische Entwicklung der Computerspiele ermöglicht eine Bildqualität, die die sichtbare Distanz zur realen Welt geringer werden lässt und vom Spieler eine größere kognitive Anstrengung erfordert, zwischen virtueller und realer Welt zu differenzieren.

Warum fasziniert Gewalt überhaupt (vgl. zum Thema Gewalt bei Jugendlichen unseren Newsletter

Nr. 9 von T. Braune-Krickau, 2010)? Welche Faktoren bewirken, dass die Nachfrage nach Gewaltspielen und ihrer verschärften Inszenierung steigt?

Dass Waffen und Kriegstechnologien eine besondere Faszination auf Jungs ausüben, ist nicht erst seit den Shooter-Games bekannt. Seit jeher laufen sie durch Wälder und Straßen und bekämpfen sich in Banden mit selbstgefertigten Holz- und Spielzeugwaffen. Die gewaltorientierten Machtmittel erscheinen schön und begehrenswert, ihr Besitz verleiht Macht und Prestige und ihre Nutzung zeigt unverzügliche Wirkungen.

Die Effekte der Ego-Shooter führen die Wirkungsmächtigkeit des eigenen Handelns anziehend und packend vor Augen. Die Wirkungen des Militärischen werden im Spiel so umgesetzt, wie der Spieler sie aus einschlägigen Darstellungen aus der Fernseh- und Filmwelt bereits kennt.

Das Leid der Beteiligten kommt dabei in der Regel nicht in den Blick. Im Gegensatz zur realen Welt können Jugendliche hier Gewalt ohne tatsächliches Leid erleben. Gäbe es keine leidenden virtuellen Gegner, würde die Faszinationskraft des Spiels abnehmen und der Spaß am Spiel gemindert werden. Doch ohne das Erleben schmerzlicher Folgen von Gewalt genießen die Spieler eine Gewaltästhetisierung als intensive Erfahrung ohne hautnahe Berührung.

Die Bedrohung auf dem Bildschirm ist ein Reiz, dem sich Spieler gern aussetzen, denn er steigert ihr Erregungsniveau wirkungsvoll und bringt sie in einen Kreislauf von Lust-Frust-Spiralen, der Langeweile effektiv vertreiben kann. Im Gegensatz zum realen Leben finden sich die Spieler in der Lage wieder, Macht wirkungsvoll einzusetzen und im extremsten Maße zu nutzen und zu kontrollieren. Ihre Handlungen zeigen sofortige Auswirkungen und ihr Wunsch nach Kontrolle findet hier seine eigene Welt. Die Kontrollierbarkeit bezieht sich als wesentlicher Anreiz auch auf die eigene Person, denn Macht wird im Computerspiel nur erlangt, wenn der Spieler durch Selbstbeherrschung und Selbstkontrolle konzentriert bei der Sache bleibt und seine Kom-





petenzen erweitert. Das Erleben eines solchen Könnens motiviert.

Zudem bieten die Spielkonzepte sich für viele Spieler als Folie ihrer Lebenswünsche an: in einer bedrohlichen Welt müssen Aufträge angemessen erfüllt werden, der Lebensbereich muss und kann kontrolliert und ausgedehnt werden durch Bereicherung und Vergrößerung der eigenen Handlungsmöglichkeiten. Diese, von der Gesellschaft geförderten Wünsche stoßen in der realen Welt auf die Diskrepanz gesellschaftlicher Gewaltkontexte. Jugendliche erleben in vielen Situationen Ohnmachtsgefühle und den Verlust von Kontrolle und Macht, als Möglichkeit ihr Leben wunschgemäß auszurichten. Gewaltpotenziale im gesellschaftlichen Leben zeigen sich ihnen in: Familiäre Beziehungsstörungen, Diskriminierung, institutionelle und kulturelle Unterdrückungs- und Veränderungsmechanismen, politisch motivierte Täuschungs- und Propagandastrategien etc. Das Erleben von Gewalt im eigenen Leben ist Realität der Jugendlichen. Doch die aufkommenden Gewaltphantasien und Kontrollbedürfnisse können in der realen Welt kaum ausgelebt werden, ohne dass gegen gesellschaftliche Gewalttabus der realen Welt verstoßen werden. Die gleiche Welt, die Menschen das Gefühl gibt, nur mit Gewalt weiterzukommen, verbietet den Einsatz von Gewalt. Damit trägt die Gesellschaft zur Faszinationskraft virtueller Gewalt bei.

### **C. Kampf gegen Langeweile und Frust**

Frust, Aggressionen und Wut, aber auch Langeweile werden als negative Gefühlslagen empfunden und sind ausschlaggebend für die Hinwendung von Kindern und Jugendlichen zu Computer- und Videospielen. Langeweile ist mit der häufigste Grund, den Jugendliche nennen, wenn sie nach dem Anlass zum Spielen gefragt werden. Computerspiele sind, wie auch Fernsehen, ›Füllmedium‹. Die Interaktivität, Reizeindrücke und Spielanforderungen fesseln den Spieler meist nach kurzer Zeit an das Bildschirmgeschehen - das Empfinden von Zeit, und somit Langeweile, wird unterbunden.

Viele Spieler setzen Spiele gezielt ein, um Stress und Wut abzubauen: »Wenn ich geladen bin, z.B. mein Bruder ärgert mich so gern. Da hat der Spaß dran, dann möchte ich ihm gerne eine reinhauen. Das darf ich ja nicht. Da kriege ich nämlich einen Anscheißer von meinen Eltern, weil der Arzt gesagt hat, dass man das unterlassen sollte. Dann gehe ich immer hin und mache den Computer an, und tack, tack, tack, weg sind sie. Dann stelle ich mir immer vor, dass wäre der Tobias. [...] Wenn ich vom Aggressionstrip zurückkomme, dann tue ich mal ein Denkspiel rein, damit sich das abbaut« (Schüler, 12 Jahre). Durch den Rückzug in die Virtualität versuchen junge Menschen, Abstand zu den Sorgen und Problemen der Realität zu gewinnen. Allerdings ist dies manchmal eine zweifelhafte Strategie, insbesondere, wenn sich im Spiel nicht der gewünschte Erfolg einstellt. Die Frage nach einem erhöhten Aggressionspotential wird uns im nächsten Teil des Newsletters noch beschäftigen.

Grundsätzlich ist jedoch festzustellen, dass Computerspiele die Umwandlung negativer Emotionen, die zum Spiel veranlassen, zunächst in positives Erleben von Erfolg und Kompetenz ermöglichen, weil sie den Spieler in einen ›Flow‹ hineinziehen. Der Spieler muss sich voll und ganz auf das Spiel ausrichten und konzentrieren und kann so die Anforderungen immer wieder neu bestehen und seine Kompetenz erweisen. Dies wirkt auf Jugendliche sehr anziehend und sie wollen das gute Gefühl so lange wie möglich erhalten. Das Erleben von Frust und Versagen wechselt sich mit dem Erreichen von Etappenzielen ab und hält den Spieler in der Balance zwischen Lust und Frust. Es braucht Übung und Ausdauer, um im Flow der Lust-Frust-Spirale zu bestehen - hierin liegt das Suchtpotenzial der Spiele aber auch ihr gefühlsmäßiger Reiz für Kinder und Jugendliche (Fritz 2005a).

### **D. Gemeinschaft**

Entgegen der gängigen Vorstellung, Computer zu spielen würde einen Spieler sozial isolieren, ist für viele Gamer die soziale Komponente ein bedeutender Beweggrund, sich vor den Computer zu setzen:



Häufig werden Spiele im Internet gemeinsam (bzw. gegeneinander) gespielt und das gemeinsame Interesse am Computerspielen kann auf sozialer Ebene verbindend wirken (vgl. Schedelski 2007, 7f.). Auf LAN-Partys werden die Nächte zum Tag gemacht und die Spieler vernetzen nicht nur ihre Rechner, sondern finden Anschluss an Gleichgesinnte. Zu fragen wäre allerdings, ob und inwieweit die ›Gemeinschaft‹ des gemeinsamen Spiels am PC eine andere Tiefenwirkung hat als die reale Gemeinschaft der direkten verbalen Kommunikation.

### *IV. Harmlos, entlastend oder gefährlich - Was machen Ego-Shooter mit Kindern und Jugendlichen?*

Seit Ende der 1990er Jahre haben eine ganze Reihe von Forschern begonnen, sich mit virtueller Gewalt auseinanderzusetzen. Im Fokus steht dabei die Frage: Welche Wirkung hat das Spielen eines gewalthaltigen Computerspiels auf den Spieler?

#### **A. Kein monokausaler Zusammenhang von Ego-Shootern und Gewalt**

In einer Frage ist sich die Forschung mittlerweile einig: Es besteht kein monokausaler Zusammenhang zwischen dem Spielen von Ego-Shootern und realen Gewalttaten. Das bedeutet: Das Spielen von gewalthaltigen Computerspielen macht den Spieler nicht automatisch zu einer Person, die auch im realen Le-

ben Gewalt anwendet. Im Umkehrschluss lässt sich sagen: Wenn es zu einer realen Gewalttat kommt, kann das Spielen von Ego-Shootern nicht als alleinige Ursache dafür betrachtet werden.

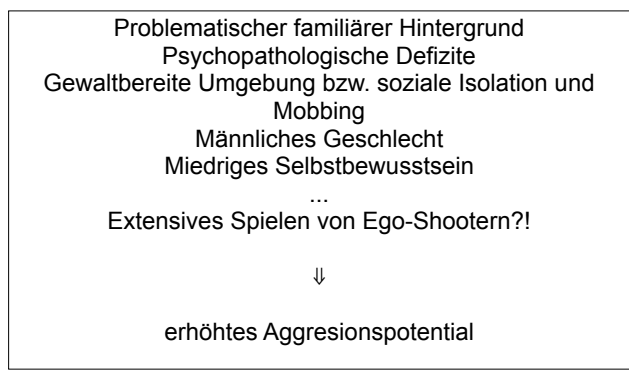
Vielmehr ist davon auszugehen, dass eine Reihe von unterschiedlichen Faktoren für die Höhe der Gewaltbereitschaft einer Person verantwortlich sind. So spielen der familiäre Hintergrund, das soziale Umfeld, der psychische Zustand und das Geschlecht bei der Frage eine Rolle, wie groß das Aggressionspotential einer Person ist: Je problematischer der familiäre Hintergrund, je größer die psychopathologischen Defizite (psychische Erkrankungen), je gewaltbereiter die Umgebung bzw. je größer die soziale Isolation, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass eine Person in Konfliktsituationen mit der Anwendung von Gewalt reagiert.

In der Forschung fragt man sich, ob auch das Spielen gewalthaltiger Computerspiele zu solch einem das Aggressionspotential steigernden Faktor werden kann? Hier lautet die eindeutige Tendenz: Ja. Wenn auch andere Faktoren für eine erhöhte Gewaltbereitschaft sprechen, kann das Spielen von Ego-Shootern zu einem die Aggressivität verstärkenden Faktor werden. Das Spielen von gewalthaltigen Computerspielen allein macht jedoch noch längst keinen Amokläufer (vgl. Hartmann 2007).

#### **B. Selektions- vs. Wirkungshypothese**

Eine weitere Frage, die in der Forschung in Bezug auf den Zusammenhang zwischen Aggressionsneigungen und Computerspielen heiß diskutiert wird, lautet: Führt das Spielen von gewalthaltigen Computerspielen zu aggressiven Neigungen (»Wirkungshypothese«), oder aber führen bereits vorhandene aggressive Neigungen zum Spielen gewalthaltiger Computerspiele (»Selektionshypothese«)?

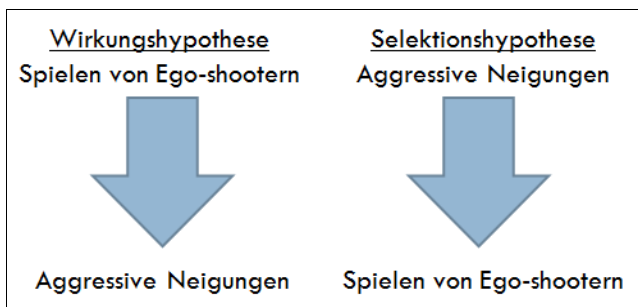
Wahrscheinlich stimmt beides: Es ist tatsächlich zu beobachten, dass Jugendliche, die über ein erhöhtes Aggressionspotential verfügen, auch verstärkt zu gewalthaltigen Computerspielen greifen. Es ist gleichzeitig zu beobachten, dass das Spielen gewalthaltiger Computerspiele das Aggressionspotential steigern kann. So deutet sich an, dass sich Personen,







die bereits eine erhöhte Neigung zur Gewaltanwendung haben, in eine ›Abwärtsspirale‹ hinein bewegen können: Dabei führen dann die aggressiven Neigungen zu vermehrtem Spielen von gewalthaltigen Computerspielen, und das verstärkt wiederum die aggressiven Neigungen. Die Forscher Kunczik und Zipfel reden in solchen Fällen von einer »Risiko-Gruppe« von Spielern, für die das Spielen von Ego-Shootern merkliche Auswirkungen auf ihre Gewaltbereitschaft haben kann (Kunczik/Zipfel 2006, 320ff).



### C. High-Risk-Player

Das Wechselspiel, das zwischen Spieler und Spiel entscheidend wirkt, nennt sich *Koppelung*. Passt das Spiel auf die Bedürfnisse, Wünsche und Vorlieben des Spielers, so wählt er dieses aus. Diese Koppelung findet bei Shootern nicht nur auf der Gewaltebene (aggressive Neigungen) statt, sondern auf allen konzeptionellen Ebenen des Spiels (z.B. Geschicklichkeit, Ausdauer, Schnelligkeit, Taktik, Interesse für Technik und Waffen). Je intensiver diese Koppelung stattfindet und je mehr sich der Spieler sympathisierend mit den Inhalten der Spiele verbunden sieht und sein eigenes Leben damit verbindet, desto größer ist die Möglichkeit, dass es zu einem Transfer von Handlungsschemata, Problemlösungen, Moral- und Weltanschauungen, die in der virtuellen Welt gegeben und dort vom Spieler entwickelt wurden, auf die reale Welt kommt. Dieser Transfer geschieht - abgesehen von Gefühlen, die einige Zeit nach dem Spiel noch nachklingen können (Kurzzeitwirkung) - nicht einfach unbewusst, sondern geht mit einer Bereitschaft zum Transfer und der Akzeptanz des Transfers durch das Bewusstsein des Spie-

lers einher: Konkretes Handeln in der realen Welt unterscheidet sich sehr stark von den Regeln, Kontexten und Handlungsmöglichkeiten der virtuellen Spielwelt, daher müssen virtuelle Denk- und Handlungsweisen bewusst an reale Situationen angewandt werden. Dies bedeutet einerseits, dass virtuelle Welten nicht einfach so auf das Handeln in der realen Welt einwirken, sondern dass es entscheidend vom Spieler abhängt. Dabei gilt der Kreislauf von Selektions- und Wirkungshypothese.

Andererseits weist dies darauf hin, dass die Einwirkung dort erleichtert wird, wo Kinder und Jugendliche in realen Lebenskontexten stehen, die aufgrund ihrer Moralvorstellungen, Gewalterfahrungen und Problemlösungskonzepten dem Erleben in der virtuellen Welt ›ähneln‹. Diese Spieler, sowie Kinder und Teenager allgemein, können über unzureichende »Rahmungskompetenzen« verfügen. D.h. sie haben Schwierigkeiten die Transferprozesse zu kontrollieren und die Reizeindrücke den jeweiligen Welten angemessen zuzuordnen. Eine extrem realitätsnahe Simulation erleichtert diesen Transfer womöglich erheblich (vgl. Fritz 2005b). Zusammenfassend die wichtigsten Merkmale der ›High-Risk-Player‹:

- Jüngere Kinder und Teenager, die noch kein stabiles Wertesystem besitzen.
- Kinder und Jugendliche mit exzessivem Computerspielkonsum.
- Junge Menschen mit einer Präferenz für violente Spiele.
- Junge Menschen mit geringen sozialen Problemlösungsfähigkeiten und Probleme bei der Gefühlsregulierung (konstante Suche nach Stimulierung; Flucht vor Ängsten und depressiven Gefühlen).
- Junge Menschen mit erhöhter Reizbarkeit und verringerter Frustrationstoleranz.

### D. Aggression

Ebenso fragt die Forschung, inwiefern das Spielen von gewalthaltigen Computerspielen langfristige Auswirkungen auf das Wesen und Verhalten eines



Spielers hat. Dabei geht es nicht nur um die Jugendlichen der Risikogruppe, sondern um den Ego-Shooter-Spieler allgemein.

Die Mehrheit der Wissenschaftlern ist davon überzeugt, dass das Spielen von gewalthaltigen Computerspielen die Aggression eines Spielers kurzzeitig erhöht. Die Forscher Anderson, Gentile und Buckley beispielsweise kommen zu dem Ergebnis, dass bis ca. 30 Minuten nach dem Spielen eines Ego-Shooters die Erregung (messbar in Pulsfrequenz und Blutdruck) angehoben, aggressive Emotionen wie Wut und Ärger geschürt und die Abrufbarkeit aggressiver Gedanken und Vorstellungen erhöht sein können. So neigen Spieler direkt nach dem Spielen zum Beispiel dazu, mehrdeutiges Verhalten als absichtlich feindseliges Verhalten zu interpretieren (vgl. Hartmann 2007). Ob und wie stark die Gedanken, Emotionen und Verhaltensweisen von Spielern durch das Spielen von Ego-Shootern auch langfristig geprägt werden - dazu gibt es bislang noch nicht genügend gesicherte Forschungsergebnisse.

Neben der Überzeugung, dass Ego-Shooter die Aggression erhöhen, wird von anderer Seite die sogenannte ›Katharsis-Hypothese‹ genannt. Diese besagt, dass eine Person, die angestaute Aggressionen in sich hat, im Spielen einen Kanal finden kann, diese Aggressionen kontrolliert abzulassen. Das Spielen von Ego-Shootern übernehme also eine Art Ventilfunktion und diene so nicht dem zusätzlichen Aufbau, sondern sogar dem Abbau von Aggressionen.

Die Katharsis-Hypothese wurde erstmals in Bezug auf Gewalt in Filmen aufgestellt. Für Filme konnte die Forschung diese Hypothese nicht bestätigen. Weil man bei einem Computerspiel jedoch viel stärker aktiv involviert ist, als beim Schauen eines Films, ist sie für Computerspiele wieder neu aufkommen. Intensiv geprüft wurde die These in Bezug auf Computerspiele bislang noch nicht. Feststeht, dass viele Spieler sich mit der Absicht an den Computer setzen, Aggression abzubauen zu wollen. Ob es jedoch tatsächlich zu dem gewünschten Effekt kommt, ist zweifelhaft. Fest steht dabei eines: Wenn der Spieler im Spiel nicht erfolgreich ist und verliert, wird dadurch die Aggressionsneigung eher noch ver-

stärkt, als dass sie abnimmt (Kunczik/Zipfel 2006, 303ff).

## ***E. Verbesserung der geistigen Fähigkeiten***

In der Diskussion steht auch die Frage, inwieweit das Spielen von Ego-Shootern die geistigen Fähigkeiten verbessert. Nach Jürgen Fritz können durch die Beschäftigung mit PC-Spielen folgende Fähigkeiten gefördert werden (Fritz 2005c):

- *Sensomotorische Fähigkeiten:* Auge-Hand-Koordination, Reaktionsschnelligkeit, Konzentrationskraft.
- *Kognitive Fähigkeiten:* räumliches Orientierungsvermögen, Gedächtnisfähigkeit, Kombinationsfähigkeit, Kompetenz in konvergenter Kreativität, Lernfähigkeit, Experimentierfreudigkeit, Zeitmanagement, Ressourcenmanagement, Planungskompetenz, Problemlösungskompetenz, Sachkompetenz.
- *Emotionale Fähigkeiten:* Gefühlsmanagement, Stressresistenz, Selbstdisziplin, Erfolgsmotivation, Ausdauer.
- *Soziale Fähigkeiten:* Kooperationsfähigkeit, Hilfsbereitschaft, Empathie.

Hierbei lässt sich allerdings kritisch hinterfragen, inwieweit es Spielern gelingt, die in der Virtualität erlernten Kompetenzen direkt auf reale Alltagssituationen zu übertragen, oder ob die Nützlichkeit dieser Fertigkeiten nicht häufig doch auf die virtuelle Welt beschränkt bleibt.

## ***F. Die Fähigkeit zur Unterscheidung von Realität und Virtualität***

Ein wichtiger Aspekt der Diskussion ist auch die Frage, inwieweit es einem Menschen gelingt, zwischen Realität und Virtualität zu unterscheiden. Grundsätzlich besitzt jeder psychisch gesunde Erwachsene diese Fähigkeit. Fritz schreibt im Blick auf Spieler von Shootern: »Die Menschen wissen, wenn sie sich in der virtuellen Welt befinden und sie deuten das Geschehen nach den Maßstäben, die für



diese Welt gelten.« (Fritz 2007, 34) Fritz argumentiert also, dass Computerspieler den jeweiligen Bezugsrahmen der erlebten Welt sehr schnell erfassen und auf diese Weise die Virtualität eindeutig von der Realität trennen. Die Lebensregeln und Prinzipien der jeweiligen Welt werden eben nicht unreflektiert auf die andere Welt übertragen, weil immer eine gewisse Distanz zur Virtualität aufrecht erhalten bleibt. Da ein psychisch gesunder Erwachsener nun eindeutig zwischen Spiel und Realität differenzieren kann, hat das Spielen im Grunde kaum einen Einfluss auf seine Gedankenwelt und ergo keine dauerhaften negativen Konsequenzen.

Allerdings gilt diese Unbedenklichkeit eben nur für psychisch gesunde Erwachsene. Kinder, die aufgrund ihrer Entwicklung häufig noch nicht eindeutig zwischen Virtualität und Realität unterscheiden können,<sup>3</sup> oder psychisch erkrankte Personen, die durch ihre Krankheit Probleme mit einer eindeutigen Differenzierung haben, sollten keine Ego-Shooter spielen (vgl. Schedlinski 2007, 11f). Gerade auch junge Menschen sind angesichts des aktiven Einbezogen-seins ins Spielgeschehen und der immer realistischer werdenden Darstellungen gefährdet, die Distanz zur virtuellen Welt zu verlieren.

### G. Erlernen eines verdrehten Gewaltkonzepts

Eine wichtige Anmerkung zur Debatte um Ego-Shooter ist nicht zuletzt die Beobachtung, dass in gewalthaltigen Computerspielen so gut wie durchgängig ein unrealistischer und ethisch problematischer Umgang mit Gewalt dargestellt und vermittelt wird. Natürlich wird diese Beobachtung nur dann zur Problematik, wenn man davon ausgeht, dass sich das in Ego-Shootern dargestellte Konzept von Gewalt in gewissem Maß auf die Einstellung des Spielers überträgt. Argumentationshilfe erhält man hier von der Lerntheorie: Handlungsabläufe, die man selbst aktiv ausführt, prägen sich viel tiefer ein, als

<sup>3</sup> Dies ist ein wesentliches Kriterium für die Altersbeschränkungen der "Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle" (USK), deren Angaben seit 2003 nicht mehr nur Empfehlungen, sondern verpflichtende Alterseinstufungen sind.

Verhaltensweisen, die man lediglich akustisch oder visuell wahrnimmt. Und da man bei einem Ego-Shooter Gewalthandlungen wieder und wieder trainiert, habe das in diesen Spielen vermittelte Konzept für den Umgang mit Gewalt Einfluss auf den Umgang des Spielers mit Gewalt.

Was sind nun die Aspekte des Gewaltkonzepts in Ego-Shootern, die als problematisch angesehen werden müssen? In vielen Ego-Shootern tritt *Gewalt als Selbstzweck* in Erscheinung. In diesen Spielen ist häufig keine Rechtfertigung - kein triftiger Grund - notwendig, um den anderen virtuell abzuschießen. Der einzige Grund für die Anwendung von Gewalt besteht meist darin, dass man dadurch die für das Spielziel notwendigen Punkte sammelt. Dadurch kann der Eindruck entstehen, als seien Menschen des Lebens unwürdig und man könne sie einfach so ›abknallen‹.

Eine weitere Problematik in der durch Ego-Shootern vermittelten Gewalt besteht darin, dass man beim Spielen häufig alle Schritte, die zu einem Tötungsakt führen, möglichst realistisch und mit allen Details nachvollzieht. Diese Schritte werden dann aktiv immer wieder wiederholt, sodass der Spieler mit großer Genauigkeit erlernt, wie Gewalthandlungen in der Realität ablaufen (Schedlinski 2007, 11f). Zudem wird die Anwendung von Gewalt in Ego-Shootern nicht etwa als äußerstes, sondern als einziges Mittel zur Konfliktlösung dargestellt. In aller Regel ist in gewalthaltigen Computerspielen nicht die Möglichkeit vorgesehen, dass man Konflikte auch friedlich lösen kann (Korte 2007). Stattdessen besteht die einzige Möglichkeit, im Spiel einen Konflikt zu lösen, darin, einen Gegner umzubringen.

Schließlich ist problematisch, dass die Anwendung von Gewalt in Ego-Shootern im Prinzip nie negative Konsequenzen hat, sondern fast ausschließlich positive. Gewalt wird belohnt - durch das Sammeln von Punkten, durch das Erreichen der nächsten Runde usw. Auf diese Weise wird der Spieler dazu motiviert, in der Virtualität noch mehr Gewalttaten zu tun. Die zahlreichen negativen Konsequenzen von Gewalt, nämlich, dass ein Opfer von Gewalt Schmerzen empfindet und sowohl körperlich als





auch seelisch leidet sowie die Tragweite dessen, was es bedeutet, wenn eine Person ihr Leben verliert - all das wird dem Spieler kaum bewusst gemacht.

## **H. Soziale Isolation**

Manche Forscher weisen zudem darauf hin, dass es bei exzessivem Spielen in der Folge zu einer sozialen Isolation kommen kann. Wenn das Spielen von Computerspielen einen sehr breiten Raum in der Freizeitgestaltung einer Person einnimmt, bleibt selbstverständlich weniger Zeit für den Kontakt zu anderen Menschen, für andere Hobbys oder schulische Aufgaben. So kann es zu einem Rückzug aus dem sozialen Leben und zu einer Vereinsamung des Spielers kommen. Eine solche soziale Isolation ist nicht gesund für die menschliche Psyche. Ist ein Spieler erst einmal sozial isoliert, dann ist er in einem erheblichen Maße anfälliger dafür, dass sich die von ihm in der virtuellen Welt erlebte Gewalt negativ auf sein Aggressionspotential auswirkt. So geht man davon aus, dass bei den Attentaten von Columbine und Utøya der Faktor der sozialen Isolation eine sehr große Rolle gespielt hat.

## **V. Feuer frei?! - Konsequenzen aus einer kontroversen Debatte**

Welche Schlussfolgerungen lassen sich auf Grund der Darstellung und Analyse für den Umgang mit Ego-Shootern ziehen? Die Diskussion hat gezeigt, dass sich eine einfache Antwort auf die Frage nach dem Umgang mit gewalthaltigen Spielen verbietet. Es konnte gezeigt werden, dass Ego-Shooter durch das gemeinschaftliche virtuelle Erlebnis oder den gesunden Wettstreit mit Gleichaltrigen die soziale Funktion von althergebrachten gemeinschaftlichen Aktivitäten bei Jugendlichen teilweise übernimmt. Die wichtige Fähigkeit des (gesunden) Erwachsenen, zwischen Realität und Virtualität zu unterscheiden, setzt einerseits ein deutliches Zeichen gegen eine generelle Ablehnung von Ego-Shootern,

weist andererseits jedoch auch darauf hin, dass wichtige Rahmenbedingungen zu beachten sind.

Die erste und einfachste Richtlinie ist dabei die jeweilige Vorgabe der USK, der auf jeden Fall Folge geleistet werden sollte. Zudem sollten die Einschätzungen der USK von Eltern (und Pädagoge) überprüft und an die Persönlichkeit des Kindes angepasst werden. Nicht jeder teilt die Gewaltein-schätzung der USK. Erwachsenen im Umfeld von Kindern und Jugendlichen müssen ihre Verantwortung wahrnehmen und auf den Spielgebrauch achten.

Des Weiteren ist Personen vom Spielen von Ego-Shootern abzuraten, bei denen nach dem Spiel eine deutliche Erhöhung des Aggressionspotentials oder eine Verminderung von Empathie festzustellen ist. Unter dieser Risikogruppe finden sich vor allem Kinder, psychisch erkrankte Personen und Menschen, die in ihrer Familie oder in ihrer unmittelbaren Umgebung einen äußerst problematischen Umgang mit Gewalt erlebt haben oder von einer sehr positiven Einstellung zu Gewalt als Männlichkeitsmerkmal geprägt wurden. Auch wenn eine Person nach dem Spielen eines Ego-Shooters bemerkt, dass ihr die konsumierte Gewalt innerlich noch einige Zeit nachgeht, sollte sie möglichst aufhören zu spielen.

Zudem ist es vor allem für Eltern und Jugendarbeiter wichtig, Jugendlichen ein alternatives Gewaltkonzept zu vermitteln, welches Gewalt als Selbstzweck ablehnt. Zudem ist zu raten, auf Grund jener verdrehten ›Gewaltlogik‹ das Spielen von Ego-Shooter auf eine knappe Zeit zu begrenzen bzw. dafür zu sorgen, dass das Computerspiel nicht die einzige Freizeitbeschäftigung darstellt. Zudem sollte das Spielen von Computerspielen in jedem Fall insofern eingeschränkt sein, als dass daneben ein gesundes Maß an sozialen Kontakten erhalten bleibt. Eltern und Jugendarbeiter sind hier gefragt, Jugendlichen, die bereits in der sozialen Isolation stecken, neue Perspektiven aufzuzeigen und diese aus dem Gefängnis der Isolation zu begleiten.



## VI. Ausblick: Aktion, Reaktion und Interaktion

Der Streit um die »Killerspiele« wird weitergehen. Laufend kommen neue Spiele auf den Markt, die Simulationen werden realer und die Interaktion intensiver. Eltern und Pädagogen stehen hier vor einer großen Herausforderung, der sich zu stellen unumgänglich ist! Kontroverse Meinungen sind angesichts der Forschungslage und der unterschiedlichen Lebenssituationen der Spieler an der Tagesordnung. Während die einen eine klare Gegenposition beziehen, sehen sich die anderen in einer Grauzone unterwegs. Für beide gilt jedoch, dass die Erziehung von und die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen ohne Kommunikation und Empathie für deren Interessen nicht möglich ist. Daher: Informieren Sie sich gut über die Spiele der Jugendlichen; Spielen Sie selbst die Spiele, um eigene Erfahrungen in der Diskussion einzubringen und ein Verständnis aufzubauen; Vermeiden Sie Pauschalurteile, da diese das Gespräch behindern; Beziehen Sie dennoch klare Stellung aufgrund guter Argumente; Bleiben Sie mit ihren Jugendlichen im Gespräch und helfen Sie ihnen gesunde Wertvorstellungen außerhalb der virtuellen Welt zu entwickeln!

Wichtig ist insbesondere diese Einbettung der virtuellen Welt in einen angemessenen sozialen Kontext: »Gemeint damit ist das gemeinsame Spiel, das Gespräch über die Spielerfahrungen und Spielinteressen, die Erörterungen über den Wert bestimmter Spiele. Im Kontext der virtuellen Welt, in der Realität unseres alltäglichen Lebens in Familie und Freundeskreis, müsste Raum für Empathie geschaffen werden: gegenüber anderen Vorstellungen, unterschiedlichen Meinungen, einander widerstrebenden Wertvorstellungen. Denn der Rekurs auf Werte und Normen setzt genau dies voraus. Etwas Vergleichbares gilt auch im Hinblick auf die Medienpädagogik in Jugendarbeit und Schule. Die Problematik der Gewalt in der virtuellen Welt ist eine Herausforderung, die Pädagogen mit Einfallsreichtum, Kompetenz und Empathie für die Interessen, Wün-

sche und Bedürfnisse der Kinder und Jugendlichen annehmen sollten« (Fritz/Fehr 2005).



## Material- und Literaturhinweise

Die Handreichungen »Elternabende Computerspiele. Handreichung für Referentinnen und Referenten« (unter [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)), »Leitfaden für Lehrkräfte. Basisinformationen und praktische Tipps zum pädagogischen Umgang mit Computerspielen« (unter [www.spielbar.de](http://www.spielbar.de)) und »Im Netz der neuen Medien. Internet, Handy und Computerspiele - Chancen und Risiken für Kinder und Jugendliche« (unter [www.polizei-beratung.de](http://www.polizei-beratung.de)) bieten Ihnen Informationen, Ratschläge, Projektbeispiele, Unterrichtseinheiten und empfehlenswerte Internetangebote rund um die Themen Medien und Computerspiele. Auf den beiden erstgenannten Internetseiten finden Sie des weiteren Spielbewertungen und Fachartikel.

Zum Phänomen »Counter-Strike«: Jens Wiemken hat Entwicklung, Spielablauf und Teamplay unter die Lupe genommen:  
[www.spielbar.de/neu/2008/07/phanomen-bildschirmspiele-counter-strike/](http://www.spielbar.de/neu/2008/07/phanomen-bildschirmspiele-counter-strike/).

Eltern-LAN: Lernen Sie die virtuellen Welten ihrer Kinder und Jugendlichen kennen und erlernen Sie einen eigenen Umgang mit den Spielen und ihren Inhalten und finden Sie Hilfe für den Umgang Zuhause. Eltern-LAN-Veranstaltungen bieten dazu die Möglichkeit (auch für Lehrer und Jugendmitarbeiter geeignet). Weitere Informationen unter:

[www.spielbar.de/neu/wp-content/uploads/2010/08/elternLAN\\_web.pdf](http://www.spielbar.de/neu/wp-content/uploads/2010/08/elternLAN_web.pdf).

[www.spielbar.de/neu/2011/01/mit-ballerspielen-gegen-padagogische-no-go-areas/](http://www.spielbar.de/neu/2011/01/mit-ballerspielen-gegen-padagogische-no-go-areas/) (Fachartikel/Erfahrungsbericht).

### Weitere Literatur:

Bockholt, Dennis, 'Mediale Viren' im Kopf unserer Jugend? Studie zum Zusammenhang von Computerspielen und Gewalt, Regensburg 2008

Debusmann, Sylvia, Handlungsfreiheit und Virtualität. Zur ethischen Dimension der Computerfiktion, Gießen 2007

Franz, Wilfried, Ballerspiele verbieten, in: Pro 1, 2007, 24-25

Fritz, Jürgen (Hg.), Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen, Weinheim 1995

Fritz, Jürgen, Zwischen Frust und Flow. Vielfältige Emotionen begleiten das Spielen am Computer, 2005 [Fritz 2005a]  
Abrufbar unter:  
[www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63711/emotionen?p=all](http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63711/emotionen?p=all)

Fritz, Jürgen. Wie virtuelle Welten wirken. Über die Struktur von Transfers aus der medialen in die reale Welt, 2005. [Fritz 2005b]  
Abrufbar unter:  
[www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63699/wie-virtuelle-welten-wirken?p=all](http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63699/wie-virtuelle-welten-wirken?p=all)

Fritz, Jürgen, Spiele fördern, was sie fordern, 2005 [Fritz 2005c]  
Abrufbar unter:  
[www.bpb.de/themen/OTA84M,0,0,Spiele\\_f%F6rdern\\_was\\_sie\\_fordern.html](http://www.bpb.de/themen/OTA84M,0,0,Spiele_f%F6rdern_was_sie_fordern.html)

Fritz, Jürgen, Virtuelle Spielwelten und virtuelle Gewalt, in: tv diskurs 4, 2007, 34-39

Fritz, Jürgen, Virtuelle Spielwelten als Lernort, in: Kathrin Demmler/Klaus Lutz u.a., Menschen bilden - aber wie?! Grundlagen für eine nachhaltige medienpädagogische Praxis, München 2009, 41-58

Fritz, Jürgen / Wolfgang Fehr, Virtuelle Gewalt: Modell oder Spiegel? Computerspiele aus Sicht der Medienwirkungsforschung, 2005  
Abrufbar unter:  
[www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63709/virtuelle-gewalt](http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63709/virtuelle-gewalt)

Fröhlich, Margit / Michael Grunewald / Ursula Taplik (Hg.), Computerspiele: Faszination und Irritation, Frankfurt a.M. 2007

Hartmann, Thomas, Schluss mit dem Gewalt-Tabu! Warum Kinder ballern und sich prügeln müssen, Frankfurt a.M. 2007

Hartmann, Tilo, Machen Computerspiele gewalttätig? Zum kommunikationswissenschaftlichen und medienpsychologischen Forschungsstand, 2007  
Abrufbar unter:  
[www.bpb.de/themen/CUVT39,0,0,Einstieg%3A\\_Machen\\_Computerspiele\\_gewaltt%E4tig.html](http://www.bpb.de/themen/CUVT39,0,0,Einstieg%3A_Machen_Computerspiele_gewaltt%E4tig.html)

Köhler, Esther, Computerspiele und Gewalt. Eine psychologische Entwarnung, Heidelberg 2008

Korte, Jan, Jugendpolitik statt Verbotspolitik, 2007  
Abrufbar unter:  
[www.bpb.de/gesellschaft/medien/verbotenspiele/63515/jan-korte](http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/verbotenspiele/63515/jan-korte)

Krahé, Barbara/Ingrid Möller u.a., Media Violence Workshop Potsdam,  
Abrufbar unter:  
[www.w-lab.de/workshop-potsdam.html](http://www.w-lab.de/workshop-potsdam.html)



# NEWSLETTER

„INITIATIVE FÜR WERTEORIENTIERTE JUGENDFORSCHUNG“



15

- Kringiel, Danny, Chronik der Negativschlagzeilen, 2007  
Abrufbar unter:  
[www.bpb.de/themen/5EF7YY,0,0,Chronik\\_der\\_Negativschlagzeilen.html](http://www.bpb.de/themen/5EF7YY,0,0,Chronik_der_Negativschlagzeilen.html)
- Kunczik, Michael/Astrid Zipfel, Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch, 5. rev. Aufl. Böhlau 2006
- Ladas, Manuel, Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen, Frankfurt a.M. 2002
- Nieswiodek-Martin, Ellen, Kinder in der Mediengesellschaft. Fernsehen, Computer und Erziehung, 2. Aufl. Holzgerlingen 2006
- Möller, Ingrid, Wie aggressiv macht Mediengewalt? Ein Interview, in: Pro 1, 2007, 26-27
- Rosenfelder, Andreas/Tobias Rüther u.a., Virtuelle Gewalt. Machen Videospiele wirklich böse?  
Abrufbar unter:  
[www.faz.net/s/Rub475F682E3FC24868A8A5276D4FB916D7/Doc~E93DDEE6FB3F041F1AB0224EE4FE02BEF~A Tpl~Ecommon~Scontent.html](http://www.faz.net/s/Rub475F682E3FC24868A8A5276D4FB916D7/Doc~E93DDEE6FB3F041F1AB0224EE4FE02BEF~A Tpl~Ecommon~Scontent.html)
- Schedlinski, Michael, Computerspiele mit Gewaltinhalten. Eine Betrachtungsweise unter christlich-ethischen Gesichtspunkten, Marburg 2007
- Selg, Herbert, Wirkungen von Gewaltdarstellungen in Massenmedien auf die Aggressivität von Kindern und Jugendlichen, in: Zeitschrift für Familienforschung 2, 2003, 165-176
- Spitzer, Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft, 6. Aufl. München 2009
- Staud-Müller, Frithjof, Gewalthaltige Computerspiele und Aggressionsneigung. Längsschnittliche und experimentelle Betrachtung konkurrierender Zusammenhangsannahmen, Studien zur Kindheits- und Jugendforschung 57, Hamburg 2010
- Steinlecher, Peter, Attentäter lobt Modern Warfare 2, 2011  
Abrufbar unter:  
[www.golem.de/1107/85191.html](http://www.golem.de/1107/85191.html)
- Trudewind, Clemens/Rita Steckel, Effekte gewaltorientierter Computerspiele bei Kindern: Wirkmechanismen, Moderatoren und Entwicklungsfolgen, in: Zeitschrift für Familienforschung 3, 2003, 238-271
- Virtuelle Welten - reale Gewalt, Hg. Florian Rötzer, Hannover 2003

**Dieser Newsletter wird herausgegeben von der Initiative für wertorientierte Jugendforschung am Institut für Ethik & Werte.**

**Spenden erbeten an:  
FTA e.V., Kto. Nr. 511 02 002, Volksbank Mittelhessen (BLZ 513 900 00),  
Verwendungszweck: Ethikinstitut  
(Spender erhalten automatisch eine Zuwendungsbestätigung)**

[www.ethikinstitut.de](http://www.ethikinstitut.de)

[www.wert-voll.de](http://www.wert-voll.de)