

## Kurzinfo zu „gewalthaltigen Computerspielen“

### Einleitung:

Da Computerspiele durch die Gewalttat in Norwegen erneut in den Fokus der Medien geraten sind, wollen wir, als medienpädagogische Einrichtung, sie gerne kurz über den aktuellen Forschungsstand und ihre Handlungsmöglichkeiten als Eltern informieren. Natürlich wollen wir Ihnen auch eine kurze Information über die in den Medien nur namentlich genannten Spiele geben.

### Erklärung:

<b>World of Warcraft</b>	<b>USK 12</b>
Release 2005 (EU)	Rekord von etwa 12.000.000 Spielern weltweit, ~2.000.000 in Europa
3 Addons: The Burning Crusade 2007, Wrath of the Lich King 2008 und Cataclysm 2010	Kosten ca. 12€ Monat als Abo + Kosten für die Grundspiele ca.35€
Genre: MMORPG (Massive Multiplayer Online Roleplaying Game)	System: PC

In World of Warcraft erschafft der Spieler sich einen Avatar durch den er, zusammen mit anderen Spielern, Abenteurer in Azeroth erleben kann. Azeroth ist der Hauptschauplatz des Warcraft Universums, einer Fantasywelt mit Orks, Menschen, Dämonen und Magie in der epische Geschichten erzählt werden.

Das Spiel verfügt über keinen Einzelspielermodus, es lebt durch die Interaktion mit anderen Spielern; Kommunikation ist daher einer der wesentlichen Bestandteile des Spiels.

<b>Call of Duty: Modern Warfare 2</b>	<b>USK 18, (Uncut indiziert (Liste B))</b>
Release 2009	
	Kosten ca. 30-50€ ja nach Version
Genre: FPS (First Person Shooter)	System: PC, X-Box, PS3, Wii

Call of Duty : Modern Warfare 2 ist ein Spiel aus der "Call of Duty"- Serie, einer Reihe von First Person Shootern, die die Geschichten von Individuen im Krieg erzählen. Erlebt man in den alten Call of Duty Teilen noch die Geschichte des 2. Weltkrieges, den Sturm auf die Normandie oder den Fall Berlins mit, spielen die „Modern Warfare“ Ableger in fiktiven Szenarien der heutigen Zeit. Die erzählten Geschichten der Spiele sind dabei mit modernen Actionfilmen oder Tom Clancy Romanen vergleichbar.

## **Forschung:**

In den letzten Jahren sind jede Menge Studien erschienen, die versuchen eine Aussage über Medienwirkungen zu treffen. Die Ergebnisse dieser sind, je nach Versuchsaufbau und Institut sehr unterschiedlich. Dennoch lässt sich eine Tendenz des aktuellen Forschungsstandes ablesen. Es wird davon ausgegangen, dass Medien wirken, wie sie wirken ist jedoch sehr schwer zu fassen. So spielt beispielsweise die Persönlichkeit und das soziale Umfeld einer Person eine entscheidende Rolle.

„Mediengewalt stellt nur einen Faktor innerhalb eines komplexen Bündels von Ursachen für die Entstehung gewalttätigen Verhaltens dar.“ (BPJM, Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Medien)

Das bedeutet, dass gewalthaltige Computerspiele auf jedes Kind und auf jeden Jugendlichen anders wirken. Eine entscheidende Rolle bei der Wirkung spielt das Alter, indem Kinder und Jugendliche ein gewalthaltiges Medium konsumieren. In der Entwicklungsphase, in der Kinder gewalttätige Handlungsabläufe zwar nachvollziehen, aber noch kein gefestigtes System von Verhaltensmustern und Wertvorstellungen haben, können diese Spiele entsprechend negativen Einfluss ausüben. Dies ist bis zu einem Alter von ca. 12 Jahren der Fall.

Daneben spielt die Darstellung der Gewalt eine Rolle. Das heißt, in welchem Zusammenhang die Gewalt dargestellt wird. Ist sie in eine nachvollziehbare Geschichte eingebaut, wird sie anders wirken als „sinnloses Rumgeballere“. Wird Gewalt im Spiel belohnt, wirkt sie anders als wenn sie bestraft wird. Darum ist es wichtig sich das Spiel genau anzusehen.

Dies bedeutet, „ dass der Konsum medialer Gewaltdarstellungen einen Beitrag zur Entstehung einer zur Gewaltanwendung neigenden Persönlichkeit und von gewalttätigem Verhalten leisten kann (wenn auch andere soziale oder Persönlichkeitsfaktoren einen stärkeren Einfluss haben mögen). Umgekehrt beeinflusst die Aggressivität des Medienkonsumenten aber auch die Zuwendung zu gewalthaltigen Medieninhalten. Es ist somit ein Wechselwirkungsprozess zwischen Zuwendung zu und Wirkung von Mediengewalt anzunehmen (vgl. Kunczik/Zipfel, Kurzbericht (2010, S.10).“

## **Quellen/Literatur:**

- *Kunczik, Michael; Zipfel, Astrid (März 2010): Medien und Gewalt. Befunde der Forschung 2004-2009. Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Kurzbericht. Berlin.*
- <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Jugendmedienschutz-Medienerziehung/film-fernsehen,did=106676.html>

Weiterführende lesenswerte Links:

<https://www.klicksafe.de/themen/spielen/medienwirkung/gewalt/forschung.html>

### **Was heißt das nun für Eltern?**

Als Elternteil gilt es also zunächst einmal die Ruhe zu bewahren, wenn Ihr Kind spielt. Benutzen sie im Dialog mit Ihrem Kind nicht den Ausdruck „Killerspiel“, da sie sich damit dem Kind oder Jugendlichen gegenüber als voreingenommen darstellen. Schauen sie sich genau an, was ihr Kind spielt und fragen sie es nach dem Spiel. Wichtig ist, gerade bei jüngeren Kindern, die Alterskennzeichen der USK (Unterhaltungssoftware selbstkontrolle) zu beachten. Diese ist nicht zu verwechseln mit den Kennzeichen der PEGI, die sie auch auf vielen Spielen finden. Dabei handelt es sich um ein europäisches Kennzeichen – für Deutschland gilt die gesetzliche Vorgabe der USK- Siegel.

[www.infocafe.org](http://www.infocafe.org) [info@infocafe.org](mailto:info@infocafe.org) Tel: 06102 209929