# *Und Kopfschuss!*

## Computerspiele und das Thema Gewalt

INFORMATIONEN FÜR ELTERN VON
12-16-JÄHRIGEN ZU COMPUTERSPIELEN

GAME
LIFE

## EINE TYPISCHE SITUATION IN FAMILIEN

Eine Mutter beobachtet ihren Sohn, wie er ein Computerspiel spielt, in dem sehr viele gewalttätige und in ihren Augen brutale Szenen zu sehen sind. Sie ist dabei nicht nur von der sehr realistischen Darstellung der Gewalt schockiert. Auch die Freude, die ihr Sohn ausdrückt, wenn er auf einen anderen schießt, macht ihr Sorgen – selbst wenn es sich um virtuelle Figuren handelt.

## WIE DENKEN VIELE ELTERN DARÜBER?

Eltern sind bemüht, ihren Kindern zu vermitteln, dass Gewalt keine Lösung für ein Problem sein kann und dass Gewalt grundsätzlich abzulehnen ist. Nun ist es so, dass viele Computerspiele Gewalt in den Mittelpunkt stellen und damit gegen die elterlichen Erziehungsvorstellungen arbeiten. Hinzu kommt noch, dass die in Games abgebildete Gewalt oftmals einen hohen Realitätsgrad erreicht. Sie wirkt abschreckend und verstörend. Wie können Jugendliche so etwas freiwillig spielen wollen?

## WIE DENKEN VIELE JUGENDLICHE DARÜBER?

Gerade noch ins Spiel vertieft, wird man von den Eltern genervt, die sich wieder darüber beschweren, dass das Spiel so brutal sei. Dabei verstehen sie einfach nicht, dass es gar nicht nur um die Gewalt geht. Es macht einfach Spaß, sich mit Freundinnen und Freunden in dem Spiel zu messen und herauszufinden, wer der Bessere ist! Natürlich gehören auch der Nervenkitzel und die Action dazu. Außerdem gibt es doch überall – beispielsweise im Fernsehen oder sogar in Zeitungen – Schlimmeres zu sehen.

**WORUM GEHT ES?**

Grundsätzlich kann zum Thema Gewalt festgehalten werden, dass diese in unserer Welt und Kultur tief verwurzelt ist. Dies zeigt schon ein Blick in das abendliche Fernsehprogramm oder in die Welt der Romane. Die Diskussion über die Wirkung von Gewalt in Computerspielen wird in Deutschland unter Eltern sowie in Politik und Wissenschaft intensiv geführt. Die Frage, welchen Einfluss Bilder von Gewaltdarstellungen auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen haben, ist komplex und nicht leicht zu beantworten.

Einerseits gilt es als erwiesen, dass Jugendliche beim Spielen sehr wohl zwischen Fiktion und Realität unterscheiden können – Kindern allerdings fällt dies noch schwer. Auf der anderen Seite können die Handlungen oder die Grafik sehr grausam wirken, gerade jüngere Spielende verängstigen und Gewalt allgemein als einfache und angemessene Lösung für Konflikte darstellen. Klar ist: Nichts ist ohne Wirkung, die einfache Gleichung virtuelle Gewalt = reale Gewalt stimmt aber nicht. Wenn Kinder oder Jugendliche aufgrund eigener Erfahrungen Gewalt als ein angemessenes Konfliktlösungsmittel betrachten, wird diese Einstellung aber durch die Beschäftigung mit Gewalt in Computerspielen verstärkt.

**Wichtig für Eltern:** Auch wenn Gewalt häufig ein zentrales Element in Computerspielen darstellt, steht sie für die meisten Jugendlichen weniger im Mittelpunkt, sondern es geht ihnen meist um die Erreichung des Spielziels (z. B. als Letzte/Letzter zu überleben, Geiseln zu befreien, die Heldin oder den Helden zu spielen oder Ähnliches). Dieses Muster kennen wir auch aus nichtdigitalen Spielen wie Räuber und Gendarm. Jedoch sind die Darstellung von Gewalt in Computerspielen, die angebotenen Rollen und die Realitätsnähe der Geschichten anders als bei klassischen Spielen.

## WAS KANN MAN TUN?

**Auf den Jugendschutz achten:** Zum Schutz von Kindern und Jugendlichen nimmt das USK-Alterskennzeichen eine entscheidende Rolle ein. Es dient dazu, Kinder und Jugendliche vor Inhalten zu schützen, die sie in ihrer psychosozialen Entwicklung beeinträchtigen könnten. Sie sollten deshalb dafür Sorge tragen, dass Ihr Kind nur solche Spiele spielt, die für sein jeweiliges Alter freigegeben sind.

Die bunten Rauten der USK finden Sie nicht nur auf den Spielen, die im Geschäft verkauft werden. Die USK ist auch Teil eines weltweiten Systems der Anbieterkennzeichnung, dem sich bereits große App-Stores angeschlossen haben. Hier werden nur solche Apps eingestellt, deren Anbieter einen Fragebogen zu möglichen Beeinträchtigungen und Gefährdungen für Kinder und Jugendliche ausgefüllt haben. Daraus wird das USK-Alterskennzeichen automatisch erstellt.

Bei manchen Apps und Onlinespielen gibt es abweichende oder gar keine Alterskennzeichen. In diesen Fällen ist es sinnvoll, wenn Sie sich im Netz über die Spiele informieren oder sich ein eigenes Bild vom Inhalt der Spiele machen.

**Die Jugendlichen und das Umfeld beachten:** Das Schutzgebot gilt auch, wenn ältere Familienmitglieder (z. B. Geschwister, Eltern) in der Anwesenheit von oder mit den Jüngeren spielen. Wichtig ist, dass Sie den Austausch mit Ihrem Kind in den Mittelpunkt stellen. Ein technischer Schutz durch Filtersoftware allein reicht nicht aus. Zudem ist nicht auszuschließen, dass Jugendliche bei ihren Freundinnen oder Freunden Computerspiele spielen, die sie zu Hause nicht spielen dürfen. Ein Austausch mit anderen Eltern zu diesem Thema ist deshalb hilfreich.

Zusätzliche Informationen zum Thema Computerspiele und **„Kontaktrisiken“** finden Sie unter **www.games.jff.de**.

**Gewalt problematisieren:** Sie sollten Ihrem Kind klarmachen, dass Gewalt als Konfliktlösungsstrategie abzulehnen ist. Gewalt widerspricht den gesellschaftlich akzeptierten Werten. Gleichzeitig begegnet Teenagern Gewalt aber an verschiedenen Stellen in ihrem Alltag und in der Welt. Es ist also kaum möglich, die Kinder und Jugendlichen davon komplett fernzuhalten. Computerspiele können dabei als guter Anlass für eine Diskussion über das Thema Gewalt dienen. Inzwischen gibt es auch Spiele, die die Spielenden vor moralische Entscheidungen stellen und in denen sie beispielsweise zwischen Gnade oder Rache entscheiden müssen. Solche Momente können Sie nutzen, um das Thema Gewalt anzusprechen. Dabei sollten Sie gerade bei älteren Jugendlichen darauf achten, dass Sie das Computerspielen als solches nicht pauschal verurteilen, da die Jugendlichen dann eine Verteidigungshaltung einnehmen und ein offenes Gespräch nur noch schwer möglich ist.

Zusätzliche Informationen zum Thema Computerspiele und **„Geschlecht“** finden Sie unter **www.games.jff.de**.

**LINKTIPPS**

**Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)**
Die USK ist zuständig für die Prüfung von Computerspielen in Deutschland. Hier finden Sie Informationen zu Altersfreigaben bestimmter Spiele.
www.usk.de

**Broschüre „Sicherer Umgang mit digitalen Spielen“**
Die Infobroschüre der Stiftung Medienpädagogik Bayern erläutert u. a. detailliert Fragen des Jugendschutzes.
www.stiftung-medienpaedagogik-bayern.de > Materialien

**Referentennetzwerk Bayern**
Die Stiftung Medienpädagogik Bayern bietet ein vielfältiges Netzwerk mit Kontaktdaten von Referentinnen und Referenten zum Thema Medienpädagogik in Bayern an.
www.stiftung-medienpaedagogik-bayern.de > Referentennetzwerk

## BROSCHÜREN ZU WEITEREN THEMEN

**Sag mir deinen Nickname und ich sage dir, wer du bist!**
*Computerspiele und das Thema Daten*

**Money Money Money!**
*Computerspiele und das Thema Geld*

**Gamegirls und Gameboys**
*Computerspiele und das Thema Geschlecht*

**Und Kopfschuss!**
*Computerspiele und das Thema Gewalt*

**Du Opfer!**
*Computerspiele und Kontaktrisiken*

**Die Stars der Generation Games**
*Computerspiele und Medienkultur*

**Let's Play!**
*Computerspiele und das Recht auf Spiel*

**Mach' die Kiste aus!**
*Computerspiele und das Thema Zeit*

**kostenfrei unter games.jff.de.**

**Redaktion:** Dominik Neumann, Michael Gurt, Sebastian Ring unter Mitarbeit von Susanne Eggert, Klaus Lutz, Sina Stecher

**Illustration:** Sylvia Neuner (www.sylvianeuner.de)

**Kontakt:** JFF – Institut für Medienpädagogik
Arnulfstr. 205 / 80634 München / +49 89 68 989 0 / jff@jff.de

Game Life – die Informationsbroschüren für Eltern zum Thema Computerspiele wurden vom JFF – Institut für Medienpädagogik und Medienzentrum Parabol im Auftrag des Bayerischen Staatsministeriums für Familie, Arbeit und Soziales erarbeitet.

JFF – Institut für Medienpädagogik

PARABOL Medienzentrum

Bayerisches Staatsministerium für Familie, Arbeit und Soziales