



Last One Standing Wins¹

*Gewalt in digitalen Spielen: Über die notwendige Begleitung von heranwachsenden Spieler*innen*

Gewaltdarstellungen in Medien werden immer mehr zu einem regelmäßigen Begleiter der Heranwachsenden und lassen sich schon lange nicht mehr kategorisch der Sparte der digitalen Spiele zuschreiben. Doch während der Gewalt in Spielfilmen oder Serien passiv zugesehen wird, legen die Spieler*innen in den digitalen Games selbst Hand an und üben oft genug aktiv Gewalt aus. Zahlreiche der Spiele, in denen Gewalt ein zentrales Spielelement darstellt, sind bereits seit Jahrzehnten als Egoshooter-Spiele bekannt. Die Spieler*innen schlüpfen in der Ich-Perspektive in die Rolle bewaffneter Schütz*innen und erfüllen Missionen, die darin bestehen, zahlreiche Gegner*innen zu töten.

Inhalte sind oft frei verfügbar

Trotz der Altersfreigabe-Kennzeichnungen „USK ab 16“ und „USK ab 18“ der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) auf Trägermedien hat laut KIM-Studie 2020 fast die Hälfte der 12- und 13-Jährigen schon Spiele ab 16 oder 18 Jahren gespielt. Die Gründe dafür sind vielfältig: Zahlreiche Heranwachsende kommen regelmäßig durch ältere oder bereits volljährige Freunde oder Geschwister und/oder frei verfügbare „Let’s Plays“ auf Plattformen wie YouTube und Twitch mit altersunangemessenen, violenten Inhalten in Kontakt. Noch einfacher können Kinder und Jugendliche auf Online-Spiele und Mobile Games zugreifen: Denn bei reinen Online-Spielen vergibt die USK keine rechtlich bindenden Altersfreigaben, sondern lediglich Altersempfehlungen, welche auf Selbsteinschätzungen der Spieleentwickler*innen basieren (vgl. Medienanstalt Hamburg/Schleswig-Holstein 2019; Bundeszentrale für politische Bildung 2019). Kindern und Jugendlichen fällt der Zugriff auf Spiele mit violenten Inhalten so leichter denn je. Obwohl im wissenschaftlichen Diskurs kein Konsens darüber herrscht, wie groß der Einfluss

gewaltdarstellender Spiele auf die Verhaltensweisen von Kindern und Jugendlichen sein mag, können diese Spiele die Kognitionen, Emotionen und das Sozialverhalten der Heranwachsenden beeinflussen (vgl. Verhovnik 2014; Zipfel 2017). Daher stellt sich die Frage, inwieweit Kinder und Jugendliche vor möglichen Auswirkungen der Gewaltinszenierungen in digitalen Spielen geschützt oder zumindest dabei begleitet werden können.

Verbote helfen nicht

Während Verbote bestimmter Spiele zunächst zwar den Zugang zu violenten Inhalten beschränken können, werden stark einschränkende Regeln von Kindern und Jugendlichen schnell als übergriffig empfunden und können die Beziehung zwischen den Heranwachsenden und ihren Eltern oder Erziehungsberechtigten nachhaltig belasten. Häufig verändern solche Verbote zudem nicht den Spielkonsum selbst, sondern nur den Ort des Geschehens: Wenn die Heranwachsenden die verbotenen Spiele zu Hause nicht spielen dürfen, spielen sie diese dann eben zusammen mit ihren Peers – fernab der Kontrolle der Eltern oder Erziehungsberechtigten. Des Weiteren folgt auf Verbote bestimmter Inhalte oftmals ein „Forbidden-Fruit-Effekt“: All die verbotenen Inhalte wirken auf die Kinder und Jugendlichen nur noch attraktiver (vgl. Zipfel 2017; Verhovnik 2014). Restriktionen sind daher in der Praxis häufig kontraproduktiv und bergen die Gefahr, dass Heranwachsende nur noch mehr die Auseinandersetzung mit gewalthaltigen Inhalten suchen.

Heranwachsende beim Gaming begleiten

Als eine mögliche Strategie, um der Gewalt in digitalen Spielen gemeinsam zu begegnen, findet sich im päd-

¹ Der Spruch „Last One Standing Wins“ findet sich häufig in digitalen Spielen und regt die Spieler*innen dazu an, Gegner*innen zu töten, um das Spiel zu gewinnen. Spieler*innen können daher häufig nur das Spielziel erreichen, wenn sie aktiv Gewalt ausüben.

»Forbidden-Fruit-Effekt: All die verbotenen Inhalte wirken auf die Kinder und Jugendlichen nur noch attraktiver.«

agogischen Diskurs vermehrt der Begriff „Coplaying“. Dieser bezeichnet das gemeinsame Spielen eines digitalen Spiels von Heranwachsenden und Erwachsenen (vgl. Kunczik 2013). Und obwohl es sich mit steigendem Alter der Heranwachsenden schwieriger gestaltet, dass sie nach dem „Coplaying“-Prinzip Spiele gemeinsam mit ihren Eltern oder Erziehungsberechtigten spielen möchten, empfiehlt es sich gleichwohl, ein Auge auf den Spielkonsum zu haben. Sich in einzelnen Momenten mal anzusehen, was genau die Kinder und Jugendlichen da spielen, bietet die Chance, in den Austausch zu kommen und auch das in den Spielen Dargestellte bewusst und eindeutig – dabei keinesfalls abwertend – zu kommentieren.

Gewalt verurteilen

Wenn eindeutige Anmerkungen zu den präsentierten Gewaltdarstellungen vonseiten der Erwachsenen fehlen, kann dies von den Kindern und Jugendlichen als Zustimmung oder mindestens Duldung von Gewalt missverstanden werden (vgl. Kunczik 2013). Immer dann, wenn Gewalt in den digitalen Spielen präsentiert oder durch die Spieler*innen aktiv ausgeführt wird, gilt es daher, die Darstellungen durch deutliche Kommentare zu missbilligen und die Gewalt zu verurteilen. Den Heranwachsenden soll verdeutlicht werden, dass Gewalt als Konfliktlösungsstrategie abzulehnen ist. Wichtig ist dabei jedoch, digitale Spiele nicht pauschal zu verurteilen, da die Heranwachsenden dann möglicherweise eine Verteidigungshaltung einnehmen und ein offenes Gespräch erschwert wird. (Vgl. JFF 2019)

Perspektive wechseln

Zudem ist es sinnvoll, die Kinder und Jugendlichen für die Folgen der Gewalt für die Betroffenen zu sensibilisieren (vgl. Zipfel 2017). Wenn in den Spielen einzelne Personen von Gewalt betroffen sind oder die Spieler*innen selbst Gewalt ausüben, müssen die Heranwachsenden dazu angeregt werden, sich in die Betroffenen hineinzuversetzen. Kinder und Jugendliche können durch diesen Perspektivwechsel von der Täterperspektive zur Betroffenenperspektive für die Gewalt sensibilisiert werden und diese als deutlich weniger attraktiv rezipieren.

Aktiv intervenieren

Während bei jüngeren Kindern eindeutige Statements den größtmöglichen Erfolg erzielen, ist es bei älteren Kindern und Jugendlichen ratsam, die violenten Spielinhalte kritisch zu hinterfragen. Auch der Zeitpunkt der aktiven Interventionen spielt eine Rolle: Studien bestätigen den größten Effekt auf die Heranwachsenden, wenn die Botschaften unmittelbar vor oder während der Rezeption der violenten Inhalte erfolgen. Kommentare, die erst nach den Gewaltdarstellungen erfolgen, gelten als nicht effektiv. Die Äußerungen müssen eindeutig und altersgerecht formuliert sein und die Spielinhalte deutlich verurteilen, um für die Betroffenenperspektive sensibilisieren, die Attraktivität von

Gewalt reduzieren und negativen Folgen von Mediengewalt entgegenwirken zu können. (Vgl. Zipfel 2017)

Fazit: Begleitung wirkt

Negative Auswirkungen der Gewalt in digitalen Spielen auf die Heranwachsenden können durch aktive Begleitung und Interventionen verringert werden. Voraussetzung dafür ist, dass sich Eltern oder Erziehungsberechtigte zumindest ansatzweise für den Spielkonsum der Heranwachsenden interessieren. Sich mit den Spielen bewusst auseinanderzusetzen mag vielleicht zeitaufwendiger sein, als restriktiv zu reagieren, verspricht jedoch auch größeren Erfolg. Daher gilt: Aktiv intervenieren, die Inhalte mit den Heranwachsenden zusammen ansehen, Gewalt deutlich ansprechen und für die Perspektive der Betroffenen sensibilisieren.

Hardliner-Ansatz

Es bedarf praktischer Programme, um eine kritische Grundhaltung gegenüber Gewalt unter Kindern und Jugendlichen zu fördern. Hierzu hat der Pädagoge Jens Wiemken den Hardliner-Ansatz entwickelt. Indem Spiele real nachgespielt werden, sollen Jugendliche für die Gewalt in den digitalen Spielen sensibilisiert werden: In Zweikämpfen auf mit Matratzen ausgelegten Räumen oder in Gruppenkämpfen auf großflächigen Feldern: Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt, um die Gewalt in digitalen Spielen tatsächlich nachzuspielen.

Ziel des Ansatzes: Förderung von Empathie und Sensibilisierung für die Perspektive der Betroffenen von Gewalt. In der Welt der digitalen Spiele haben Empathie und Mitgefühl für andere keinen Platz, wenn das Spielziel erreicht werden will. Doch für das menschliche Zusammenleben benötigt jeder von uns empathische Fähigkeiten. Durch das reale Nachspielen der Gewalt sollen die Heranwachsenden all die empathischen Erfahrungen erleben, die sie in digitalen Spielen nicht vermittelt bekommen. Auch einige Jahre nach seiner Entwicklung eignet sich der Hardliner-Ansatz optimal, um Gewalt in digitalen Spielen mit den Heranwachsenden zu thematisieren und durch praktische Übungen zu veranschaulichen.

Quellen

Bundeszentrale für politische Bildung: Computerspiele. Basisinformationen und praktische Tipps zum pädagogischen Umgang, Bonn 2019.

JFF – Institut für Medienpädagogik: Und Kopfschuss! Computerspiele und das Thema Gewalt, München 2019.

Kohlhöfer, Philipp: Echtspielzeit. In: Gee Magazin, Januar 2007, S. 48-52.

Kunczik, Michael: Gewalt – Medien – Sucht: Computerspiele. Lit Verlag, Münster 2013, 288 Seiten, 19,90 Euro.

Medienanstalt Hamburg/Schleswig-Holstein: DIE WOLLEN DOCH NUR SPIELEN! – Aber wenn Kinder gamen, sollten Eltern die Spielregeln festlegen, Norderstedt 2019.

MPFS: KIM-Studie 2020. Kindheit, Internet, Medien. www.mpfs.de.

Verhovnik, Melanie: Alles nur ein Spiel? Gewalt in Computer- und Videospiele und ihre Wirkung. In: Communicato Socialis, 2014, S. 302-319.

Wiemken, Jens: Hardliner – Zeit für Helden!? www.byte42.de/text/hardline.pdf, abgerufen am 24.04.2022.

Zipfel, Astrid: Gewalt. In: Grundbegriffe Medienpädagogik. 6. überarb. Auflage. kopaed, München 2017.



Sarah Hermes (Praktikantin AJS)