



Gewalt in digitalen Spielen

Zugang

Trotz der Anstrengungen des gesetzlichen Jugendmedienschutzes kommen Kinder und Jugendliche mit Inhalten in Kontakt, die nicht für ihr Alter freigegeben sind. Dies geschieht z. B. durch Freundinnen und Freunde, über erwachsene Bekannte oder Verwandte wie volljährige Geschwister oder über das Internet. Ein Problemfeld bilden dabei vor allem gewalthaltige Spiele. In Abgrenzung zu anderen Medienangeboten wird bei digitalen Spielen problematisiert, dass Gewalt nicht nur audiovisuell dargestellt, sondern auch interaktiv erlebt wird, da Spielerinnen und Spieler in die Rolle der Spielfigur schlüpfen und deren Handlungen steuern.^[1]

Gewalt aus Jugendmedienschutzperspektive

Gewalthaltige Spiele können negative Auswirkungen auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen haben. Aus Sicht des Jugendmedienschutzes weisen gerade realistische Darstellungen von Gewalt ein hohes Problempotenzial auf: Insbesondere wenn Gewalthandlungen und deren Folgen drastisch und detailliert dargestellt werden, muss – je nach Altersstufe – eine Beeinträchtigung oder Gefährdung der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen angenommen werden. In den Leitkriterien der USK für die Beurteilung von Spielen sind hinsichtlich Gewalt folgende Aspekte zu berücksichtigen: z. B. der inhaltliche Kontext, die Art der Gewalt, Gewalt als (einziges) Mittel zur Konfliktlösung, Belohnung und Legitimierung von Gewalt, Bagatellisierung oder Idealisierung.^[2]

Gewaltdarstellung

Gewalt in digitalen Spielen wird häufig in Form von Gewalttaten oder aggressiven Handlungen gezeigt oder muss von den Spielenden zum Erreichen des Spielziels ausgeübt werden. Dabei gibt es eine breite Palette von Formen und Darstellungsweisen von Gewalt: Sie reicht von physischer Gewalt durch comicartige Figuren, die dem Gegner auf den Kopf springen müssen, über realistische Kriegsszenarien und das Abschießen von menschenähnlichen Gegnern bis hin zu struktureller Gewalt z. B. in politischen bzw. militärischen Simulationsspielen oder sadistischen Folter- und Tötungsarten.

Forschung

In der Debatte um die Wirkung von Gewalt in digitalen Spielen geht es oft um die Frage, ob das Spielen gewalthaltiger digitaler Spiele zu Gewalthandeln führt. Die Ergebnisse der Medienwirkungsforschung lassen keine zugespitzten Äußerungen zu, denn menschliche Verhaltensweisen können nicht monokausal erklärt werden.

Das Wirkungspotenzial gewalthaltiger Spiele hängt immer vom Zusammentreffen einer ganzen Reihe von Gegebenheiten und Faktoren ab. Dazu gehören z. B. das soziale Umfeld, vorangegangene Gewalterfahrungen und die Persönlichkeit eines Kindes oder eines Jugendlichen. Schließlich kann auch exzessiver Medienkonsum von problematischen Inhalten eine Mitursache von Gewalthandeln sein – und dabei vor allem als Verstärker schon vorhandener Erfahrungen und Einstellungen wirken.

Quellenangaben

[1] Kunczik, Michael (2012): Wirkungen gewalthaltiger Computerspiele auf Jugendliche.
In: tv diskurs 62, 4/2012, S. 72-77.

[2] USK – Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (2020): Leitkriterien der USK für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computer- und Videospiele,
Internet: <https://usk.de/die-usk/grundlagen-und-struktur/grundlagen/> [Stand: 26.04.2022]

Dieser Text ist Bestandteil der bereits bestehenden Unterrichtseinheit „Gamen, daddeln, zocken – Digitale Spiele hinterfragen und verantwortungsbewusst nutzen“ des Medienführerscheins Bayern für den Bereich der sonderpädagogischen Förderung. Die Unterrichtseinheit ist verfügbar unter: www.medienfuehreschein.bayern. Die Entwicklung wurde gefördert durch die Bayerische Staatskanzlei.