

Gewalt in digitalen Spielen

MIT BALLERN ZUM SIEG

Digitale Spiele sind fester Bestandteil des Alltags von Kindern und Jugendlichen und gewalthaltige Actionspiele machen einen nicht unerheblichen Anteil des Markts aus.

Viele Eltern sind selbst nicht mit solchen Spielen groß geworden. Sie sind entsetzt, wenn sie Spielfiguren sehen, die bewaffnet über den Bildschirm rennen und auf alles schießen, was sich bewegt. Sie sorgen sich, wenn das eigene Kind im Spiel mit der Maus oder dem Controller eine Waffe bedient.

Kinder und Jugendliche nehmen Gewalt in digitalen Spielen jedoch in der Regel anders wahr als Erwachsene. Für sie ist es „nur“ ein Spiel bei dem es um den Wettkampf geht, wie bei analogen Spielen auch. Trotzdem oder gerade deshalb ist es wichtig, dass Eltern auf altersgerechte Inhalte achten und sich mit Heranwachsenden über die Gewaltaspekte und die Faszination dieser Spiele auseinandersetzen.

AKTUELLES

TikTok Now

Das Konzept der App BeReal (siehe Newsletter 05-2022) ist im Trend. Nun hat TikTok mit TikTok now eine neue Funktion eingeführt, die im Grunde ähnlich funktioniert. Nutzer:innen werden jeden Tag zu einem zufälligen Zeitpunkt dazu aufgefordert, ein Foto von der Vorder- und Rückseite der Kamera zu machen und zu teilen. Der Hauptunterschied zu BeReal ist, dass es auch möglich ist, ein bis zu zehnstündiges Video aufzunehmen. Einmal veröffentlicht ist es jedoch anders als bei BeReal nicht möglich, ein Now wieder zu löschen.

www.schau-hin.info/news/tiktok-now-posten-im-style-von-bereal



DER REIZ VON GEWALTHALTIGEN SPIELEN

Gewalt kommt in Spielen genauso vor wie in anderen Medien. Schon in Spielen für jüngere Kinder müssen Gegenstände mit Kügelchen abgeschossen oder Zeichentrick-Monster in Kämpfen besiegt werden. Mit zunehmendem Alter steigt besonders bei Jungen das Interesse an actionbetonten und komplexen Spielen, die auch drastischere Gewaltdarstellungen beinhalten. Sie eliminieren dann die Spielfiguren anderer Spieler:innen auf einer Insel um zu gewinnen (Fortnite), steuern die Figur eines Soldaten in einem Kriegsszenario (Call of Duty) oder spielen eine Gangster-Karriere nach (Grand Theft Auto) <https://t1p.de/was-kinder-und-jugendliche-gernezocken>. Auch über Gameplayvideos, sogenannte Let's Plays

(siehe Newsletter 10-2018), die auf Video-Plattformen wie YouTube oder Twitch frei zugänglich sind, können Spielinhalte von gewalthaltigen Spielen angeschaut werden.

Solche Spiele sind für Heranwachsende reizvoll, denn sie bieten erhöhte Erregung, Spannung und Risiko. Die Spiele erlauben, sich stark, cool und mutig zu fühlen. Kinder erleben im Spiel Kontrolle und Macht durch die Steuerung von Spielfiguren und können Lebensbereiche erkunden, die ihnen sonst verschlossen sind. Die „Faszination des Verbotenen“ und das Schockieren von Erwachsenen durch Gewalt im Spiel als ein Zeichen von Abgrenzung sind weitere Motive für den Konsum von gewalthaltigen Spielen.

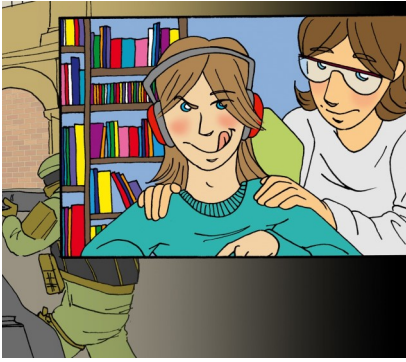
THEMEN IN DIESER AUSGABE

- Mit Ballern zum Sieg
- Der Reiz von gewalthaltigen Spielen
- Medienwirkung und Gewalt
- Vielfalt im Kinderzimmer

TERMINE

Datenschutz in der Familie: wie schützen wir unsere Kinder? Digitaler Elternabend am 22. November 2022

www.ajs-bw.de/veranstaltungen



AKTION JUGENDSCHUTZ

Landesarbeitsstelle
Baden-Württemberg
0711-23737-0
info@ajs-bw.de
www.ajs-bw.de
Redaktion: Petra Wolf

MEDIENWIRKUNG UND GEWALT

Wenn Gewalt im Spiel ist, sind die Befürchtungen von Eltern und anderen Erwachsenen besonders groß, dass diese Spiele aggressiv machen und zur Gewalt verführen. Forschungsergebnisse geben Entwarnung: Nutzerinnen und Nutzer von Gewaltspielen werden nicht automatisch zu gewalttätig Handelnden. <https://www.swr3.de/aktuell/fake-news-check/gaming-computer-gewalt-100.html>

Ob Heranwachsende mediale Gewaltdarstellungen tolerieren oder gar gut finden, ob sie sie ablehnen oder davon

verängstigt oder verunsichert werden, hängt von verschiedenen Faktoren ab, z.B. vom Alter. Während Jugendliche beim Spielen meist gut zwischen Fiktion und Realität unterscheiden können, überschreiten realitätsnahe, drastische oder kontextlose Darstellungen von Gewalt üblicherweise die Gewaltschwelle von Kindern und rufen Ablehnung, Verunsicherung und Angst hervor. Weitere Faktoren sind der soziale Hintergrund und selbst erlebte Gewalt in der Familie oder im Umfeld <https://tip.de/schau-hin-gewalt-in-games>.

„Erlebte Mediengewalt ist nur ein Faktor von vielen, die letztendlich das Verhältnis von Heranwachsenden zu Gewalt bestimmen.“

MIT DER LUST AUF ACTION UND GEWALT UMGEHEN

Pädagogische Fachkräfte können Familien unterstützen, indem sie Eltern für die Bedürfnisse und Interessen ihrer Kinder und die Wirkmacht von Bildern und Botschaften sensibilisieren.

Verbote oder die pauschale Verurteilung von Videospiele sind nicht hilfreich und können die Anziehungskraft sogar erhöhen. Kinder und Jugendliche brauchen erwachsene Gesprächspartner:innen, die sie und ihre Medienvorlieben und -eindrücke wahr und ernst nehmen. Es ist wichtig, sich über die Games, die die Heranwachsenden spielen, zu informieren, um auf Augenhöhe und sachkundiger mit ihnen über problematische Inhalte sprechen zu können. Überblicke geben Let's Plays auf YouTube und pädagogische Spieleportale im Netz wie www.spielbar.de und www.spieleratgeber-nrw.de. Die Alterskennzeichnungen des Jugendschutzes sind wichtige Orientierungshilfen, was Heranwachsenden welchen Alters zugänglich gemacht werden darf. Je höher die USK-Freigabe

ist, desto höher kann der Gewaltgrad sein, bzw. desto wahrscheinlicher ist es, dass Darstellungen Kinder überfordern oder ängstigen können. Besonders bei jüngeren Kindern ist es wichtig, dass sie nur solche Spiele spielen, die für ihr Alter freigegeben sind (Newsletter 06-2022) und nicht die Spiele der älteren Geschwister mitspielen. Für Gespräche mit älteren Kindern und Jugendlichen sind die Kriterien der USK zudem eine gute Gesprächsgrundlage <https://tip.de/usk-kriterien>.

Fachkräfte können Eltern dazu ermutigen, ihre Sorgen und Bedenken in Bezug auf gewalthaltige Spielinhalte gegenüber ihren Heranwachsenden zu äußern, klar Stellung gegen Gewalt zu nehmen und deutlich zu machen, dass gewalttätiges Verhalten keine Lösung ist. Zusätzlich können sie Familien unterstützen, alternative Spielangebote zu finden, zum Beispiel auf der Positiv-Liste der österreichischen Bundesstelle für die Positivprädikatisierung <https://bupp.at/>.

LINKS, TIPPS

- **Game Life!** Elternclip zum Thema Gewalt <https://youtu.be/mY6wIEliIgc>. Aus dieser Reihe gibt es noch weitere Clips und Infos für Eltern rund ums Thema digitale Spiele <https://games.jff.de/gamelife/>
- **Medien-Emotionen würfeln:** eine Methode für Fachkräfte, um mit Kindern und Jugendlichen ins Gespräch über ihr Online-Handeln zu kommen <https://act-on.jff.de/methode-medien-emotionen-wuerfeln/>

FÜR KINDER

- Tim vom Team Timster (kika) erklärt die Altersfreigaben für digitale Spiele <https://tip.de/team-timster-altersfreigaben> (ab 8 Jahren)

FÜR JUGENDLICHE

- Theisen (2022) **Einfach erklärt** - Social Media - Cybermobbing - Deine Daten im Web. Loewe Verlag (ab 11 Jahren)