

Schüler & *Spielraum* diskutierten über Gewalt in Computerspielen



Im Rahmen einer Gesundheitswoche an der Gemeinschaftshauptschule in Haaren im Februar 2007 wurde *Spielraum* eingeladen, gemeinsam mit einer Schulklasse das Thema Gewalt in Computer- und Videospiele zu behandeln. In der Projektwoche beschäftigten sich die 13-15jährigen Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlichen Facetten des Themas Gewalt. Ergänzend zum Gespräch mit einer Sozialarbeiterin der Justizvollzugsanstalt Heinsberg und einem

Besuch von Vertretern des Jugendamts wünschten sich die Jugendlichen eine Auseinandersetzung mit dem Thema „Gewalt in Computerspielen“. Als Vorbereitung auf den Besuch von *Spielraum* hatten die Schülerinnen und Schüler eine Reihe interessanter Fragen zusammengestellt:

- Welche Arten von Computerspielen gibt es?
- Wozu dienen Altersbeschränkungen?
- Machen Computerspiele dumm?
- Warum werden „Ballerspiele“ nicht verboten?
- Wieso gibt es Computerspiele?
- Fördern Computerspiele Gewalt?
- Beeinflussen Computerspiele auch Erwachsene?
- Welche positiven Einflüsse haben Computerspiele?
- Wie wird man Spieleentwickler?



Die Schülerinnen und Schüler trugen ihnen bekannte Spiele zusammen und analysierten sie in Hinblick auf ihre Gewaltanteile. Im Anschluss teilten sie sich in drei Gruppen auf und diskutierten aus Elternsicht, aus der Sicht eines jugendlichen Spielers und aus Sicht der USK (Unterhaltungsselbstkontrolle) über die Alterskennzeichnungen bestimmter Computerspiele. Hierzu wurden 15 ausgewählte Spiele der verschiedensten Genres kurz vorgestellt, wobei die meisten Titel den Schülerinnen und Schülern bekannt waren. Die Darstellung und Ausprägung von Gewalt-Inhalten reichte von der äußerst symbolischen und abstrakten Darstellung in einem Mensch-ärgere-dich-nicht-Spiel hin zur detaillierten Abbildung von Gewalthandlungen bei Ego-Shootern.

Überraschend waren einige Ergebnisse der frisch gebackenen „Prüfungskommissionen“: Spiele wie „Siedler“ (USK ab 6), „Sims 2“ und „Fifa 06“ (USK ohne Altersbeschränkung) wurden von den Schülerinnen und Schülern mit einer höheren Altersfreigabe versehen. „OGame“ (ein kostenloses, abstraktes, strategisches Online-Spiel), das ausschließlich im Internet gespielt und von der USK nicht geprüft wird, wurde von der „Eltern-Gruppe“ ab 6, von der „Spieler-“ und der „USK-Gruppe“ sogar erst ab 12 Jahren freigegeben.



Game	USK				Eurek				USK
	MSK	USK	Ellen	Sprad	Spiel	Ellen	USK	USK	
Quake	16	18	16	14+	14	12	12	12	
Counterstrike	16	16	12	16	14	12	12	6	
GTA	16	16	16	1+	14	12	12	12	
Gothic 3	12	12	12	12	6	0	6	⊕	
Moorhuhn	6	6	6	o.A	6	0	0	0	
Lego Star Wars	6	6	0	6	12	6	12	—	
Mario Party 6	0	6	0	6	6	0	6	0	
NFS:C	12	12	6	8					

Oftmals können jugendliche Computerspieler die Alterseinstufungen der USK nicht nachvollziehen und würden selbst eine niedrigere Einstufungen vornehmen. Nachdem sich die Schüler jedoch in unterschiedliche Rollen hineinversetzt haben und in Arbeitsgruppen ihre persönlichen Einstufungen argumentativ vertreten mussten, urteilten sie mitunter strenger.

Spielraum stellte abschließend den aktuelle Forschungsstand und verschiedene Wirkungstheorien vor, die gemeinsam diskutiert wurden.

Am Ende der Woche stellten die Jugendlichen Teilnehmer anderer Projektgruppen die Ergebnisse in einer Präsentation vor und gaben ihr neu erlangtes Wissen sogleich weiter.

