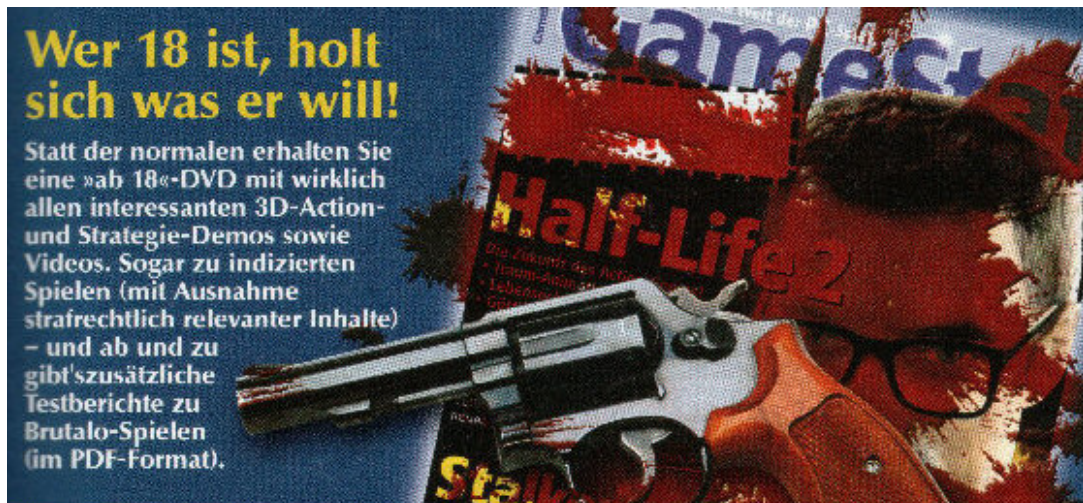


Gewalt in Computerspielen

Gewalthaltige Computerspiele sind bei vielen (meist männlichen) Jugendlichen äußerst beliebt und beherrschen einen großen Teil ihrer Freizeit. Trotz dieser Relevanz im Alltag der Jugendlichen werden diese Computerspiele jedoch fast nie im Unterricht thematisiert. Dabei hat die Schule gerade hier Aufklärungsarbeit zu leisten. Denn vor allem die von Jugendlichen gelesene Fachpresse über Computerspiele hat den Amoklauf von Erfurt in keinsten Weise reflektiert und wirbt weiterhin mit geschmacklosen Werbekampagnen für “Brutalo-Spiele” und unzensurierte Ausgaben ihrer Magazine.



Zitat aus: GameStar 06/2003, Seite 31, IDG Entertainment Verlag GmbH

Die Testberichte der Redakteure über Spiele mit gewalttätigem Inhalt sind dabei meist frei von jedweder kritischen Reflexion über das Töten am Bildschirm. Bemängelt wird meist nur die schlechte Grafik, wenig “abgefahrte Gegner” oder die Waffenauswahl (siehe unten). Dabei wäre eine kritische Auseinandersetzung mit Wirkungstheorien oder zumindest deren Zurkenntnisnahme seitens der Spieler wünschenswert. Denn es ist zu überlegen, welche Auswirkungen es hat, wenn ein Kind sich beispielsweise bei der Kriegsberichterstattung im Fernsehen zuerst an seine Computerspiele erinnert fühlt. Jugendliche haben bei der Lektüre dieser Zeitschriften keinerlei kritische Instanz, die sie zu einer Reflexion des Inhalts aufrufen könnte. Die Redakteure gefallen sich dagegen in ihrer Rolle. Sie besitzen immer die neueste Hard- und Software und genießen sich keineswegs, das minderjährige Publikum mit ihren Trinkgewohnheiten vor dem Computer vertraut zu machen. (siehe unten).

Georg Valtin

Moorhuhn für Fortgeschrittene
Red Faction 2 erinnert mich stellenweise an die Moorhuhn-Spiele: Minutenlang wandert mein Fadenkreuz von einem Opfer zum nächsten, und ich ballere alles über den Haufen, was mir vor die Knarre läuft. Das macht zwar Laune, doch bei Serious Sam hat mir dieses Masse-statt-Klasse-Prinzip aufgrund der abgefahrenen Gegner und Waffen deutlich besser gefallen. Dafür mag ich die gelungenen Fahrzeug-Missionen, und auch bei den Adrenalin fördernden Kämpfen gegen herausfordernde Endgegner deutet Red Faction 2 sein Potenzial an. Insgesamt bietet es aber zu wenig für ein modernes Action-Spiel.

Zitat aus: GameStar 06/2003, Seite 81, IDG Entertainment Verlag GmbH

Jörg Spormann
CD/DVD-Redaktion
Spielt aktuell: Vietcong
»Bis das Intro kommt oder der nächste Level beginnt, genieße ich in aller Ruhe einen erstklassigen Whisky – schottischen natürlich. Nach dem dritten Glas frage ich mich dann meistens, warum das Ganze so lange dauert. Doch spätestens zwei Schlucke danach ist mir das auch ziemlich egal, und ich schalte einfach wieder ab.«

Florian Stangl
Sport- & Actionspiele
Spielt aktuell: Freelancer
»Die längste Ladezeit auf meinem Privatrechner hat Windows XP. Nach dem Einschalten zappe ich erst mal durch alle Fernsehprogramme, schmier' mir ein Butterbrot, köpfe eine Flasche Bier und räume sogar noch in Ruhe den Schreibtisch auf. Bis alles läuft, kann ich das Brot essen und mit einem Schluck Bier runterspülen.«

Zitat aus: GameStar 06/2003, Seite 74, IDG Entertainment Verlag GmbH

Der Markt mit Computerspielen ist ein riesiges Geschäft, das es längst nicht mehr nötig hat, sich von Eltern, Lehrern oder sonstigen Erziehungsinstanzen etwas vorschreiben zu lassen. Erlaubt ist, was gefällt und was gefällt wird beworben und verkauft. So werben Kriegsspiele gerne mit den ‘historisch korrekten Waffen’ oder dem unkomplizierten und leicht erlernbaren Spielinhalt. Die Marketingabteilung weiß, worauf die Jugend abfährt: ‘Wir haben den Mut. Wir haben die Taktik. Wir haben die Waffen.’(siehe unten)



Meist reicht jedoch eine einfache Diskussion und vor allem Offenlegung dieser Inhalte aus, um eine Reflexion in Gang zu setzen. Viele Computerspieler reagieren überrascht darauf, wenn sie auf die Gewalt in ihren Spielen angesprochen werden, da sie diese längst für normal halten. Denken Sie daran, dass Computerspieler selten mit ihren Eltern oder sonstigen ‘Nichteingeweihten’ darüber sprechen, was sie da alleine vor ihrem Computer spielen. ‘Dank’ des Internets und ahnungsloser Eltern kann man noch froh sein, wenn Kinder und Jugendliche noch nicht mit indizierten Programmen in Kontakt gekommen sind, die leider meist die interessantesten und technisch fortschrittlichsten sind. Fragen Sie beispielsweise einen Schüler, ob er nicht Interesse hat, eines seiner Spiele im Unterricht vorzustellen. Anschließend könnten Sie das Arbeitsblatt mit den in der Forschung vertretenen Wirkungsthemen verteilen und diskutieren.