

Aufgabe D [Klasse 6-8]

Gewalt in Computerspielen

Einstieg

Zu Beginn der Einheit erhalten die Schüler das Arbeitsblatt „**Wo fängt Gewalt an?**“ und bearbeiten dieses in Einzelarbeit. Sie sollen mit zwei unterschiedlichen Farben kennzeichnen, ob es sich

- 1] um Gewalt handelt [rot] oder
- 2] nicht um Gewalt handelt [blau]

Die Schüler vergleichen ihre Ergebnisse mit einem Partner. Wo haben sie gleich entschieden und wo gibt es unterschiedliche Ansichten. Über die Streitfälle soll zunächst in den Paaren, dann im Plenum diskutiert werden.

Wo lässt sich eine Grenze ziehen und was versteht man eigentlich unter Gewalt?

Einzelarbeit

Arbeitsblatt „Wo fängt Gewalt an?“

Partnerarbeit

Plenum

Erarbeitung

Der Lehrer erläutert, dass es verschiedene **Formen von Gewalt** gibt und er stellt diese Formen kurz vor [vor allem die Unterscheidung von körperlicher und seelischer Gewalt].

Gemeinsam werden die auf dem Arbeitsblatt genannten Beispiele den verschiedenen Formen von Gewalt zugeordnet [v.a. in physisch/ psychisch und verbal/ nonverbal], soweit das eindeutig möglich ist.

Lehrervortrag

Informationen für den Lehrer

Präsentation

Was ist aber mit den Beispielen 1 und 10? Handelt es sich bei **Gewalt in Computerspielen** auch um Gewalt? Warum ist das so schwierig zu entscheiden?

Diese Fragen werden zunächst kurz im Plenum besprochen, um dann durch den Erklärfilm 4 auf der ON! DVD Computerspiele aufgegriffen zu werden.

Begleitend zur Filmvorführung bearbeiten die Schüler die Fragen 1-5 auf dem Arbeitsblatt „Computerspiele und Gewalt“.

Plenum

Arbeitsblatt „Wo fängt Gewalt an?“

ON! DVD Computerspiele

Vorführung

Arbeitsblatt Computerspiele und Gewalt“

**Weiter-
führung**

Die Schüler vergleichen in Partnerarbeit ihre Ergebnisse und bearbeiten zu zweit die Aufgabe 6 des Arbeitsblatts, in welchem sie sich mit der Frage nach dem Sinn und den Problemen von **Altersfreigaben von Computerspielen** auseinandersetzen. Hierzu sollen sie gemeinsam eine Tabelle entwickeln, die den Nutzen und die Probleme gegenüberstellt.

Über die Ergebnisse aus dieser Aufgabe wird im Plenum gesprochen und die Schüler sollen sich in einem abschließenden Statement dazu äußern, für wie sinnvoll sie solche gesetzlichen Regelungen halten.

Partnerarbeit

**Arbeits-
blatt Com-
puter-
spiele und
Gewalt“**

Plenum

Aufgabe D [Klasse 6-8]

Anhang: Arbeitsblatt „Wo fängt Gewalt an?“

Gewalt oder nicht?

Kennzeichnet die Situationen, bei denen es sich eurer Meinung nach um Gewalt handelt rot – Situationen, in denen ihr nicht von Gewalt sprechen würdet blau.

1] In einem Computerspiel müssen die Bösen abgeknallt werden, um die Mission zu gewinnen.	2] Nach drei Bier und zwei Korn steigt ein Mann in sein Auto und fährt nach Hause.	3] Eine Frau reißt ein Kind von der Strasse, weil es sonst von einem Auto überfahren worden wäre. Das Kind hat große Schmerzen.	4] Eine Frau schaut zu, wie ein Mädchen an der Bushaltestelle belästigt wird.
5] Ein Kind und ein Erwachsener streiten sich. Das Kind schlägt vor Wut dabei den Erwachsenen.	6] Ein Schüler klagt seinem Klassenkameraden einen Apfel.	7] Ein Junge hat eine schlechte Note bekommen und ist der Überzeugung, er sei dumm und bekäme in seinem Leben nichts auf die Reihe.	8] Ein Lehrer bezeichnet seine Schüler als dämlich.
9] Ein Junge erzählt seiner Mutter, er hätte in der Klassenarbeit eine 2 geschrieben – dabei war es nur eine 4.	10] In dem Computerspiel Quake [Modus: Multiplayer] geht es darum, so viele Gegner wie möglich abzuschießen.	11] Eine Sechzehnjährige lässt ihr ungeborenes Kind abtreiben.	12] Die Eltern sind so mit sich selbst beschäftigt, dass sie ihrem Kind bei Problemen nicht zuhören.
11] Ein Kind und ein Erwachsener streiten sich. Der Erwachsene schlägt vor Wut dabei das Kind.	14] Ein Politiker beschimpft Ausländer als Schmarotzer	15] Ein Schüler stellt ins Schüler-VZ Fotos von einer Mitschülerin im Bikini.	16] Zwei Mädchen lästern über eine ihrer Mitschülerinnen.

Aufgabe D [Klasse 6-8]

Anhang: Informationen für den Lehrer

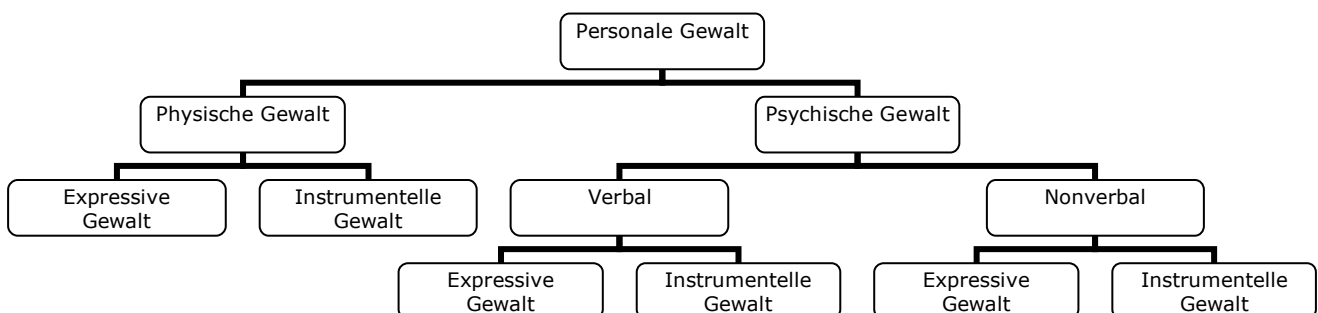
1] Informationstext zur Kategorisierung von Gewalt

Seit Beginn der 90er Jahre werden die Begriffe „Aggression“ und „Gewalt“ zumeist synonym verwendet, wobei Gewalt immer häufiger als Oberbegriff jeglicher antisozialer Verhaltensweisen gewählt wird, dem verschiedene Ausprägungen von Gewalt [siehe Grafik unten] untergeordnet sind. Eine grundlegende Unterscheidung ist die zwischen *personaler* und *struktureller* Gewalt. Während personale Gewalt die Schädigung zwischen Personen oder die Schädigung von Sachen durch Personen bezeichnet, versteht man unter struktureller Gewalt die Schädigung von Personen aufgrund institutioneller oder gesellschaftlicher Bedingungen ohne einen sichtbaren Akteur. Strukturelle wie auch personale Gewalt impliziert, dass Gewalt immer gegen etwas oder jemanden gerichtet ist. Die kann im Fall der personalen Gewalt auch die eigene Person sein.

Personale Gewalt kann sowohl *physische* Gewalt [Verletzungen eines Körpers oder Gegenstandes], als auch *psychische* Gewalt sein. Psychische Gewalt lässt sich weiterhin charakterisieren durch die Unterscheidung zwischen *verbaler* Gewalt [z.B. Beleidigungen] und *nonverbaler* Gewalt [z.B. Ausgrenzung], wobei beide Formen für Androhungen physischer Gewalt eingesetzt werden können. Man kann zusätzlich zwischen *direkter* und *indirekter* Gewalt unterscheiden. Direkte Gewalt ist „unmittelbar gegen das Opfer gerichtet“, wohingegen bei indirekter Gewalt das Opfer nicht notwendig anwesend sein muss. Indirekte Gewalt manifestiert sich zum Beispiel in der Verbreitung von Gerüchten, der Zerstörung von Gegenständen anderer Personen oder der Anstiftung anderer zu direkter Gewalt.

Auf der motivationalen Ebene gibt es weitere Differenzierungsmöglichkeiten. Oftmals wird Gewalt als *instrumentell* beschrieben, wenn sie der Durchsetzung eigener Interessen oder der Lösung von Problemen dient. *Expressive* Gewalt dagegen ist affektbedingt, ungeplant und impulsiv. Gewalt kann aber auch „aus Spaß“ angewendet werden, wobei die Gewalt dabei zum Selbstzweck wird.

Überblick über die Formen von personaler Gewalt:



Aufgabe D [Klasse 6-8]

Anhang: Arbeitsblatt zum Erklärfilm

1. Wie bezeichnet man Gewalt in Computerspielen? Kreuze an.

personale Gewalt systematische Gewalt mediale Gewalt psychische Gewalt

2. Überlege, wie in Computerspielen Konflikte gelöst werden und wie du in deinem Leben Konflikte löst – zum Beispiel mit deinen Freunden.

4. Was meinst du, warum sind gewalthaltige Computerspiele so beliebt?

5. Was sagen Wissenschaftler zu der Frage, ob Gewalt in Computerspielen eine Wirkung auf die Spieler hat?

6. Lies den kurzen Text und überlege dir, wozu eine gesetzliche Regelung zur Altersfreigabe von Computerspielen wichtig ist und welche Probleme es damit geben kann.

Zur Altersfreigabe von Computerspielen

Nicht alle Computerspiele sind für alle gleichermaßen geeignet. Der Grund: Jeder ist verschieden und was ein Kind oder Jugendlicher versteht und verkraftet, ist vor allem abhängig von seinem Alter. Kinder und Jugendliche sollen deshalb vor Computerspielen, die nicht für ihr Alter geeignet sind, geschützt werden.

Seit dem 01. April 2003 müssen daher alle Computerspiele, die auf CDs oder DVDs verkauft werden, durch Altersstufen freigegeben und gekennzeichnet werden. Die Altersfreigaben werden von der USK - der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle erarbeitet. Diese Leute legen fest, ob ein Spiel eine Altersbeschränkung bekommt und wenn ja, ab welchem Alter es zugelassen ist. Das Verfahren der USK hat aber viele Kritiker. Diese werfen der USK eine zu milde Einstufung von gewalthaltigen Spielen vor oder kritisieren, dass es keine festen und damit nachvollziehbaren Kriterien für die Alterseinstufung gibt.

Vor allem Spieler fühlen sich gegängelt und akzeptieren die Entscheidung der USK nicht. Spiele, die keine Altersfreigabe bekommen haben, gelten als „Geheimtipp“. Manche besorgen sich ein Spiel entgegen der gesetzlichen Altersregelung von Freunden und älteren Geschwistern oder über das Internet aus dem Ausland. Manchmal kaufen sogar die Eltern ihren Kindern ein Spiel, welches für ihr Alter eigentlich verboten ist.

Basisaufgabe D [Klasse 6-8]

Anhang: Weiterführende Links und Literatur
[Stand 03/09]

Debatte um die [Gewalt-]Wirkung von Computerspielen:
www.bpb.de/themen/P185ED,0,0,Chats.html

Materialien und Informationen zu gewalthaltigen Computerspielen:
www.klicksafe.de

Rund um die Wirkung von medialer Gewalt im Dossier auf:
www.bpb.de/themen/ST72BG,0,Computerspiele.html