

Masterarbeit am Fachbereich
Erziehungswissenschaften und Psychologie

Gewalterfahrungen in Computerspielen als Herausforderung für pädagogisches Handeln in der Grundschule

Julia Becker



Bild vom Deckblatt entnommen aus:

Bogenn, Tim und Barba, Rick. Grand theft auto IV. Das offizielle Strategiebuch. Seite 41.

Abgabe:

2009

Danksagung

Zuallererst möchte ich meinem Erstbetreuer dieser Arbeit danken: Herr Professor Jörg Ramseger. Sein Blick auf Sachverhalte und Menschen haben mich ab dem ersten Semester meines Studiums inspiriert. Danke für die wunderbare Begleitung und Förderung meines Lebenswegs.

Ein besonderer Dank geht an die engagierten Lehrerinnen und Lehrer, die mich bei der Forschung unterstützt haben, die aber aus Datenschutzgründen nicht genannt werden dürfen.

Ohne meinen Freund Tido hätte ich diese Arbeit nicht schreiben können. Ich danke dir für deine Hilfe bei meinen Computerproblemen, für das Korrekturlesen, und so viel mehr. Kurz: einfach dafür dass du so da warst.

Abschließend möchte ich auch dankend meine Eltern erwähnen, die mein Studium immer unterstützt haben.

Inhaltsverzeichnis

<u>Kapitel</u>	<u>Seite</u>
Einleitung	5
1 Computerspiele	7
1.1 Gewalt	8
1.2 Computerspiele mit Gewaltinhalten	9
1.3 Die Wirkung von Spielen mit Gewaltinhalten	11
1.3.1 Behaviorismus	11
1.3.2 Kognitivismus	13
1.3.3 Konstruktivismus	16
1.3.4 Zusammenfassung	19
1.4 Grand theft Auto IV	19
1.4.1 Der geheime Lehrplan	21
1.4.2 Die Gewalt in Grand theft Auto IV	23
1.4.3 Belohnungs-und Bestrafungsmuster von Gewaltausübungen	27
2 Die pädagogische Herausforderung	28
3 Forschungsfragen	31
4 Forschungsdesign	35

4.1	Forschungsmaterial	35
4.1.1	Schülerfragebogen	36
4.1.2	Lehrerfragebogen	37
4.2	Forschungsobjekte	38
4.3	Forschungsdurchführung	41
4.4	Auswertungsmethode	41
5	Forschungsergebnisse	44
5.1	Elternarbeit	53
5.2	Arbeit mit Schülern	56
6	Fazit	70
Anhang		
A	Gewaltdarstellungen	75
B	Zählung der Gewalthandlungen	81
C	Forschungsmaterial	85
D	Rohdaten	90
E	Zuordnung der Rohdaten zu den induktiv gebildeten Kategorien	143
Literaturverzeichnis		145
Internetquellen		152

Abbildungsverzeichnis

<u>Abbildung</u>	<u>Seite</u>
Abbildung 1: GTA 4 Spieler (Milieu).....	46
Abbildung 2: GTA 4 Spieler (Gender).....	47
Abbildung 3: GTA 4 Spieler (Milieu) bereinigt.....	48
Abbildung 4: GTA 4 Spieler (Gender) bereinigt.....	49
Abbildung 5: Nachfrage seitens der Lehrer bei den Kindern bez. ihrer Spiele.....	51
Abbildung 6: Bereitschaft für Elternarbeit.....	53
Abbildung 7: Kinder haben GTA4 erhalten von (Milieu).....	54
Abbildung 8: Kinder haben GTA 4 erhalten von (Gender).....	55
Abbildung 9: Spielnutzung (Milieu).....	57
Abbildung 10: Spielnutzung (Gender).....	58
Abbildung 11 : Spielzeit (Milieu).....	59
Abbildung 12: Spielzeit (Gender).....	60
Abbildung 13: Dialogpartner (Milieu).....	66
Abbildung 14 : Dialogpartner (Gender).....	67
Abbildung 15: Dialogbereitschaft Lehrer	68
Abbildung 16 : Spiele im Unterricht.....	69

Tabellenverzeichnis

<u>Tabelle</u>	<u>Seite</u>
Tabelle 1 : Der geheime Lehrplan von GTA 4; deduktive Kategorien.....	22
Tabelle 2: Der geheime Lehrplan von GTA 4; induktive Kategorien.....	23
Tabelle 3: Gewalthandlungen bei GTA 4.....	25
Tabelle 4: Weitere Straftaten bei GTA 4	26
Tabelle 5: Stichprobe.....	40
Tabelle 6 : Stichprobe nach Schichteinstufung geplottet.....	40
Tabelle 7 : Stichprobe nach Schichteinstufung und Geschlecht geplottet.....	40
Tabelle 8 : Nennung von Spielen ab 1g oder ohne Jugendfreigabe.....	45
Tabelle 9: Einstellung von Lehrern zu gewalthaltigen Spielen.....	51
Tabelle 10: Aktionen im Spiel.....	62
Tabelle 11: Aktionen beim Fahren.....	63
Tabelle 12 : Aktionen beim Stehlen eines Autos.....	63

Einleitung

Während meiner Tätigkeit als Vertretungslehrerin fiel mir auf, dass Spiele für den Computer¹ für die meisten Schüler² sehr wichtig sind. Diese Spiele waren ein häufiges Gesprächsthema unter den Kindern und es kam auch oft vor, dass die Schüler sich mit mir über ihre Lieblingsspiele austauschen wollten. Besonders überraschend war für mich, dass die Lieblingsspiele der Kinder zum großen Teil nicht für ihr Alter freigegeben waren. Meine Verwunderung steigerte sich, als ich feststellen musste, dass ein paar der Lehrer³ zwar benennen konnten, welche Spiele die Kinder aus ihrer Klasse spielten, aber nicht wussten, welche Inhalte die Spiele enthalten, bzw. welche Altersfreigabe sie haben.

Im Zusammenhang mit den Amokläufen in Schulen werden vor allem in den Medien Computerspiele mit Gewaltinhalten thematisiert, die verantwortlich dafür sein sollen, dass Schüler andere töten, wobei die Darstellungen in den Medien wenig wissenschaftlich ist.⁴ So entstand mein Forschungsinteresse, ob Grundschulkinder gewaltverherrlichende Spiele spielen und welche Konsequenzen sich daraus für das pädagogische Handeln ergeben können.

Das Spielen am Computer ist die häufigste Tätigkeit der Kinder am Computer, wobei Spiele mit Gewaltinhalten präferiert werden.⁵ Um einen Konsens über den Gewaltbegriff zu schaffen, werde ich Gewalt zunächst definieren,⁶ bevor ich mich

¹ Der Begriff Computer wird neben der herkömmlichen Bedeutung als Bezeichnung für den Computer ebenfalls synonym für die diversen Spielkonsolen verwendet

² Schüler schließt die feminine Form mit ein

³ Mit Lehrer ist auch die feminine Form gemeint.

⁴ Vgl. z.B.

Ladas, Manuel. Brutale Spiele(r)? Eine Befragung von 2141 Computerspielern zu Wirkung und Nutzung von Gewalt. Seite 26.

Und

Weber, Karsten. Gewalt und Medien, Gewalt durch Medien, Gewalt ohne Medien? Seite 36f.

⁵ Siehe Kapitel 2

⁶ Kapitel 1.1

mit den Gewaltaspekten in Computerspielen⁷ und deren Wirkung befasse.⁸ Exemplarisch werde ich das Spiel ‚Grand theft auto IV‘⁹ analysieren, da die Behandlung aller Spiele¹⁰ in diesem Kontext zu umfangreich ist.¹¹ Darauf aufbauend werde ich mich damit beschäftigen, warum die Grundschule herausgefordert ist, sich mit gewalthaltigen Spielen auseinanderzusetzen.¹² Dies gilt nur unter der Voraussetzung, dass Kinder im Grundschulalter Spiele spielen, die nicht für ihr Alter freigegeben sind. Deswegen habe ich im Rahmen dieser Arbeit eine empirische Forschung durchgeführt, wobei ich sowohl die Lehrer als auch die Schüler als Zielgruppe ausgewählt habe.¹³ Die Fragebögen habe ich auf der theoretischen Grundlage selbst konzipiert. Der Fragebogen für die Schüler erhebt unter anderem, welche Spiele sie am Computer spielen. Dieser Fragebogen fokussiert wie meine Arbeit das Spiel GTA und soll unter anderem beantworten, wie die Kinder die Gewalt in dem Spiel wahrnehmen, bzw. ob sie für die Kinder im Vordergrund steht. Der Fragebogen, der sich an die Lehrer richtet, erhebt z.B. ob sich die Lehrer verantwortlich fühlen, sich mit den Spielen auseinanderzusetzen und welche Einstellungen sie zu Spielen mit Gewaltinhalten haben. Nach der Darlegung meiner Forschungsergebnisse werde ich ein Fazit ziehen.¹⁴

Im Laufe meiner Arbeit werden somit folgende Fragen behandelt:

Unterscheidet sich Gewalt in Computerspielen von realer, bzw. in einem Rollenspiel ausgeübter Gewalt? Welche Wirkung haben Spiele mit Gewaltinhalten auf Kinder?

⁷ Kapitel 1.2

⁸ Kapitel 1.3

⁹ Im Folgenden kurz GTA

¹⁰ Hier sind Spiele ab 16 und ohne Jugendfreigabe gemeint.

¹¹ Kapitel 1.4

¹² Kapitel 2

¹³ Kapitel 4

¹⁴ Kapitel 5

Wie viel Gewalt wird in GTA ausgeübt und welche? Welche Spiele spielen die Kinder am Computer? Ist die Grundschule verantwortlich dafür, sich mit Spielen mit Gewaltinhalten zu beschäftigen? Welche Handlungsmöglichkeiten ergeben sich für die Grundschule?

1 Computerspiele

Feierabend und Klingler¹⁵ stellten 2003 fest, dass die Computernutzung von Kindern stetig ansteigt¹⁶. Rund ein Drittel der Kinder sind bei der Computernutzung alleine.

„Computerspiele- ob allein (70%) oder mit anderen (51%)- sind bei den Kindern [die] am weitesten verbreitete Tätigkeit am Computer.“¹⁷

Die drei beliebtesten Spielgenres der Sechs- bis Dreizehnjährigen sind:

- 1.) Strategiespiele (meist Kriegsspiele) 33%
- 2.) Simulationsspiele 27%
- 3.) Actionsspiele (Gewaltspiele) 23%

Die Forschung zeigt, dass die Spiele mit Gewaltinhalten (Kriegsspiele und Gewaltspiele) von Kindern bevorzugt werden und die Eltern selten anwesend sind, wenn ihr Kind den Computer nutzt. Deshalb nehme ich an, dass nur wenige Eltern darüber informiert sind, was für Spiele ihr Kind spielt. Diese These müsste in einer weiteren Forschung allerdings erst überprüft werden.

¹⁵ Feierabend, Sabine und Klingler, Walter. Kinder und Medien.

¹⁶ von 31% im Jahr 2000 auf 52% im Jahr 2002

¹⁷ Feierabend, Sabine und Klingler, Walter. Kinder und Medien. Seite 283.

Für meine Forschung stellt sich die Frage, ob die Kriegs- bzw. Gewaltspiele, die bevorzugt von den Kindern im Grundschulalter gespielt werden ab 16 freigegeben sind oder gar keine Jugendfreigabe haben.

1.1 Gewalt

Ich werde zunächst den Gewaltbegriff näher erläutern, da der Gewaltbegriff

- in unterschiedlichen Kulturen anders verstanden wird,¹⁸
- sich im Lauf der Zeit ändert¹⁹ und weil er
- schwer zu erfassen ist, da es sich nicht um eine menschliche Eigenschaft oder um eine greifbare Sache handelt, sondern um eine komplexe Relation.²⁰

Frindte beschreibt die komplexe Relation aus der Perspektive des interpretativen Konstruktivismus. Gewalt ist demnach

„eine soziale Konstruktion, die der Interpretation durch Täter, Opfer und mehr oder weniger unbeteiligter Dritter unterliegt.“²¹

Kurz zusammengefasst kann Gewalt gegen Menschen folgende Handlungen umfassen:²²

- a) direkte Gewalt gegen Sachen,
- b) physische Gewalt,
- c) psychische Gewalt²³ und

¹⁸ Vgl. Felten, Mirjam von. „...aber das ist noch lange nicht Gewalt“. Empirische Studie zur Wahrnehmung von Gewalt bei Jugendlichen. Seite 31ff.

¹⁹ Vgl. Elias, Norbert. Über den Prozess der Zivilisation. Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen. Seite 260ff.

²⁰ Vgl. Saner, Hans. Hoffnung und Gewalt. Zur Ferne des Friedens. Seite 73.

²¹ Frindte, Wolfgang. Die Gewalt herrscht...-Aspekte einer sozialpsychologischen Betrachtung. Seite 95.

²² Nachzulesen bei:
Weber, Karsten. Gewalt und Medien, Gewalt durch Medien, Gewalt ohne Medien? Seite 37f.

d) indirekte Gewalt als strukturelle Gewalt²⁴

Diese Eingrenzung des Gewaltbegriffs auf bestimmte Handlungen gilt zumindest für die westliche Kultur in der Gegenwart.

Die Spiele mit Inhalten, die dieser Eingrenzung entsprechen, sind nach § 14 Jugendschutzgesetz ab 16 freigegeben oder sind ohne Jugendfreigabe.

Exemplarisch für Spiele mit Gewaltinhalten werde ich in Kapitel 1.4.2 GTA nach diesen Handlungen untersuchen.

1.2 Computerspiele mit Gewaltinhalten

In Computerspielen mit Gewaltinhalten liegt der Schwerpunkt auf physischer Gewaltausübung. Physische Gewalt unterscheidet sich von anderen Gewalthandlungen. Luhmann hat die Merkmale der physischen Gewalt herausgearbeitet, die nicht für die anderen oben genannten Gewalthandlungen gelten.²⁵

- Physische Gewalt ist eine Universalsprache,
 - o da die physische Kommunikation keiner symbolischen Vermittlung bedarf,
 - o ein Angriff direkt und unerbittlich wirkt und damit kulturell voraussetzungslos wirksam ist und
 - o nicht erst verstanden werden muss
- physische Gewalt hat eine hohe und voraussehbare Erfolgssicherheit

Gerade das letzte Merkmal der physischen Gewalt lässt darauf schließen, warum Computerspiele mit Gewaltinhalten auf diese hauptsächlich zurückgreifen. Anders als z.B. bei der strukturellen Gewalt ist der Erfolg sofort ersichtlich und kann z.B. in Punkte (High Score) übersetzt werden.

²³ unter anderem die Androhung von physischer Gewalt

²⁴ Schließt z.B. auch die Folgen sozialer Ungleichheit und zwischenstaatliche Gewalt, also Krieg mit ein.

²⁵ Vgl. Luhmann, Niklas. Soziologische Aufklärung. Aufsätze zur Theorie sozialer Systeme. Seite 262.

Trotzdem unterscheidet sich Gewalt in fiktiven Zusammenhängen von Gewalt in realen Zusammenhängen, da ein anderer Sinn verfolgt wird.²⁶ Reale Gewalt ist zweckgebunden, da sie Schäden, z.B. Verletzungen sowohl physisch als auch psychisch verursachen soll. Dies ist in Computerspielen nicht der Fall und daher ähnelt diese Art der fiktiven physischen Gewaltausübung dem Kinderspiel, das frei von externen Zwecken ist, in dem sich z.B. zwei Jungen gegenseitig mit ihrem Stock als Gewehr erschießen.²⁷

Der signifikante Unterschied zwischen Gewalthandlungen im Rollenspiel und Gewalthandlungen im Computerspiel ist dagegen, dass sich die Kinder im Rollenspiel meist abwechseln, so dass jeder einmal Täter und Opfer ist. Selbst wenn die Kinder sich beim Spielen eines Gewaltspiels abwechseln, können sie nur die Täterrolle übernehmen. Zudem fließt beim Erschießen mit dem Stock-, 'Gewehr' kein Blut o.ä. Wer im Rollenspiel 'stirbt', steht nach kurzer Zeit wieder auf, während der Verlierer im Computerspiel bestraft wird.²⁸

Auch die Gewalt in Filmen kann von der Gewalt in Computerspielen abgegrenzt werden, nämlich an dem Punkt der Opferdarstellungen. Es fehlen die Dimensionen Empathie und Emotionalität, die in einem Film vorhanden sind, da diese ein emotionales Erlebnis bieten wollen.²⁹ Die Charaktere der Opfer in Spielen sind im Gegensatz zu Filmen flach, wie Ladas fest stellt, weshalb die Opfer nicht mehr als bloße „Zielscheiben“ sind. Der Unterschied zwischen realen Gewaltausübung, der Gewalthandlungen im Rollenspiel, der Gewalt im Fernsehen und der in Computerspielen ist hauptsächlich die Gewaltdarstellung. Die

²⁶ Vgl. Fritz, Jürgen und Fehr, Wolfgang (Hrsg.). Handbuch Medien: Computer- Spiele. Theorie, Forschung, Praxis.

und

Vgl. Ladas, Manuel. Brutale Spiele(r)? Eine Befragung von 2141 Computerspielern zu Wirkung und Nutzung von Gewalt. Seite 27f.

²⁷ Vgl. Ladas, Manuel. Brutale Spiele(r)? Eine Befragung von 2141 Computerspielern zu Wirkung und Nutzung von Gewalt. Seite 27.

²⁸ Z.B. Indem der Spieler die Mission von vorne beginnen muss.

²⁹ Vgl. Ladas, Manuel. Brutale Spiele(r)? Eine Befragung von 2141 Computerspielern zu Wirkung und Nutzung von Gewalt. Seite 28.

Gewaltdarstellung bei GTA habe ich exemplarisch analysiert.³⁰ Zudem habe ich Screenshots hinzugefügt, um die Gewaltdarstellung zu verdeutlichen.

1.3 Die Wirkung von Spielen mit Gewaltinhalten

Es existieren bereits viele Theorien über die Wirkung von gewaltverherrlichenden Spielen, was zeigt, dass sich die Wissenschaft, die sich mit Medien und Gewalt beschäftigt, nicht einig ist.³¹ Fest steht, dass die Gewalt in Medien negative Effekte auf die Konsumenten haben kann.³²

Die Frage der Wissenschaftler, die sich mit dem Thema auseinandersetzen, ist hauptsächlich, ob die Kinder und Jugendlichen durch das Spielen von Spielen mit Gewaltinhalten gewalttätiges Verhalten erlernen. Deshalb werde ich die Zusammenfassung des Forschungsstandes nach den drei in der Wissenschaft vorherrschenden Lerntheorien gliedern. Da die Forschungsarbeiten nicht klar zugeordnet werden können, unternehme ich hiermit den Versuch, die verschiedenen Standpunkte in eine sinnvolle Ordnung zu bringen.

1.3.1 Behaviorismus

Eine der ältesten lernpsychologischen Strömungen, die ihre Anfänge im 19. Jahrhundert hatte und sich ab 1920 durchsetzte, war der Behaviorismus. Der Kernpunkt dieser Theorie bildet die Beschreibung und Steuerung von Lernen durch Hinweisreize und die Verstärkung erwünschten Verhaltens.

Ausgehend von dieser Lerntheorie bieten gewaltverherrlichende Spiele eine optimierte Lernumgebung, denn gewalttätiges Verhalten wird belohnt.³³ Die

³⁰ Siehe Anhang A.

³¹ Vgl. Schulte von Drach, Marcus. Mörderische Medien. Gewalt im Spiel.
Auf:
<http://www.sueddeutsche.de/wissen/630/324496/text/>

³² Vgl. Jugendschutz.
Auf:
<http://www.jugendschutz.net/gewalt/Gewaltspiele/index.html>

³³ Vgl. Lukesch, Helmut. Wirkungen gewalthaltiger Video- und Computerspiele. Seite 132.

Belohnung wird meist durch Punkte³⁴ (High Score), durch das Erreichen eines höheren ‚Levels‘³⁵ oder durch Kommentare eines virtuellen Moderators gegeben³⁶.

„[...] die so erreichte operante Verstärkung ist aber die wirkungsvollste Lernbedingung, die es geben kann.“³⁷

Das Reiz-Reaktionsmuster, das in Computerspielen verlangt wird, wird durch die hohe Verstärkung des aggressiven Verhaltens erlernt und tritt in manchen Situationen als automatisiertes Verhalten auf, wie z.B. bei diversen Amokläufen in den USA, bei denen der Amokläufer ‚nur‘ einen Menschen töten wollte, aber dann mehrere Menschen erschoss, da das Töten automatisiert stattfand, wie Grossmann und Christensen konstatieren.³⁸ Funk fand heraus, dass Kinder vom vierten bis zum achten Schuljahr Spiele bevorzugen, bei denen sie für Gewalt mit Punkten belohnt werden.³⁹ Das Belohnungsmuster kann unter anderem zur Sucht führen.⁴⁰

³⁴ Vgl. Grossmann, Dave und Christensen, Loren. Gewaltspiele und automatische Steuerung. Seite 37.

³⁵ Vgl. Amerikanische Akademie der Kinderärzte et al. Gemeinsame Erklärung zur Mediengewalt. Seite 78.

³⁶ Z.B. wird bei einem Massenmord der Mörder/ Spieler als „gottgleich“ betitelt. Wallies, Michael. Bildschirmgewalt ist mörderischer geworden. Seite 26.

³⁷ Lukesch, Helmut. Wirkungen gewalthaltiger Video- und Computerspiele. Seite 132.

³⁸ Vgl. Grossmann, Dave und Christensen, Loren. Gewaltspiele und automatische Steuerung.

³⁹ Vgl. Funk, Jeanne und Buchmann, Debra. Playing violent video and computer games and adolescent self- concept.
Hier nach:
<http://www.questia.com/PM.qst?a=o&d=96546173>

⁴⁰ Vgl. Amerikanische Akademie der Kinderärzte et al. Gemeinsame Erklärung zur Mediengewalt. Seite 78.

Das Spielen von Ego- oder 3D- Shootern⁴¹ kann aber auch positive Effekte haben. US- Wissenschaftler fanden heraus, dass die Spieler bei Aufgaben, die visuelle Fähigkeiten erfordern, zu 50% besser abschnitten als Nichtspieler.⁴²

1.3.2 Kognitivismus

In den 50er Jahren des letzten Jahrhunderts trat die „kognitive Wende“ ein. Der Mensch als Individuum verarbeitet Reize aktiv und selbstständig, so dass beim Lernen Vorgänge wie Wahrnehmen, Verstehen, Denken, Interpretieren, Erkennen, Entscheiden und Urteilen ablaufen. In dem kognitiven Grundmodell wird das Lernen als Informationsverarbeitungsprozess aufgefasst.

Einer der kognitivistischen Methoden ist das Lehren und Lernen an Modellen, dessen Hauptvertreter Bandura darstellt.⁴³ Inhaltliche Aspekte von Computerspielen mit Gewaltinhalten entsprechen dem Modelllernen, da Konflikte oder Aufgaben hauptsächlich mit Gewalt gelöst werden und auch mehrfach wiederholt werden können.⁴⁴ Anderson und Dill stellten fest, dass die Gewalt, die durch ein Kind bei einem Computerspiel aktiv ausgeübt wird, einen höheren Lernerfolg bringt als das passive Zusehen im Film.⁴⁵ Lukesch fügt hinzu, dass die Interaktion das Identifikationspotenzial erhöht, was eine höhere Akzeptanz der

⁴¹ Ego- und 3D-Shooter sind Spiele, bei denen es größtenteils darum geht, andere Figuren im Spiel zu erschießen. Beim Ego-Shooter-Spielen sieht sich der Spieler aus der Ich-Perspektive (ein Beispiel hierfür ist Counterstrike) und bei 3D-Shootern ist das Spiel aus der Third-person-Perspektive (ein Beispiel hierfür ist Doom)

⁴² Vgl. Rötzer, Florian. Computerspiele verbessern die Aufmerksamkeit.
Auf:
<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/14/14900/1.html>

⁴³ Siehe z.B.:
Bandura, Albert, Ross, Dorothea und Ross, Sheila. Transmission of aggression through imitation of aggressive models.
Hier nach:
<http://psychclassics.yorku.ca/Bandura/bobo.htm>

⁴⁴ Vgl. Lukesch, Helmut. Wirkungen gewalthaltiger Video- und Computerspiele. Seite 132.

⁴⁵ Vgl. Anderson, Craig und Dill, Karen. Video games and aggressive thoughts, feelings and behavior in the laboratory and in life.
Hier nach:
<http://www.apa.org/journals/features/psp784772.pdf>

Gewaltideologie zur Folge hat.⁴⁶ Die Untersuchungen von Nyssen, Greenstein und Greenstein⁴⁷ beweisen, dass im Kindergarten- und frühen Grundschulalter das spätere politisch- gesellschaftliche Bewusstsein, Einstellungen und Vorurteile geprägt werden.⁴⁸ Die Kinder können demnach die Einstellung adaptieren, dass z.B. Gewalt eine Lösung für Konflikte ist und Gewalthandlungen auch in der Realität richtig sind.

Lukesch fasst die bereits durchgeführten Metaanalysen bezüglich Computerspielen mit Gewaltinhalten zusammen und kommt zu folgenden Ergebnissen:

- sowohl Jugendliche als auch Kinder verhalten sich nach dem Spielen eines Computerspiels mit Gewaltinhalten aggressiver als vor dem Spiel und
- neuere Forschungen weisen einen größeren Zusammenhang nach als ältere, was auf den zunehmenden Realitätsgehalt der Spiele zurückzuführen ist

Ein weiteres Problem ist, dass Kinder bis zu ihrem achten Lebensjahr Realität und Fiktion nicht trennscharf unterscheiden können, weshalb Kinder unter acht Jahren Verhaltensweisen und Umstände in Computerspielen als Realität ansehen und für sich übernehmen können.⁴⁹ Außerdem stellten viele Forschungsarbeiten fest, dass das häufige Sehen von Gewaltdarstellungen zur Abstumpfung führt, so dass mehr Gewalt auch in der realen Welt akzeptiert wird.⁵⁰

⁴⁶ Vgl. Lukesch, Helmut. Wirkungen gewalthaltiger Video- und Computerspiele. Seite 131.

⁴⁷ Nyssen, Friedhelm. Kindheit und Politik. Überlegungen und empirische Ergebnisse zum Problem der politischen Sozialisation.
Greenstein, Fred. Children and politics.
Greenstein, Fred. Political orientations of children. The Use of a Semi-Projective Technique in Three Nations.

⁴⁸ Die Forschung ist zwar bereits veraltet, allerdings existieren keine neueren Forschungen zu dem Thema.

⁴⁹ Vgl. Amerikanische Akademie der Kinderärzte et al. Gemeinsame Erklärung zur Mediengewalt. Seite 78.

⁵⁰ Siehe z.B.:
Amerikanische Akademie der Kinderärzte et al. Gemeinsame Erklärung zur Mediengewalt. Seite 77.
Und:
Kassis, Wassilis. und Steiner, Olivier. Persönlichkeitsmerkmale und soziale Erfahrungen von Mädchen, die extensiv gewaltdarstellende Computerspiele nutzen. Ein korrespondenzanalytischer Zugang.

Mit der Erhöhung des Gewaltpotenzials und der Abstumpfung gegenüber Gewalt geht eine Abnahme des prosozialen Verhaltens und der Empathie einher.⁵¹ Wenn ein Computerspiel exzessiv gespielt wird, kann soziale Isolation eine Folge sein, was die Abnahme des prosozialen Verhaltens verstärkt.⁵² Hänsel warnt außerdem vor Effekten auf die seelische Gesundheit der Kinder, wie z.B. Depressionen, Einsamkeit, Hoffnungslosigkeit und sogar Autismus.⁵³ Die Amerikanische Akademie der Kinderärzte et al. fügt dieser Aufzählung noch Schlafstörungen und vermehrte Angst vor Verletzungen durch andere hinzu.⁵⁴

Die Spiele können aber auch eine emotionale Kompensation des Alltags für die Spieler herbeiführen, indem sie dem Spieler Macht geben und somit den Gegensatz zu dem „passiven Ausgeliefertsein im Alltag“ darstellt.⁵⁵ Paus- Haase untersuchte die Medienhandlungsweisen von Kindern und kam dabei auf ein ähnliches Ergebnis. Die Medienfiguren helfen den Kindern

"sich mit den unterschiedlichen Rollenerwartungen auseinanderzusetzen und sich virtuell Raum zum Ausleben von Fantasien und Wünschen zu verschaffen. Als Flucht- und Kompensationsvorlagen, als probate Mittel, sich Stärkefantasien hinzugeben und unerfüllte Sozialbeziehungen auszugleichen, bieten

Hier nach:

http://www.uni-saarland.de/fak5/ezw/personal/paulus/seminare/IuK_Gewalt/13%20M%E4dchen%20und%20Spiele.pdf

Und:

Trudewind, Clemens. und Steckel, Rita. Unmittelbare und langfristige Auswirkungen des Umgangs mit gewalthaltigen Computerspielen. Vermittelnde Mechanismen und Moderatorvariablen.

⁵¹ Vgl. Steckel, Rita. Aggression in Videospiele. Gibt es Auswirkungen auf das Verhalten von Kindern. Seite 192.

⁵² Vgl. Wallies, Michael. Bildschirmgewalt ist mörderischer geworden. Seite 25.

⁵³ Vgl. Hänsel, Rudolf. „Jahre des Lebens verschwendet...“- Erfahrungen mit Jugendlichen in der Beratung. Seite 72.

⁵⁴ Vgl. Amerikanische Akademie der Kinderärzte et al. Gemeinsame Erklärung zur Mediengewalt. Seite 75.

⁵⁵ Vgl. Gieselmann, Hartmut. Aktion „sauberer Bildschirm“. Seite 51.

sie [die Medienfiguren] Kindern Projektionsfläche, aber auch Möglichkeiten zur Realitätserweiterung an."⁵⁶

1.3.3 Konstruktivismus

Ab Mitte des 20. Jahrhunderts gewinnt der Konstruktivismus an Bedeutung. Der lernende Mensch wird als zielgerichtet handelnde Person aufgefasst, die aktiv nach Informationen sucht, diese vor dem Hintergrund ihres Vorwissens interpretiert und daraus neue Auffassungen und Konzepte der Wirklichkeit ableitet.⁵⁷

Eine direkte Übertragung, dass das Sehen und die aktive Ausübung von Gewalt im Spiel dazu führt, dass die Spieler gewalttätig werden, ist nach dem Konstruktivismus nicht möglich, da ein Spieler aufgrund seines Vorwissens nur das lernt, was er für sich als bedeutsam einschätzt.⁵⁸

Weber⁵⁹ kritisiert die meisten Forschungen, die einen Zusammenhang zwischen erhöhtem gewalttätigen Verhalten und dem Spielen gewalthaltiger Spiele festgestellt haben aus einem konstruktivistischen Blickwinkel. Keine der Forschungen habe definiert, was sie unter Gewalt verstehe, so dass der Begriff unsauber verwendet werde. In das Design und somit in die Ergebnisse, bzw. die Interpretationen der Ergebnisse fließe immer schon die Annahme mit ein, dass ein monokausaler Zusammenhang bestehe. Außerdem gebe es nur wenige Langzeituntersuchungen, was bedeute, dass die dem Computerspiel folgenden

⁵⁶ Paus- Haase, Ingrid. Komplex, kompetent und eigenwillig. Zu den Medienhandlungsweisen von Kinder im Kindergartenalter. S. 91.

⁵⁷ Vgl. Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung München
Auf:
www.isb-bayern.de. Seite 8.

⁵⁸ Vgl. Ladas, Michael. Brutale Spiele(r)? Eine Befragung von 2141 Computerspielern zu Wirkung und Nutzung von Gewalt. Seite 26.

⁵⁹ Vgl. Weber, Karsten. Gewalt und Medien, Gewalt durch Medien, Gewalt ohne Medien?.

Aggressionen ähnlich sein könnten, wie die Aggressionen bei einem Mensch-ärgerer- dich- nicht- Spiel: kurzfristig.⁶⁰

Weitere Kritikpunkte sind nach Weber:

- die Zahl der Probanden sind meist zu gering (Problem der Repräsentativität)
- Laborexperimente sind künstlich und kurzfristig
- Inhaltsanalytische Studien haben Probleme mit Abgrenzungskriterien (z.B. bei Gewalt)
- Theorien sind oft kontextfrei (in welchem Kontext sind z.B. Gewaltdarstellungen ‚schlecht‘ im Sinne einer negativen Wirkung auf die Rezipienten oder ‚gut‘ im Sinne einer möglichen Aufklärungswirkung)
- Ideologiebefruchtete Theorien sind ‚auf einem Auge blind‘

Ladas⁶¹ führt noch weitere Kritikpunkte an:

- Die Spiele, die die Versuchsteilnehmer spielten, sind in ihrer Action-Lastigkeit, Tiefe der Spielgeschichte, Schwierigkeit, grafischer und akustischer Effekte, etc. nicht vergleichbar
- Die Methoden zur Messung von Aggressionen wie spielerische ‚Bestrafungstests‘ sind fragwürdig
- Die gemessene Wirkung, die als Aggression interpretiert wurde, kann auch auf eine allgemein erhöhte Erregung zurück geführt werden

Weiterhin weist Weber darauf hin, dass soziodemografische Faktoren wie Alter, Bildung, Geschlecht, Einkommen, die Stabilität des sozialen Umfelds und die familiäre Situation gewalttätiges Handeln in der Realität stark beeinflussen.

Zudem fügt Ladas hinzu, dass auch die Wahrnehmung der Spiele durch die Spieler die daraus resultierenden Handlungen bestimmt.⁶² Die Befragung von 2141 Computerspielern von Ladas ergab, dass die Spielgewalt von den Spielern selbst empathiefrei, stark ästhetisiert und rein funktionalistisch wahrgenommen

⁶⁰ Vgl. hierzu auch:
Rötzer, Florian. Wirklichkeit, Realismus und Simulation. Seite 116.

⁶¹ Vgl. Ladas, Michael. Brutale Spiele(r)? Eine Befragung von 2141 Computerspielern zu Wirkung und Nutzung von Gewalt. Seite 29f.

⁶² Vgl. Ladas, Michael. Brutale Spiele(r)? Eine Befragung von 2141 Computerspielern zu Wirkung und Nutzung von Gewalt.

werde. Das bedeutet, dass die Spieler reale Gewalt stark von fiktionalistischer Gewalt abgrenzen können. Dieses Ergebnis interpretiert Ladas insofern, dass die Spieler kein höheres Gewaltpotenzial haben und keine Gewalthabitualisierung bei ihnen stattgefunden habe. Dies führt er unter anderem darauf zurück, dass die Spieler über Medienkompetenz verfügen, so dass sie Realität und Fiktion genau unterscheiden können.

Kristen untersuchte das Verhalten von Jungen im Grundschulalter in Bezug auf Spiele mit Gewaltinhalten.⁶³ An der Studie nahmen 280 Jungen von der dritten bis zur sechsten Klasse teil aus insgesamt sechs verschiedenen Schulen. Die Forschung von Kristen weist darauf hin, dass Kinder, die Gewalt erlebt haben und daher gewaltbereiter sind, sich eher Spiele mit Gewaltinhalten aussuchen. Auf dieser Grundlage schlussfolgert sie, dass vieles darauf hindeute,

„dass die simple Schlussfolgerung ‚Gewaltspiele machen gewalttätig‘ eindeutig zu kurz greift“⁶⁴.

Auch Kristen verweist in ihrer Forschung auf situative Einfluss- und Risikofaktoren, wie z.B. kognitive Wertvorstellungen, Emotionsregulierung, Beliebtheit bei Gleichaltrigen, etc.⁶⁵ Gewaltverherrlichende Spiele lösen demnach keine Gewalt aus, sondern die Gewaltbereitschaft ist vorher gegeben und deswegen wählen die Kinder solche Spiele.

⁶³ Vgl. Kristen, Astrid. Aggressive Jungen und gewalthaltige Computerspiele: Eine Längsschnittstudie zu der Frage, wer wen beeinflusst.
Hier nach:
Abdi, Sasan. Neue Studie: Spiele fördern keine Gewalt.
http://www.computerbase.de/news/allgemein/studien/2007/januar/neue_studie_spiele_gewalt/

⁶⁴ Vgl. Kristen, Astrid. Aggressive Jungen und gewalthaltige Computerspiele: Eine Längsschnittstudie zu der Frage, wer wen beeinflusst.
Zitiert nach:
Abdi, Sasan. Neue Studie: Spiele fördern keine Gewalt.
http://www.computerbase.de/news/allgemein/studien/2007/januar/neue_studie_spiele_gewalt/

⁶⁵ Vgl. Kristen, Astrid. Aggressive Jungen und gewalthaltige Computerspiele: Eine Längsschnittstudie zu der Frage, wer wen beeinflusst. Seite 22f.

1.3.4 Zusammenfassung

Nach der behavioristischen und kognitivistischen Lerntheorie haben Spiele mit Gewaltinhalten hauptsächlich negative Effekte. Neben der psychischen Gefährdung, wie Depressionen, Sucht, Angst, Schlafstörungen, etc., werden Auswirkungen auf das Verhalten, wie die Abnahme des prosozialen Verhaltens, Aggressionssteigerung, erhöhte Akzeptanz von Gewalt und Desensibilisierung beklagt. Die positiven Effekte wie eine verbesserte Wahrnehmung und ein schnelleres Reiz-Reaktionsschema werden nur von wenigen Wirkstudien betrachtet. Doch wann haben die Spiele einen positiven Effekt und wann einen negativen? Lukesch⁶⁶ zieht folgendes Fazit. Als positiv oder als negativ eingeschätzte Effekte können zusammen auftreten, die Spiele sind nicht an sich ‚gut‘ oder an sich ‚schlecht‘.

Die konstruktivistische Lerntheorie bezieht dagegen den Standpunkt, dass auch die soziodemografischen Faktoren und die Erfahrungen der Kinder berücksichtigt werden müssen als lediglich das Verhalten beim und nach dem Spiel. Um dieser Theorie angemessen nachzugehen, müssten Forschungen zur Gewaltentstehung gesichtet und analysiert werden, um herauszufinden, wann, warum und unter welchen Bedingungen Menschen gewalttätig werden, denn Aggressionen müssen nicht in Gewalt umschlagen.⁶⁷

1.4 Grand theft Auto IV

Ich habe das Spiel GTA ausgewählt, da dieses Spiel das weltweit am häufigsten verkaufte Spiel mit Gewaltinhalten ist.⁶⁸ Zudem kam Kristen zu dem Ergebnis,

⁶⁶ Vgl. Lukesch, Helmut. Wirkungen gewalthaltiger Video- und Computerspiele. Seite 121.

⁶⁷ Vgl. El- Faddagh, Mahha und Nafenborg, Michael. Gewalt ist eine Lösung- leider. Seite 49.

⁶⁸ Vgl. Bock, Christoph. Mario Kart Wii: Beliebtestes Spiel 2008 vor Wii Fit und GTA IV.

Auf:

http://www.cynamite.de/wii/news/more/mario_kart_wii_beliebtstes_spiel_2008_vor_wii_fit_und_gta_iv/15316/mario_kart_wii_beliebtstes_spiel_2008_vor_wii_fit_und_gta_iv.html

dass GTA das beliebteste Spiel mit Gewaltinhalten der männlichen Grundschüler ist.⁶⁹ In GTA schlüpft der Spieler in die Rolle von der Figur Nikolai Bellic⁷⁰, der als serbischer Emigrant nach Liberty City⁷¹ kommt, um den Amerikanischen Traum zu leben und um jemanden zu finden, der ihn und seine Kameraden im Krieg verraten hat. Sein Cousin Roman lebt in Liberty City und hat ihm erzählt, dass er bereits den Amerikanischen Traum lebe. Niko erledigt einige Missionen für Romans Boss Vlad, um zum einen die Schulden seines Cousins zu begleichen und zum anderen um an Geld zu kommen. Im weiteren Verlauf des Spiels kommt Niko in Kontakt mit der russischen und italienischen Mafia und arbeitet für sie. Zudem arbeitet er mit diversen Drogendealern zusammen und vernichtet im Verlauf des Spiels Beweise gegen korrupte Polizisten. Um sich an dem Verräter aus seiner Vergangenheit zu rächen, geht er einen Deal mit „einer Scheinfirma namens United Liberty Paper“⁷² ein. Die „Firma“ lässt Straftäter im Auftrag der Regierung töten. Niko tötet daraufhin einige Straftäter und die Regierung liefert den Verräter an Niko aus. Im Verlauf der Handlung kann Niko Frauen kennen lernen, die ihm, wenn er sie gut behandelt, auf unterschiedliche Weise helfen. Der Spieler kann sich zwischen zwei verschiedenen finalen Handlungssträngen entscheiden: ‚Deal‘ oder ‚Revenge‘⁷³. Unabhängig davon für welchen er sich entscheidet, es stirbt immer jemand, den Niko liebt: entweder sein Cousin Roman oder seine Freundin Kate.

⁶⁹ GTA war das Lieblingsspiel von 14% der Jungen und war damit das beliebteste Spiel mit Gewaltinhalten, das nicht für Kinder im Grundschulalter freigegeben ist. Allerdings war dies ein anderer Teil der GTA-Reihe als der von mir untersuchte.

Vgl. Kristen, Astrid. Aggressive Jungen und gewalthaltige Computerspiele: Eine Längsschnittstudie zu der Frage, wer wen beeinflusst. Seite 118.

⁷⁰ Im Folgenden kurz Nico

⁷¹ Liberty City ist eine fiktive Stadt, die nach dem Vorbild New York gestaltet wurde.

⁷² Bogenn, Tim und Barba, Rick. Grand theft auto IV. Das offizielle Strategiebuch. Seite 132.

⁷³ Diese Benennung der Missionen ist in der Komplettlösung vorgenommen worden. Vgl. Bogenn, Tim und Barba, Rick. Grand theft auto IV. Das offizielle Strategiebuch.

1.4.1 Der geheime Lehrplan

Der Jugendschutz⁷⁴ fasst den ‚geheimen Lehrplan‘ von Computerspielen mit Gewaltinhalten auf drei Aspekte zusammen, die durch Computerspiele eingeübt und von anderen Massenmedien verstärkt werden können.

- 1) Zweifelhafte Konfliktlösungsmodelle
- 2) Rollenmuster
- 3) Gesellschaftliche Realität

Ich habe den ‚geheimen Lehrplan‘ von GTA auf diese Aspekte untersucht und tabellarisch zusammengefasst. Dabei beziehe ich mich auf die offizielle Komplettlösung.⁷⁵ Komplettlösungen werden von den Spielherstellern in Auftrag gegeben und abgeseget. In den Komplettlösungen wird beschrieben wie die Missionen gelöst werden können, bzw. wie es von dem Hersteller vorgesehen ist.

⁷⁴ Vgl. Jugendschutz. „Heimlicher Lehrplan“ von Gewaltspielen auf:
<http://www.jugendschutz.net/gewalt/Gewaltspiele/index.html>

⁷⁵ Siehe:
Bogenn, Tim und Barba, Rick. Grand theft auto IV. Das offizielle Strategiebuch.

<u>Anforderungen</u>	<u>Inhalte</u>
Konfliktlösung	Gewalt und Stehlen ist eine Lösung
Rollenmuster - Frauen - Männer	In Computerspielen werden die Geschlechterrollen stark vereinfacht, indem sie lediglich mit Attributen, Gegenständen und Aktivitäten assoziiert werden. ⁷⁶ Frauen verfolgen einem hierarchischen System bei der Partnerwahl: Autos Kleidung Aktivitäten Männer sind im ständigen Kontakt mit Gewalt und von struktureller Gewalt betroffen deshalb müssen sie sich ihre eigenen Regeln machen
Gesellschaftliche Realität - Der Rechtsstaat - Die Exekutive - Ökonomie	Wer eine Waffe hat, muss keine staatlichen Regeln beachten Waffen geben Macht Wer von der Polizei nicht erwischt wird, hat keine Konsequenzen zu befürchten Polizisten sind charakterlose Zielscheiben Einige Polizisten sind korrupt Für die Arbeit bekommt man Geld

Tabelle 1

⁷⁶ Vgl. Trautner, Hanns Martin. Entwicklung der Geschlechtsidentität.

Sax meint aufgrund dieser Tatsachen in Bezug auf GTA⁷⁷, dass eine „moral inversion“ stattfindet. Moral inversion beschreibt: „where good is bad and bad is good“⁷⁸.

Hinzufügen möchte ich diesem Lehrplan noch folgende Aspekte, die in dem Spiel vorhanden sind und häufig vorkommen:

<u>Anforderungen</u>	<u>Inhalte</u>
Soziales Miteinander - Freundschaften - Familie	Freunde helfen einander Freundschaften müssen gepflegt werden Freunde sind wichtig Für die Familie tut man alles
Verkehrsregeln	Verkehrsregeln brauchen nicht beachtet zu werden

Tabelle 2

1.4.2 Die Gewalt in Grand theft Auto IV

Um eine fundierte Aussage über die Häufigkeit der Gewalt in GTA treffen zu können, habe ich die offizielle Komplettlösung des Spiels GTA⁷⁹ untersucht und die Gewalthandlungen des Protagonisten Nikolai gezählt. Bei meiner Zählung habe ich die Definition von Weber aufgegriffen⁸⁰ und die Gewalthandlungen in die Kategorien direkte Gewalt gegen Sachen, physische Gewalt, psychische Gewalt und indirekte Gewalt eingeteilt. Da der Schwerpunkt in Computerspielen mit Gewaltinhalten auf physischer Gewalt liegt, habe ich, um die Art der

⁷⁷ Sax bezieht sich in seinen Ausführungen auf GTA Vice City; einer der Vorgänger von GTA IV.

⁷⁸ Sax, Leonard. Why gender matters. What Parents and Teachers Need to Know about the Emerging Science of Sex Differences. Seite 71.

⁷⁹ Bogenn, Tim und Barba, Rick. Grand theft auto IV. Das offizielle Strategiebuch.

⁸⁰ Siehe Kapitel 1.1

Gewalthandlungen transparenter und präziser zu machen, den Punkt physische Gewalt noch einmal unterteilt. Physische Gewalt im Nahkampf auszuüben, unterscheidet sich von physischer Gewalt mit Waffen, da der Protagonist des Spiels sich näher an seinem Opfer befinden muss, als bei physischer Gewalt mit Waffen. Dadurch verändert sich die Opferdarstellung maßgeblich, die nach der Film- und Fernsehforschung entscheidend für die Wahrnehmung von Gewalt ist.⁸¹ Zudem können Kinder physische Gewalt im Nahkampf ohne Waffen jederzeit in der Realität ausüben. Physische Gewalt mit einem Fahrzeug ausüben ist eine Besonderheit von GTA, weshalb ich diesen Punkt auch aufgenommen habe. Zudem habe ich noch die Kategorie Gewalt gegen Tiere eingeführt, da nach dem Tierschutzgesetz § 17 das Töten von Tieren eine strafbare Handlung ist und eine direkte Gewaltausübung darstellt.⁸²

Nicht immer sind in der offiziellen Komplettlösung Zahlenangaben über die Masse der Feinde gegeben, deshalb habe ich folgende Zählmethode gewählt:

- 1) ein paar Gegner/ einige= zwei
- 2) eine Gang/ eine Crew/ viele= vier
- 3) eine Masse/ sehr viele= acht
- 4) eine Armee/ Horde/ Amoklauf= sechzehn

Wenn offensichtlich mehr Gegner vorhanden waren, habe ich die Zahl verdoppelt, außer beim letzten Punkt. Beispiele für meine Zählmethode sind im Anhang.⁸³

Ich kann demnach keine Aussage darüber treffen, wie viel Gewalt ein Spieler tatsächlich ausübt, aber ich kann eine Aussage darüber treffen, wie viel Gewalt von dem Spiel offiziell vorgesehen ist. Bei GTA können die Spieler z.B. jederzeit Autos stehlen und damit Fußgänger überfahren, was in meinen Daten keine Beachtung findet. Ich gehe aber davon aus, dass ich mit dieser willkürlich gewählten Zählmethode das absolute Mindestmaß der Gewaltausübungen erfasst

⁸¹ Vgl. Ladas, Michael. Brutale Spiele(r)? Eine Befragung von 2141 Computerspielern zu Wirkung und Nutzung von Gewalt. Seite 28.

⁸² Vgl. Tierschutzgesetz
http://www.bundesrecht.juris.de/tierschg/_17.html

⁸³ Siehe Anhang B.

habe. Meine Vorgehensweise spiegelt keinen wahren Wert wider, aber sie gibt einen Eindruck wie viel und welche Gewalt in GTA verwendet wird. Tabelle 3 zeigt, wie häufig welche Form der Gewalt im Laufe des Spiels vorkommt. An manchen Stellen im Spiel kann der Spieler über Leben und Tod entscheiden, die Missionen sind in jedem Fall abgeschlossen. Dies habe ich ebenfalls aufgenommen.⁸⁴ Die Möglichkeit über Leben und Tod zu entscheiden, ist das Merkmal des Spielprinzips, indem sich GTA IV von seinen Vorgängern unterscheidet. Dadurch dass sich der Spieler an manchen Punkten des Spiels entscheiden kann, ob jemand sterben soll oder nicht, wird das Gefühl von Macht für den Spieler gesteigert. In der Komplettlösung wird dies z.B. so kommentiert:

„[...], egal, ob du den Freund tötetest oder verprügelst. [...]
Es gibt kein Richtig oder Falsch [...].“⁸⁵

Zudem werden verstärkt die Dimensionen Empathie und Mitleid angesprochen, da der Spieler die Lebensgeschichte der Figuren kennt. Davon ausgenommen sind lediglich Handlanger, Bodyguards, o.ä.

Direkte Gewalt gegen Sachen	98
Physische Gewalt im Nahkampf (ohne Waffen)	23(bei vier entscheiden)
Physische Gewalt mit einem Fahrzeug (überfahren)	13
Physische Gewalt im Nahkampf mit Nahkampfwaffen	3
Physische Gewalt mit Waffen	670 (bei fünf entscheiden)
Psychische Gewalt	14
Indirekte Gewalt	15
Gewalt gegen Tiere	200

Tabelle 3

Direkte Gewalt gegen Sachen umfasst hauptsächlich Gebäude oder Fahrzeuge explodieren lassen. Psychische Gewalt beschreibt hauptsächlich Drohungen und indirekte Gewalt meist soziale Benachteiligung und die Kriegserfahrungen von

⁸⁴ Gekennzeichnet mit bei...entscheiden

⁸⁵ Bogenn, Tim und Barba, Rick. Grand theft auto IV. Das offizielle Strategiebuch. Seite 141.

Niko, wobei ich bei diesen Gewalthandlungen lediglich die Gewaltausübungen gezählt habe, die Niko und seinen Cousin Roman direkt betreffen, bzw. von ihnen ausgeübt werden. Aber fast alle männlichen Figuren, das sei zumindest erwähnt, die in GTA auftreten, sind von indirekter Gewalt betroffen. Dabei handelt es sich meist um soziale Ungleichheit.

Zusätzlich erschien es mir sinnvoll, weitere illegale Tätigkeiten des Protagonisten aufzunehmen, die nichts mit Gewaltausübungen zu tun haben, da sie zahlreich sind und einen Einblick in die Wertevermittlung gibt. Dabei habe ich zwischen den Kategorien Fahrzeuge stehlen und andere illegale Tätigkeiten unterschieden, da das Fahrzeuge stehlen eine Besonderheit des Spieles ist und deshalb meines Erachtens eine extra Zählung verdient. Wie bereits erwähnt, ist es jederzeit möglich, ein Auto zu stehlen. Ich habe lediglich die Stellen gezählt, in denen der Spieler in der Komplettlösung explizit dazu aufgefordert wird, ein Auto zu klauen. Im Spiel gibt es ebenfalls die Möglichkeiten, öffentliche Verkehrsmittel oder ein Taxi zu benutzen, um eine Strecke zurückzulegen. Wenn bereits ein Fahrgast im Taxi sitzt, kann Niko den Fahrgast herauszerren und selber einsteigen, was auch eine Gewaltausübung darstellt, in meiner Zählung in Tabelle 1 aber nicht berücksichtigt wurde.

Fahrzeuge stehlen	Andere illegale Tätigkeiten
133	99

Tabelle 4

Der Spieler kann sich am Schluss zwischen zwei verschiedenen Handlungsverläufen entscheiden: Deal oder Revenge. Obwohl sich der Handlungsverlauf unterscheidet, variiert die Häufigkeit der Gewaltanwendung kaum. Der Unterschied ist sogar so gering, dass von einem Messfehler ausgegangen werden muss, weshalb ich die unterschiedlichen Zählungen nicht aufgeschlüsselt habe.

1.4.3 Belohnungs- und Bestrafungsmuster von Gewaltausübungen

Im Kognitivismus⁸⁶ und insbesondere im Behaviorismus⁸⁷ wird davon ausgegangen, dass Computerspiele eine optimale Lernumgebung darstellen, da gewalttätiges Verhalten belohnt wird. Deshalb werde ich mich im Folgenden damit beschäftigen, wie in GTA mit gewalttätigem Verhalten umgegangen wird.

Wenn Niko etwas Illegales in Sichtweite eines Polizisten tut, bekommt er Fahndungslevel in Form von Sternen. Illegal ist:

„Leute aus ihrem Auto [...] zerren, sie [...] verprügeln und dann in ihrer Karre davon [...] fahren.“⁸⁸

Außerdem ist schießen verboten, Menschen töten und Polizeiwagen rammen. Allerdings bekommt Niko kein Fahndungslevel, wenn er Fahrgäste aus ihrem Taxi zerrt, um selbst einzusteigen und zudem hat „Die Exekution [...] selten Sterne zur Folge“⁸⁹.

Niko kann zwischen einem und sechs Sternen bekommen. Umso höher das Fahndungslevel, desto mehr Polizisten versuchen Niko zu verhaften und umso schwieriger ist es, ihnen zu entkommen. Die Polizei kann Straßensperren aufstellen und einen Hubschrauber rufen, um Niko zu verfolgen.

Falls die Polizisten Niko fassen, ist die Mission gescheitert und der Spieler muss an seinem letzten Speicherpunkt erneut beginnen. Wenn der Protagonist Sterne hat, kann er seine Mission nicht abschließen und seine Belohnung bekommen. Niko kann die Sterne verlieren, indem er aus der Fahndungszone herausfährt und wartet oder aus der Fahndungszone fährt und sein Auto umsprayt.

⁸⁶ Siehe Kapitel 1.3.2.

⁸⁷ Siehe 1.3.1

⁸⁸ Bogenn, Tim und Barba, Rick. Grand theft auto IV. Das offizielle Strategiebuch. Seite 7.

⁸⁹ Bogenn, Tim und Barba, Rick. Grand theft auto IV. Das offizielle Strategiebuch. Seite 66.

Der Protagonist bekommt für gelöste Missionen meist Geld, mit dem er z.B. die Taxis bezahlen, sich neue Waffen, Munition und Kleidung kaufen kann. Niko kann auch zu einer Prostituierten gehen und mit ihr schlafen, was seine Gesundheit wieder herstellt. Natürlich muss er hierfür zahlen. Zudem kann er mit anderen Figuren etwas unternehmen, wie z.B. Bowling spielen und umso mehr sie ihn mögen, desto eher machen sie Sachen für ihn, wie z.B. kostenlose Autobomben herstellen. Nur selten erhält er materielle Güter.⁹⁰

2 Die pädagogische Herausforderung

Meine Ausführungen machen deutlich, dass GTA ein Spiel mit Gewaltinhalten ist, das gewalttätiges Verhalten nicht nur als Spielprinzip hat, sondern auch Gewalt belohnt und somit verherrlicht, womit nach den Wirkstudien aus den behavioristischen und den kognitivistischen Lerntheorien nicht nur seelische Schäden entstehen können, sondern auch unerwünschtes Verhalten, wie eine höhere Gewaltakzeptanz, aggressives Verhalten, eine Abstumpfung gegenüber Gewalt und die Abnahme des prosozialen Verhaltens folgen kann.

Im Folgenden werde ich mich mit dem Schulgesetz beschäftigen, um aufzuzeigen, warum die Schule eine Verantwortung hat, sich mit gewaltverherrlichenden Spielen auseinanderzusetzen.

Die Schule hat nach dem Schulgesetz⁹¹ einen Erziehungsauftrag, der von allen Pädagogen⁹² eingelöst werden muss. Ein gewaltfreies Miteinander ist eines der vom Schulgesetz festgelegten Erziehungsziele. Die Schüler sollen dazu befähigt werden, ihr staatliches und gesellschaftliches Leben auf der Grundlage von

⁹⁰ Beispiel für ein materielles Gut: Nico kann eine Villa bekommen, die einen weiteren Speicherpunkt darstellt.

⁹¹ Senat für Bildung, Wissenschaft und Forschung. Schulgesetz für Berlin vom 26.01.2004. Auf: <http://www.berlin.de/imperia/md/content/sen-bildung/rechtsvorschriften/schulgesetz.pdf>

⁹² Hier sind sowohl Erzieher/innen als auch Lehrer/innen gemeint.

Frieden und unter der Beachtung der Menschenwürde zu führen, Konflikte gewaltfrei zu lösen und ihre Beziehungen zu anderen Menschen gewaltfrei und respektvoll zu gestalten. Ein weiteres Erziehungsziel der Schule ist das prosoziale Verhalten. Den Schülern soll ihre Verantwortung in der Gesellschaft bewusst sein, so dass die Beziehungen zu anderen Menschen respektvoll, gleichberechtigt und gerecht sind. Zudem sollen sie ein aktives soziales Handeln entwickeln. Weiterhin sollen die Schüler Freude am Leben entwickeln, was durch eine Depression erschwert, wenn nicht sogar verhindert wird, die durch das Spielen von gewalthaltigen Spielen hervorgerufen werden kann.⁹³

Es besteht in der Wissenschaft noch kein Konsens über die Wirkung von gewalthaltigen Computerspielen,⁹⁴ aber es steht fest, dass das Spielen von Computerspielen mit Gewaltinhalten negative Auswirkungen haben kann.⁹⁵ Die Pädagogen in der Grundschule haben nach dem Schulgesetz die Verpflichtung, erzieherisch sich den möglichen Auswirkungen in ihrer Arbeit zu widmen. Auf die genannten Punkte sollten die Pädagogen bei der Erziehung der Kinder, die gewalthaltige Computerspiele spielen, besonders achten.

Doch die Pädagogen werden nicht nur durch den Erziehungsauftrag in die Pflicht genommen. Der Rahmenlehrplan Sachunterricht⁹⁶ besagt, dass die Computererfahrungen der Kinder aufgegriffen werden müssen. Diese sollen reflektiert, kritisch hinterfragt und bewertet werden. Die Schüler sollen außerdem sensibilisiert werden für die Risiken, die Medien beinhalten und sollen somit lernen, verantwortungsbewusst mit Medien umzugehen. Ziel ist es, die Schüler zu befähigen, mit Medien kompetent umzugehen. Wie Ladas in seiner Forschung bewies, wiesen alle Spieler, bei denen keine erhöhte Gewaltbereitschaft

⁹³ Zum Thema Auswirkungen einer Depression siehe:
Bertelsmann universal Lexikon. Seite 198.

⁹⁴ Vgl. Kapitel 1.3

⁹⁵ Vgl. Jugendschutzgesetz
<http://www.jugendschutz.net/gewalt/Gewaltspiele/index.html>

⁹⁶ Vgl. Rahmenlehrplan Sachunterricht.
Auf:
http://www.berlin.de/imperia/md/content/sen-bildung/schulorganisation/lehrplaene/gr_sach_1_4.pdf

nachzuweisen war, eine hohe Medienkompetenz auf. Medienkompetenz ist unter dem Aspekt von besonderer Bedeutung, dass Kinder unter acht Jahren Realität und Fiktion nicht unterscheiden können und deshalb das vorgelebte Verhalten, wie es in den Computerspielen vorkommt, für sich übernehmen können.

Zudem sollen nach dem Rahmenlehrplan Sachunterricht die Schüler für die Risiken sensibilisiert werden, die die Mediennutzung mit sich bringen kann, wozu die in Kapitel 1.3 behandelten Auswirkungen durchaus gehören. Ein weiteres Argument dafür, die Computerspielerfahrungen im Unterricht aufzugreifen, ist, dass gerade junge Kinder kaum Möglichkeiten haben, das Erlebte zu verarbeiten, wie Sjölin⁹⁷ zeigt. Bei Bildschirmspielen ist die Sprache stark vereinfacht, was nicht dazu führt, dass die Kinder Ausdrucksmöglichkeiten zur Verfügung haben. Gerade für leistungsschwache Schüler, bzw. für Schüler, die nicht literarisch sozialisiert sind, ist dies ein Problem, da sie ein eingegrenztes Vokabular haben.

Weitere Probleme sind, dass keine Anregungen gegeben werden, das Spiel in der Fantasie weiter auszuleben oder verbal weiter zu gestalten. Es bietet auch keine Handlungsrollen für ein späteres Rollenspiel an, da die Handlungsmöglichkeiten an die Konsole gebunden sind. Somit haben die Kinder kaum Möglichkeiten, das Erlebte selbstständig zu verarbeiten.

Der Rahmenlehrplan Deutsch schreibt auch vor, dass über die von den Schülern gewonnenen außerschulischen Medienerfahrungen reflektiert werden sollen. Dabei soll der Mediengebrauch und die Medieninhalte aufgegriffen und hinterfragt werden.⁹⁸

Außerdem sind Computerspiele mit Gewaltinhalten nicht für Kinder im Grundschulalter freigegeben, womit Lehrern eine Verantwortung als staatliche Angestellte und auch als Bürger zukommt, die Kinder vor diesen Spielen zu schützen, da das Anbieten, Überlassen oder Zugänglichmachen von

⁹⁷ Sjölin, Amelie. Kinder schreiben über Medienfiguren. Spuren symbolischer Vermittlungsweisen von Medien in Kindertexten.

⁹⁸ Vgl. Rahmenlehrplan Deutsch. Seite 23.

Auf:

http://www.berlin.de/imperia/md/content/sen-bildung/schulorganisation/lehrplaene/gr_deu_1_6.pdf

Gewaltdarstellungen nach §131 (1) Strafgesetzbuch strafbar ist.⁹⁹ Strafbar machen sich aber die Eltern. Deshalb sind die Lehrer dafür verantwortlich, Elternarbeit zu leisten. Also, die Eltern aufzuklären oder sie gegebenenfalls anzuzeigen.

Wenn meine Forschung ergibt, dass die Kinder im Grundschulalter Spiele mit Gewaltinhalten spielen, müssen von den Pädagogen Konsequenzen für ihr Handeln gezogen werden. Erzieherisch müssen sie aufgrund des Schulgesetzes gegen die möglichen Auswirkungen von gewalthaltigen Spielen wirken und die Mediennutzung muss nach dem Rahmenlehrplan im Unterricht aufgegriffen werden. Für die Elternarbeit sind die Pädagogen gesetzlich nicht verpflichtet, aber sie haben trotzdem eine Verantwortung als staatliche Angestellte.

3 Forschungsfragen

In meiner Forschung geht es vor allem darum, zu erheben, ob die Kinder Spiele, die nicht für ihr Alter freigegeben sind, spielen und welche pädagogische Herausforderung im speziellen durch GTA entsteht.

Im Folgenden werde ich meine Forschungsfragen ausdifferenzieren und präzisieren.¹⁰⁰

Feierabend und Klingler kamen zu dem Ergebnis, dass gewalthaltige Spiele von Kindern zwischen sechs und dreizehn Jahren bevorzugt gespielt werden¹⁰¹

Davon ausgehend, dass Computerspiele zum Alltag der Kinder gehören, gehe ich davon aus, dass die Kinder viele Computerspiele, die sie gespielt haben, benennen können.¹⁰²

⁹⁹ Vgl. Strafgesetzbuch
Auf:
http://www.gesetze-im-internet.de/stgb/__131.html

¹⁰⁰ Die Forschungsfragen sind gekennzeichnet mit F

¹⁰¹ Siehe Kapitel 1

¹⁰² Siehe Kapitel 1

F1: Wie viele der Spiele haben davon keine Jugendfreigabe oder

F2: haben erst eine Freigabe ab 16 Jahren?

F3: Wie viele der Kinder spielen GTA?

Die Erfahrung, dass Kinder Computerspiele spielen, die nicht für ihr Alter freigegeben sind, habe ich in einer Schule gemacht, die in einem sozialen Brennpunkt liegt. Deshalb stelle ich die Frage, ob signifikante Milieuunterschiede vorliegen, so dass sich hauptsächlich Schulen in sozialen Brennpunkten mit dem Thema auseinandersetzen müssen.

F4: Existieren signifikante Milieuunterschiede?

Kinder aus einem sozialen Brennpunkt haben meist einen schlechteren Zugang zu diversen Freizeitangeboten (Sportvereine, Instrumentenunterricht, Zoobesuche, etc.), da die Eltern weniger Geld haben, um den Kindern dies zu ermöglichen. Trotzdem haben meiner Erfahrung nach sehr viele Kinder aus einem sozialen Brennpunkt mindestens eine Spielkonsole.

Sax kam zu dem Ergebnis, dass Jungen Spiele mit Gewaltinhalten brauchen.¹⁰³

Deswegen stellt sich die Frage, ob es geschlechtsspezifische Unterschiede in der Nutzung von gewaltverherrlichenden Spielen gibt.

F5: Gibt es geschlechtsspezifische Unterschiede in der Nutzung von gewalthaltigen Computerspielen?

Damit Lehrer überhaupt pädagogische Konsequenzen ziehen können, brauchen sie Informationen zu dem Thema Computerspiele mit Gewaltinhalten, da sie die Eltern nicht aufklären können, wenn

- sie nichts über die möglichen Gefahren der Spiele wissen,
- sie in der Erziehungsarbeit nicht wissen, worauf sie bei Kindern, die Spiele ohne Jugendfreigabe oder Spiele ab 16 spielen, achten sollen und
- sie keine Verarbeitungsangebote für die Kinder geben können, wenn sie nichts über das Thema wissen.

F6: Wie informiert sind die Lehrer über gewalthaltige Computerspiele?

¹⁰³ Vgl. Sax, Leonard. Why gender matters. What Parents and Teachers Need to Know about the Emerging Science of Sex Differences. Seite 51ff.

F7: Welche Bereitschaft zeigen sie, sich mit Spielen mit Gewaltinhalten auseinander zu setzen?

Das Zugänglichmachen von Spielen ohne Jugendfreigabe ist nach §131 (1) Strafgesetzbuch strafbar, weshalb die Lehrer als staatlich Angestellte die Aufgabe haben, die Eltern aufzuklären und mit ihnen zu dem Thema zu arbeiten.¹⁰⁴

Wenn die Kinder gewaltverherrlichende Spiele spielen, kann eine pädagogische Konsequenz sein, mit den Eltern eine pädagogische Intervention zu erarbeiten. Die Lehrer sind an diesem Punkt allerdings gesetzlich nicht verpflichtet, mit den Eltern zu arbeiten, weshalb Elternarbeit nur stattfinden kann, wenn die Lehrer sich dafür verantwortlich fühlen.

F8: Fühlen sich die Lehrer verantwortlich dafür, Elternarbeit zu leisten?

Es stellt sich die Frage, was die Eltern tun können und worauf sie bei ihren Kindern achten müssen.

F9: Spielen die Kinder GTA zu Hause oder

F10: Spielen sie nur bei Freunden, so dass die Eltern nur einen geringen Einfluss auf den Konsum ihrer Kinder von gewalthaltigen Computerspielen haben?

Ich habe erlebt, dass die Kinder zu Hause eine Spielkonsole haben, auf der sie Spiele mit Gewaltinhalten spielen, so dass ich erwarte, dass die Kinder zu Hause spielen und nur wenige Kinder bei Freunden spielen.

Die Kinder im Grundschulalter haben nicht die Möglichkeit, ein Spiel ohne Jugendfreigabe oder ein Spiel ab 16 im Geschäft zu kaufen, da sich die Geschäfte an die gesetzlichen Vorgaben halten müssen. Deshalb stellt sich die Frage

F11: von wem die Kinder GTA bekommen haben.

Gerade wenn die Grundschüler GTA von ihren Eltern oder Verwandten bekommen, müssen die Eltern nicht nur über die Gesetzlage sondern auch über möglichen Konsequenzen für ihr Kind aufgeklärt werden, um eine Intervention möglich zu machen.

Spiele mit Gewaltinhalten können sowohl psychische Schäden verursachen als auch unerwünschtes Verhalten fördern. Ob die Kinder von den möglichen

¹⁰⁴ Siehe Kapitel 2

Auswirkungen betroffen sind, hängt unter anderem von der Häufigkeit der Spielnutzung ab.¹⁰⁵ Deswegen stelle ich in meiner Forschung die Frage,

F12: wie intensiv die Kinder GTA spielen.

Nach den behavioristischen und kognitivistischen Theorien ist die Intensität des Spielens von gewalthaltigen Computerspielen ein ausschlaggebendes Kriterium¹⁰⁶. Nach den konstruktivistischen Theorien ist aber das wichtigste Kriterium, was die Kinder vorrangig beim Spielen wahrnehmen.

F13: Was nehmen die Kinder bei GTA hauptsächlich wahr?

Ich gehe davon aus, dass die Gewaltinhalte von GTA im Vordergrund stehen, da das Spiel sehr viele Gewaltinhalte hat.¹⁰⁷

Paus- Haase weist darauf hin, dass die Spiele dazu führen können, dass die Zugehörigkeit zu einer Peer- Group sich verstärkt, bzw. dass sich eine aufbaut.¹⁰⁸

F14: Mit wem unterhalten sich die Kinder über GTA?

Die Mediennutzung der Kinder zu thematisieren und zu reflektieren ist im Rahmenlehrplan vorgeschrieben. Um hierbei einen Schwerpunkt auf gewalthaltige Computerspiele zu legen, müssten sich die Lehrer dafür verantwortlich fühlen.

F15: Fühlen sich die Lehrer verantwortlich, das Thema gewaltverherrlichende Computerspiele in ihrem Unterricht aufzugreifen?

¹⁰⁵ Siehe Kapitel 1.3.2

¹⁰⁶ Ebenso wie das Kriterium der Identifikation, was in meiner Forschung aus zeitlichen Gründen aber nicht betrachtet wurde.

¹⁰⁷ Siehe Kapitel 1.4.2

¹⁰⁸ Vgl. Paus- Haase, Ingrid. Komplex, kompetent und eigenwillig. Zu den Medienhandlungsweisen von Kinder im Kindergartenalter.

4 Forschungsdesign

Damit eine pädagogische Herausforderung bezüglich des Themas gewaltverherrlichende Computerspiele entsteht, muss erforscht werden, ob die Grundschüler Spiele, die nicht für ihr Alter freigegeben sind, spielen.

Im Folgenden werde ich mein Forschungsmaterial, meine Forschungsobjekte, die Forschungsdurchführung und die Auswertungsmethode erläutern.

4.1 Forschungsmaterial

Aus meinen in Kapitel 3 formulierten Fragen habe ich zwei Fragebögen konzipiert, wobei sich der eine an die Lehrer richtet und der andere an die Schüler.¹⁰⁹ Ich habe mich deshalb für eine Befragung mit Fragebögen entschieden, da sich mit Fragebögen in einer relativ kurzen Zeit mehr Menschen befragen lassen als in einem Interview (Repräsentativität). Dabei habe ich eine Mischung aus offenen und geschlossenen Fragen gewählt, da die Mischung einen Fragebogen auflockert¹¹⁰. Die geschlossenen Aufgaben entlasten gerade leistungsschwächere Schüler vom Schreibprozess, erleichtern das Auswerten und sorgen für eine bessere Vergleichbarkeit.¹¹¹ Geschlossene Fragen lenken aber die Antworten. Deshalb habe ich zusätzlich eine offene Ankreuzmöglichkeit gelassen. Um die Wahrnehmung der Kinder in Bezug auf die Spielhandlungen zu untersuchen, habe ich offene Fragen gewählt. Außerdem haben die offenen Fragen in Bezug auf die Handlungen im Spiel eine Kontrollfunktion. Können die Kinder bei geschlossenen Aufgaben einfach etwas ankreuzen, machen offene Aufgaben schnell deutlich, ob die Kinder tatsächlich das Spiel gespielt haben.

¹⁰⁹ Siehe Anhang C.

¹¹⁰ Vgl. Bortz, Jürgen und Döring, Nicola. Forschungsmethoden und Evaluation für Human- und Sozialwissenschaftler. Seite 254.

¹¹¹ Vgl. Bortz, Jürgen und Döring, Nicola. Forschungsmethoden und Evaluation für Human- und Sozialwissenschaftler. Seite 254.

4.1.1 Schülerfragebogen

Die erste Frage in meinem Fragebogen an die Schüler ist, welche Spiele die Kinder auf dem Computer spielen. Ich gebe deshalb keine Antworten bei dieser Frage vor, da es zum einen zu viele Spiele gibt und ich zum anderen die Antworten nicht lenken möchte. Die Schüler können mehrere Spiele angeben. Die Frage zielt darauf ab, ob die Kinder Spiele spielen, die nicht für ihr Alter freigegeben sind.

In meiner Masterarbeit fokussiere ich das Spiel GTA, da eine Behandlung aller Spiele, die ohne Jugendfreigabe oder die ab 16 freigegeben sind, zu umfangreich wäre. Deshalb beschäftigen sich die nachfolgenden Fragen ausschließlich mit diesem Spiel. Zuerst erhebe ich mit der zweiten Frage, ob die Kinder GTA spielen, da die GTA-Spieler im Zentrum meiner Forschung stehen.

Da die Kinder sich GTA nicht selber kaufen können, stelle ich die Frage, von wem die Schüler das Spiel bekommen haben. Wenn die Kinder die Spiele von ihren Geschwistern ausleihen oder sogar von ihren Eltern geschenkt bekommen, ist es besonders wichtig, die Eltern aufzuklären, weil sie sich strafbar gemacht haben.

Die Fragen vier und fünf zielen darauf ab, wie lange und wie intensiv die Schüler spielen, da die Intensität des Spielkonsums nach der behavioristischen und kognitivistischen Theorien Aufschluss über die Gefährdung der Kinder geben kann.

Die darauffolgende offene Frage hat zwei Funktionen. Erstens die Kontrollfunktion, da die Schüler hierbei genau über die Spielinhalte informiert sein müssen, um die Frage zu beantworten und es deutlich wird, ob die Kinder tatsächlich die Aufträge erfüllen, die Gewalthandlungen verlangen. Zweitens kann ich mit dieser Frage erheben, was die Kinder aus dem Spiel besonders wahrnehmen oder umgangssprachlich ausgedrückt, was sich bei ihnen im Kopf einbrennt. Die Frage ist offen gestellt, um die Kontrollfunktion einlösen zu können. Allerdings entsteht dabei das Problem, dass Bildschirmspiele den

Kindern keine Ausdrucksmöglichkeiten geben, so dass gerade leistungsschwächere Schüler Schwierigkeiten bekommen könnten.¹¹² Paus- Haase¹¹³ argumentiert, dass die Medienfiguren aber dafür sorgen, dass die Kinder stark motiviert sind, weil sie so die Möglichkeit haben, ihre Gedanken, Gefühle und Fantasien auf einer anderen Ebene zu verarbeiten, anderen mitzuteilen und Gleichgesinnte zu finden. Weinhold¹¹⁴ fügt noch hinzu, dass Medienfiguren auch inhaltliche Vorgaben geben, was sie bei dem schwierigen Schreibprozess entlastet. So muss nur noch der graphomotorische Aspekt geleistet werden. Die inhaltlichen Vorgaben werden durch die dreigeteilte Fragestellung noch verstärkt. Durch die hohe Motivation, die das Spiel für den Schreibanlass hat, durch die inhaltliche Entlastung durch die Vorgaben im Spiel und durch die präzise Fragestellung gehe ich davon aus, dass die Kinder antworten können, wenn sie das Spiel gespielt haben.

Die letzte Frage verfolgt das Ziel, zu erheben, mit wem sich die Kinder über ihre Spielerfahrungen in GTA austauschen.

4.1.2 Lehrerfragebogen

Für die Lehrer habe ich einen Fragebogen mit größtenteils geschlossenen Fragen erstellt, da sich die Lehrer erfahrungsgemäß nur wenig Zeit für eine Forschung nehmen. Fragebögen mit hauptsächlich geschlossenen Fragen beanspruchen nur wenig Zeit, so dass die Wahrscheinlichkeit steigt, dass die Fragebögen beantwortet werden. Vorgegebene Antworten lenken zwar die Antworten der Lehrer, aber es ist mir wichtiger, viele verschiedene Einschätzungen zu erhalten, um statistisch tragbarere Aussagen treffen zu können. Die geschlossenen Fragen erleichtern, wie bereits erwähnt, die Auswertung und ermöglichen eine gute Vergleichbarkeit.

¹¹² Vgl. Sjölin, Amelie. Kinder schreiben über Medienfiguren. Spuren symbolischer Vermittlungsweisen von Medien in Kindertexten.

¹¹³ Vgl. Paus- Haase, Ingrid. Komplex, kompetent und eigenwillig. Zu den Medienhandlungsweisen von Kinder im Kindergartenalter.

¹¹⁴ Vgl. Weinhold, Swantje. Narrative Strukturen als "Sprungbrett" in die Schriftlichkeit?

Der Fragebogen für die Lehrer hat vor allem das Ziel, zu erheben, inwiefern die Lehrer bereit sind, bzw. sich dafür verantwortlich fühlen, zu dem Thema Spiele mit Gewaltinhalten zu arbeiten.

Um überhaupt zu dem Thema arbeiten zu können, brauchen die Lehrer Hintergrundwissen, zu den Spielen, die gerade auf dem Markt sind. Dieses Wissen müsste über diverse Lernsoftware, die im Unterricht eingesetzt werden kann, hinaus gehen, denn die Lehrer können keine gezielte Erziehungsarbeit leisten, die Spiele nicht sachgerecht im Unterricht behandeln oder die Eltern aufklären, wenn dieses Hintergrundwissen nicht gegeben ist. Zusätzlich müssten sich die Lehrer darüber informieren, welche Spiele die Kinder in den von ihnen unterrichteten Klassen spielen und sich hierbei auch über die Inhalte der Spiele und deren Altersfreigabe informieren. Fragen drei und vier erheben, ob die Lehrer bereit sind, im Unterricht das Thema gewaltverherrlichende Spiele aufzugreifen. Zudem bitte ich darum, eventuell verwendetes Material beizulegen, um mir einen Überblick zu verschaffen, wie die Lehrer das Thema behandelt haben.

Die fünfte Frage zielt darauf ab, ob sich die Lehrer verantwortlich fühlen, mit den Eltern zusammen zum Thema Spiele mit Gewaltinhalten zu arbeiten.

Außerdem frage ich nach der generellen Einstellung zu Spielen mit Gewaltinhalten, bei der die Antworten Aufschluss darüber geben sollen, welche Bereitschaft die Lehrer zeigen, sich mit dem Thema auseinanderzusetzen. Vielleicht haben sie sich bereits wegen ihren eigenen Kindern mit Spielen mit Gewaltinhalten auseinandergesetzt oder sie spielen selbst, wodurch eine generelle Kenntnis wie z.B. über das Spielprinzip von Computerspielen mit Gewaltinhalten und ein generelles Interesse an der Thematik vorhanden wäre.

4.2 Forschungsobjekte

An meiner Befragung nahmen insgesamt 639 Schüler und 31 Lehrer aus fünf Schulen teil. Hier kann also nur bei der Schülerumfrage von Repräsentativität gesprochen werden.

Die Teilnahme der Schulen und der einzelnen Klassen an meiner Umfrage war freiwillig, weshalb die Teilnahme der Lehrer und somit auch die der Schüler von Schule zu Schule stark schwankte.

Freiwillige Probanden im Gegensatz zu Verweigerern nach Bortz und Döring¹¹⁵:

- schätzen ihren sozialen Status höher ein,
- haben eine höhere Intelligenz,
- benötigen mehr soziale Anerkennung,
- sind geselliger,
- sind in Bezug auf das geschlechtsspezifische Verhalten unkonventioneller und
- sind weniger autoritär.

Die statistischen Charakteristika von freiwilligen Probanden sollten keinen Einfluss auf meine Forschung haben, da ich in meiner Forschung weder Daten über die Intelligenz der Lehrer noch deren Verhalten erhebe. Zudem stehen die Schüler bei meiner Untersuchung im Vordergrund, deren Teilnahme nicht freiwillig ist; der Fragebogen wird im Rahmen des Unterrichts ausgefüllt.

Tabelle 5 zeigt die Anzahl der Teilnehmer, deren Bezirke und die soziale Schichteinstufung nach den Lebensweltlich orientierten Räumen (LOR), die von den planenden Fachverwaltungen des Senats definiert wurden.¹¹⁶ LOR erhebt soziale Daten zu den Bewohnern wie z.B. die Höhe der Arbeitslosen und die Höhe der Grundsicherungsempfänger und Daten zu der Bevölkerungsstruktur. Dazu gehört unter anderen wie viele Einwohner einen Migrationshintergrund haben, welche zweite Staatsangehörigkeit die Einwohner haben und wie alt die Einwohner sind.

¹¹⁵ Vgl. Bortz, Jürgen und Döring, Nicola. Forschungsmethoden und Evaluation für Human- und Sozialwissenschaftler. Seite 75ff.

¹¹⁶ Siehe:

http://fbinter.stadt-berlin.de/fb/index.jsp?loginkey=showAreaSelection&mapId=lor_plan@senstadt

Bezirk der Schule	Schöneberg	Kreuzberg1	Kreuzberg2	Charlottenburg	Lichtenrade
Klassenstufe	1/2	1/2	6	3-6	3-6
Lehreranzahl	2	1	2	8	18
Schüleranzahl	8	7	36	276	312
Schichteinstufung	6	7	6	6	2
LOR¹¹⁷					

Tabelle 5

Um die Daten überschaubarer zu machen und ähnliche Populationsgrößen zu erhalten, habe ich die Schulen unter den sozialen Milieus zusammengefasst. Dies ermöglicht es, Aussagen über Milieuunterschiede zu treffen.¹¹⁸ Daraus ergibt sich die folgende Tabelle.

Schichteinstufung	Brennpunkt	kein Brennpunkt
Schüleranzahl	327	312
Lehreranzahl	13	18

Tabelle 6

Da für meine Forschung auch die geschlechtsspezifischen Unterschiede der Schüler eine Rolle spielen, habe ich die Populationsgrößen aus den verschiedenen Schichten auch nach männlichen und weiblichen Teilnehmern getrennt.¹¹⁹

Schichteinstufung	Brennpunkt		kein Brennpunkt	
Schüleranzahl	Männlich	Weiblich	Männlich	Weiblich
nach Geschlecht	176	151	172	140

Tabelle 7

¹¹⁷ Skala von 1 (niedrig belastetes Gebiet) bis 7 (hoch belastetes Gebiet)

¹¹⁸ Siehe Forschungsfrage 4

¹¹⁹ Siehe Forschungsfrage 5.

4.3 Forschungsdurchführung

Die Untersuchung wurde in den Schulen zwischen dem 31.03.2009 und dem 13.05.2009 von den Lehrern durchgeführt.

Die Kontaktaufnahme zu den Lehrern und Schulleitern erfolgte durch einen Brief an das Lehrerkollegium (Schöneberg), durch eine persönliche Anfrage (Kreuzberg1 und Kreuzberg2), durch E-mails (Lichtenrade) und Telefonate (Charlottenburg).

Da die Fragebögen von den Lehrern bearbeitet und durchgeführt wurden, war die Durchführungssituation für mich unkontrollierbar und deshalb nun nicht beschreibbar. Die Schüler und die Lehrer hatten die Aufgabe, den Fragebogen selbstständig auszufüllen. Zusätzliche Instruktionen zu denen bereits auf dem Fragebogen vermerkten, wurden von mir nicht gegeben.

Die Kinder der Schulanfangsphase konnten den Fragebogen nicht selbstständig ausfüllen, da ihnen noch die Lese- und Schreibkompetenz fehlt. Deshalb führte ein Lehrer mit seiner Schulanfangsphase ein Klassengespräch durch und schrieb die Antworten der Kinder mit. In der Schulanfangsphase in Kreuzberg 2 war ich als Protokollantin dabei.

4.4 Auswertungsmethode

Für die Digitalisierung der Rohdaten habe ich Exceltabellen angelegt, in denen die Daten getrennt nach der Schicht (Brennpunkt und kein Brennpunkt) und nach dem Geschlecht sortiert sind.¹²⁰ Die Kategorisierung der Daten ermöglicht, Aussagen über Milieuunterschiede und geschlechtsspezifische Aussagen zu treffen.

Fehlende Angaben im Fragebogen werden unter der Kategorie „Keine Angabe“ aufgeführt.

¹²⁰ Anhang D.

Durch das geschlossene Antwortformat sind bereits Kategorien für die Auswertung vorgegeben.¹²¹ Da bei den geschlossenen Fragen allerdings eine offene Antwortmöglichkeit gegeben war, habe ich durch ein induktives Verfahren weitere Kategorien hinzugefügt.¹²²

Im Schülerfragebogen sind die Fragen eins und sechs offene Fragestellungen. Zur ersten Frage habe ich die genannten Spiele summarisch aufgeführt und mit der nach § 14 Jugendschutzgesetz vorgeschriebenen Altersfreigabe versehen¹²³. Bei einigen Spielen war es nicht deutlich, welches der Teile gemeint war, weshalb für diese Spiele die jeweils höchste Freigabe gewählt wurde.¹²⁴ Einige der genannten Spiele habe ich unter einem Sammelbegriff¹²⁵ zusammen gefasst, da zum einen in einigen Fällen nicht deutlich war, welcher Teil gemeint war¹²⁶ und dies zum anderen übersichtlicher¹²⁷ ist. Um meine Forschungsfragen eins und zwei zu beantworten, habe ich die Daten in eine Häufigkeitstabelle überführt.¹²⁸

Um die Antworten zu der Frage sechs des Schülerfragebogens auszuwerten, habe ich ebenfalls eine Häufigkeitstabelle gewählt. Für die dafür benötigten Kategorien habe ich vorerst deduktiv Kategorien gebildet und diese dann induktiv ergänzt, um möglichst viele Daten aufzunehmen. Für das deduktive Verfahren habe ich mich an der Tabelle 3 und Tabelle 4 orientiert. Dabei habe ich den Punkt ‚illegale Tätigkeiten‘ aufgeteilt in:

¹²¹ Betrifft Frage 2, 3, 4, 5, 7 Schülerfragebogen und 1, 2, 3, 4, 5 Lehrerfragebogen

¹²² Die Aufschlüsselung der Zuordnung der Antworten der Kinder und der Lehrer zu den von mir induktiv gebildeten Kategorien ist im Anhang E zu finden.

¹²³ Nachgeschlagen bei www.amazon.de

¹²⁴ Z.B.: Genannt wurde Star Wars. Es existiert sowohl für einige Teile die Freigabe ab 12 Jahren und für andere die Freigabe ab 16. Angegeben ist die Freigabe ab 16.

¹²⁵ Z.B.: Super Mario Galaxy, Super Paper Mario, etc zusammen gefasst unter Mario- Spiele (diverse Teile).

¹²⁶ Z.B.: genannt wurde Mario. Dies wurde unter Mario- Spiele vermerkt.

¹²⁷ Z.B.: Anstatt Fifa 2001, Fifa 2002, Fifa 2003, Fifa 2004, etc. zusammen gefasst unter Fifa (diverse Teile).

¹²⁸ Beschreibung des Verfahrens in:
Bortz, Jürgen und Döring, Nicola. Forschungsmethoden und Evaluation für Human- und Sozialwissenschaftler. Seite 151f.

- Vandalismus
- Personen verfolgen
- Objekte stehlen
- Geschwindigkeitsrausch
- Unfälle verursachen
- Die Missachtung von Verkehrsregeln
- Beschädigungen von Fahrzeugen
- Personen überfahren

Diese Punkte sind nur zum Teil in die Tabelle 4 eingeflossen, da z.B. keine Unfälle verursacht werden müssen, um GTA durchzuspielen. Aber es ist in dem Spiel durchaus möglich. Zudem habe ich noch die Kategorien „Flucht vor der Polizei“ und „das Drücken von Knöpfen“ gebildet. Vor der Polizei flüchten ist ein zentrales Spielelement,¹²⁹ weshalb ich diese Kategorie aufgenommen habe. Die Kategorie ‚Knöpfe drücken‘ deutet auf eine funktionalistische Sicht der Kinder auf das Spiel hin und nach den konstruktivistischen Theorien ist es für die Wirkung (z.B. gewaltsteigernd) von großer Bedeutung, welche Sicht die Spieler auf das Spiel haben. Durch das induktive Verfahren kommen noch folgende Kategorien hinzu:

- Musik hören
- Missionen erfüllen

In meinem Fragebogen konnten die Kinder bei Frage sechs auch ganz frei schreiben.¹³⁰ Ich habe die Antworten der Kinder zu einer passenden Kategorie eingeordnet, weshalb keine Antworten zu 6d aufgeführt sind.

Bei den Lehrerfragebögen habe ich hauptsächlich geschlossene und dichotome Fragen gewählt. Für die dichotomen Fragen mussten keine weiteren Kategorien durch ein induktives Verfahren gebildet werden.

¹²⁹ Siehe Kapitel 1.4.3

¹³⁰ Überschrieben mit
Ich muss das machen:
Siehe Anhang Seite

Für die Frage 6 des Lehrerfragebogens habe ich wiederum Kategorien durch ein deduktives Verfahren gebildet:

- Ich bin generell gegen gewaltverherrlichende Videospiele
- Ich spiele selber ab und zu gewaltverherrlichende Videospiele
- Meine Kinder spielen gewaltverherrlichende Videospiele
- Ich achte auf die FSK Einstufung bei meinen Kindern

Ich gehe davon aus, dass die Lehrer, die sich in ihrer Freizeit mit Spielen mit Gewaltinhalten beschäftigen, eine höhere Bereitschaft haben, sich mit diesen Themen auseinander zu setzen, als Lehrer, die sich generell diesem Thema verweigern. Die Kategorien erwiesen sich allerdings als zu eng gefasst, weshalb viele Antworten unter „Sonstige Nennungen“ fielen. Deshalb habe ich induktiv folgende Kategorien gebildet:

- Ablehnung von Spielen mit Gewaltinhalten
- Ablehnung der Spiele im familiären Kontext
- Ablehnung, sich mit gewalthaltigen Spielen zu beschäftigen
- Hinweis auf die Wichtigkeit der FSK

Um die Daten der verschiedenen Populationen vergleichbar zu machen, habe ich die Daten in Prozentränge umgerechnet und die Daten zur Veranschaulichung in Grafiken überführt. Für eine leichtere Übersicht habe ich für die Darstellung der Schülerdaten Säulendiagramme angefertigt und für die Darstellung der Lehrerdaten Balkendiagramme.

5 Forschungsergebnisse

Meine erste Forschungsfrage war, wie verbreitet Computerspiele in der Grundschule sind, die ab 16 freigegeben oder ohne Jugendfreigabe gekennzeichnet sind.

Insgesamt nannten die Kinder 49 verschiedene Spiele, die ohne Jugendfreigabe oder erst ab 16 freigegeben sind (davon 21 Spiele ohne Jugendfreigabe und 28

Spiele ab 16). Tabelle 8 zeigt, wie häufig die 49 Spiele mit einer Freigabe ab 16 und wie häufig Spiele ohne Jugendfreigabe genannt wurden.

Schichteinstufung	Geschlecht	Freigabe ab 16	ohne Jugendfreigabe
Brennpunkt	Männlich	55	73
	Weiblich	3	7
kein Brennpunkt	Männlich	86	91
	Weiblich	3	5

Tabelle 8

Es fällt auf, dass die Mädchen seltener Spiele nannten, die nicht für ihr Alter freigegeben sind und das milieunabhängig. Die Jungen nennen häufiger und mehr Spiele, die nicht für ihr Alter freigegeben sind. Deutlich wird, dass die Jungen, die in einem sozial besser gestellten Milieu leben, signifikant mehr Spiele nennen, die nicht für ihr Alter freigegeben sind. Dies gilt vor allem deswegen, da die Populationsgröße der Schüler, die in einem sozialen Brennpunkt leben, um 15 Schüler größer ist.¹³¹ Das lässt folgende Vermutung zu: Die Familien haben wahrscheinlich mehr Geld zur Verfügung, weshalb sich die Eltern Computerspiele eher leisten können. Auffällig ist, dass mehr Spiele genannt worden sind, die keine Jugendfreigabe haben, als Spiele, die ab 16 freigegeben sind. Das bedeutet, dass die Kinder im Grundschulalter einen Zugang zu Computerspielen haben, die nicht für ihr Alter freigegeben sind, wobei die Jungen deutlich mehr Spiele nannten als die Mädchen. Dadurch erhält das Thema Spiele mit Gewaltinhalten eine Berechtigung in der Grundschule, da die Kinder einen Zugang zu gewalthaltigen Spielen haben, insbesondere zu den Spielen, die keine Jugendfreigabe haben.

In meiner Forschung habe ich den Schwerpunkt auf GTA gelegt. Meine weiteren Forschungsergebnisse beziehen sich deshalb auf GTA. Die Ergebnisse werden im

¹³¹ Vgl. Tabelle 6

Folgenden zuerst nach der sozialen Schicht dargestellt und interpretiert¹³². Darauf folgen die Darstellung und die Interpretation der Ergebnisse auf der Ebene der Geschlechter.¹³³

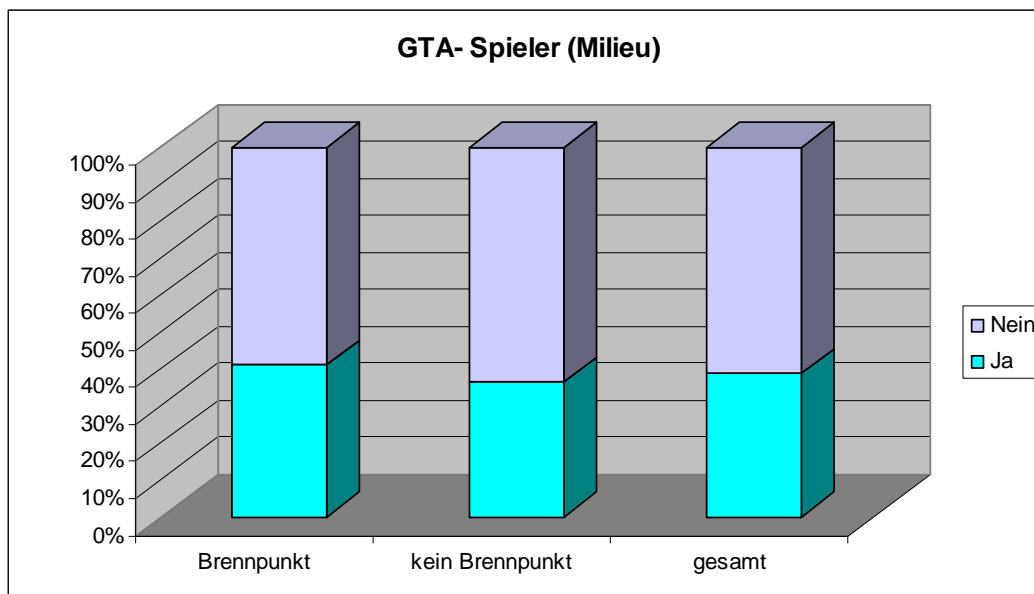


Abbildung 1

In den unterschiedlichen Milieus zeigt sich ein Unterschied, wobei die Schulen, die in einem sozialen Brennpunkt liegen, einen höheren Anteil an GTA- Spielern aufweisen (41,25% und 36,52%).

Beim Vergleich mit Tabelle 8 fällt auf, dass die Kinder, die nicht aus einem sozialen Brennpunktgebiet kommen, zwar mehr Spiele nennen, die nicht für das Grundschulalter freigegeben sind, aber 4,73% weniger Schüler GTA spielen als die Schüler, die in einem Brennpunkt leben.

Trotzdem stellt sich für beide Milieubereiche die pädagogische Herausforderung, mit diesem Sachverhalt umzugehen, da in beiden Fällen sehr viele der Schüler GTA spielen.

¹³² Siehe Forschungsfrage 4.

¹³³ Siehe Forschungsfrage 5.

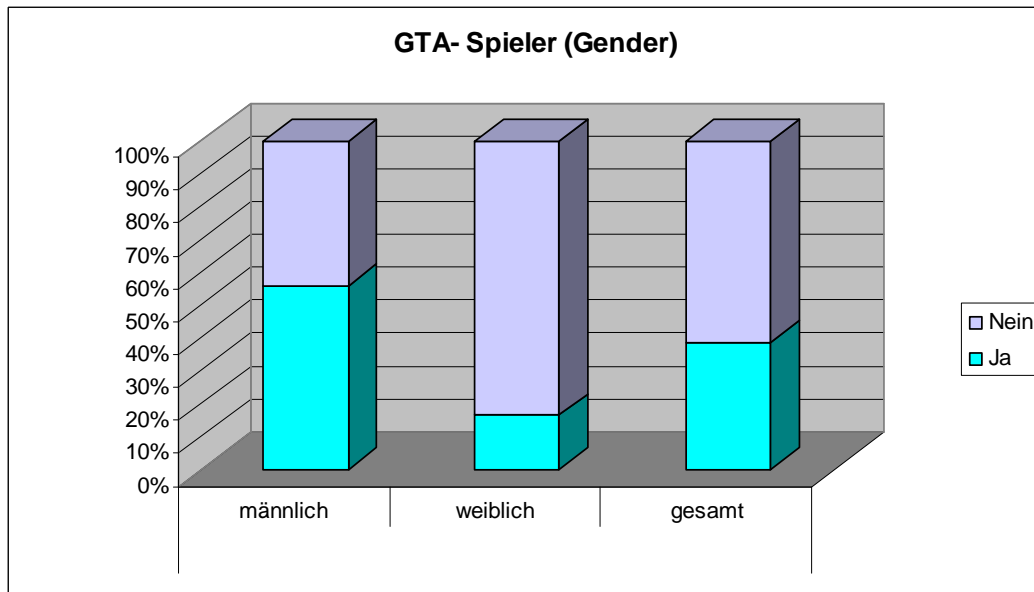


Abbildung 2

Der Anteil männlicher Spieler ist signifikant höher als der Anteil weiblicher Spieler (56,08% zu 16,6%). Dies bestätigt Sax, der konstatierte, dass Jungen gewalthaltige Computerspiele brauchen, da sie eher ein gewalttätiges Verhalten aufweisen als Mädchen.¹³⁴ Kristen fügt noch hinzu, dass Jungen im Vergleich zu Mädchen gewalthaltigen Actionspielen mehr zugetan sind, die sich durch eine realistische Darstellung und durch Wettbewerb und Kampf auszeichnen.¹³⁵

In meinem Forschungsmaterial war eine Kontrollfrage enthalten, die überprüfen sollte, ob die Schüler, die angeben, dass sie GTA spielen, tatsächlich spielen.

Insgesamt beantworteten 52 Schüler die Kontrollfrage nicht. Deshalb habe ich die 52 Schüler, die keine Angaben zu der Frage gemacht haben, zu den Nicht-GTA-Spielern geordnet.

¹³⁴ Vgl. Sax, Leonard. Why gender matters. What Parents and Teachers Need to Know about the Emerging Science of Sex Differences. Seite 51ff.

¹³⁵ Vgl. Kristen, Astrid. Aggressive Jungen und gewalthaltige Computerspiele: Eine Längsschnittstudie zu der Frage, wer wen beeinflusst. Seite 7.

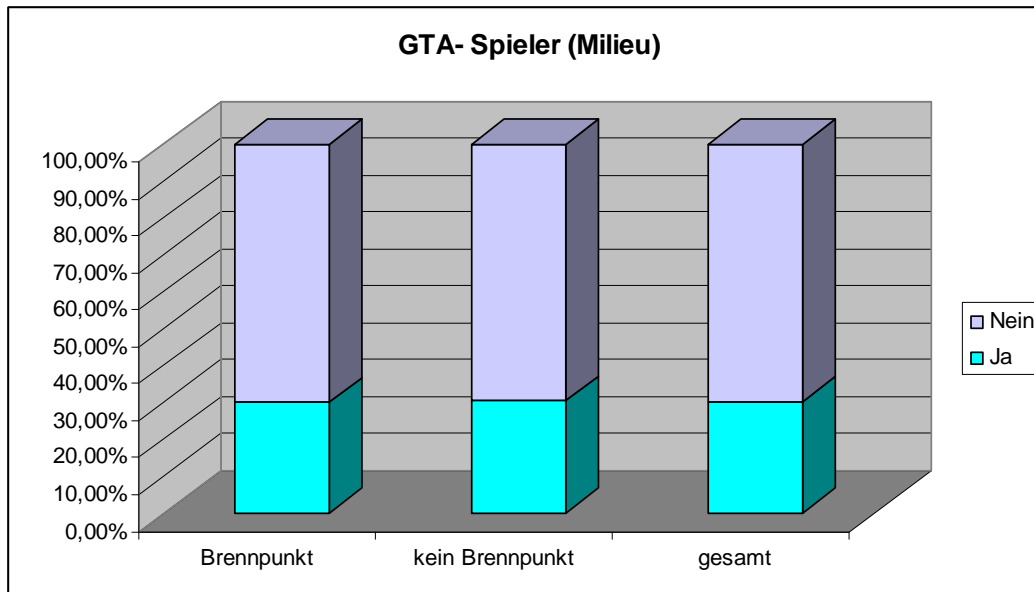


Abbildung 3

Waren in Abbildung 1 noch 41,25% der in einem sozialen Brennpunkt lebenden Schüler GTA-Spieler, sind es nun ‚nur‘ noch 30,03%. Auch bei den Schülern, die in einem sozial besser eingestuftem Milieu leben, geht die Anzahl der GTA-Spieler zurück von 36,52% auf 30,38%.

Bei Abbildung 1 war der Anteil der GTA- Spieler, die in einem Brennpunkt leben, signifikant höher, als der Anteil der Schüler, die nicht in einem Brennpunkt zu Hause sind. Nachdem aber die unglaublichen Angaben herausgenommen sind, besteht kaum ein Unterschied mehr zwischen den Schülern aus einem sozialen Brennpunkt und den Schülern, die nicht in einem sozialen Brennpunkt leben.

Demnach haben mehr Schüler, die in einem Brennpunkt leben, keine Antwort auf die Kontrollfrage geben können als die Schüler, die in keinem Brennpunkt leben.

Dies lässt zwei Vermutungen zu.

- 1.) In den von mir untersuchten Schulen, die in einem Brennpunkt liegen, gibt es viele Kinder mit Migrationshintergrund. Die Studie von Diefenbach hat ergeben, dass Schüler mit Migrationshintergrund geringere Schulleistungen erbringen (und somit unter anderem eine schlechtere Schreibkompetenz aufweisen) als Schüler ohne Migrationshintergrund.¹³⁶

¹³⁶ Vgl. Diefenbach, Heike. Kinder und Jugendliche aus Migrantenfamilien im deutschen Bildungssystem. Erklärungen und empirische Befunde. Seite 395ff.

Zudem stellt das Schreiben über Medienfiguren die Kinder vor eine besondere Herausforderung.¹³⁷

Deshalb ist eine Möglichkeit, dass den Kindern aus einem sozialen Brennpunkt die Schreibkompetenz fehlt, so dass sie die Kontrollfrage, die offen gestellt war, nicht beantworten konnten, obwohl sie das Spiel tatsächlich spielen.

- 2.) Für die Schüler, die in einem sozialen Brennpunkt leben, nimmt GTA einen höheren Stellenwert ein, um sich einer Peer- Group zugehörig zu fühlen, weshalb die Schüler angaben, dass sie GTA spielen, also sozial erwünscht antworteten.

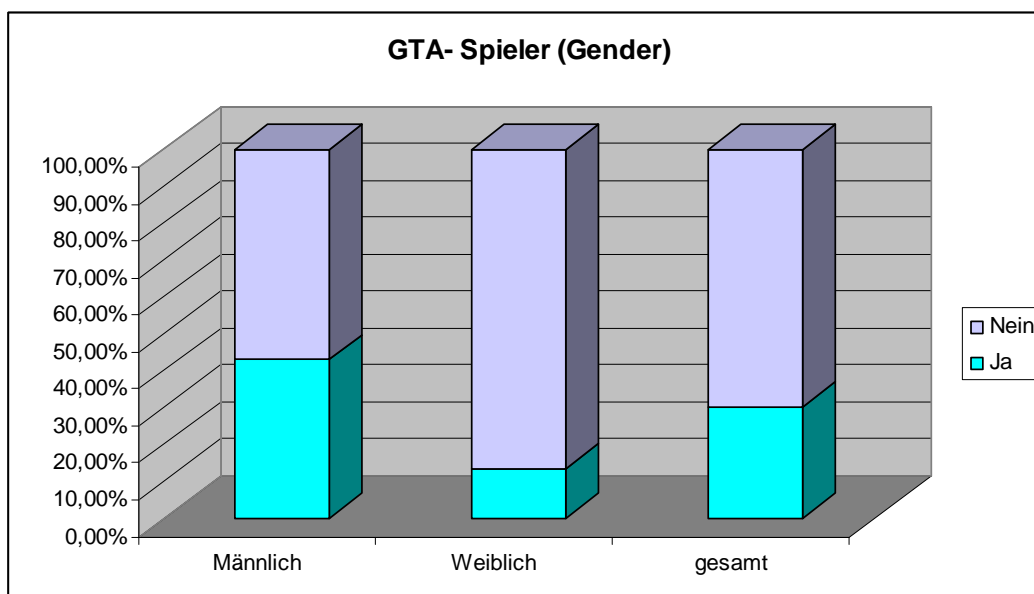


Abbildung 4

Auch bei dem Vergleich zwischen den Geschlechtern sind starke Unterschiede zwischen Abbildung 2 und Abbildung 4 zu sehen. Der Anteil männlicher GTA-Spieler lag bei Abbildung 2 bei 56,08%. Nachdem der Anteil vermeintlich sozial erwünschter Antworten zu den Nicht-GTA-Spielern hinzu gerechnet wurde, liegt die Zahl bei 43,03%. Die Differenz liegt bei 13,05%.

Der Anteil der GTA-Spielerinnen verringert sich von 16,6% auf 13,51%. Hier ergibt sich lediglich eine Differenz von 3,09%.

¹³⁷ Siehe Kapitel 4.1

Ich gehe davon aus, dass auf die 13,05% der männlichen Schüler, die angegeben haben, dass sie GTA spielen, aber die Kontrollfrage entweder nicht beantwortet oder ungültige Antworten gegeben haben¹³⁸, einer der beiden oben formulierten Vermutungen zutrifft. Mädchen haben eine höhere Schreibkompetenz als Jungen¹³⁹ und da weniger Mädchen GTA spielen, ist es wahrscheinlich nicht ausschlaggebend für die Zugehörigkeit zu einer Peer-Group wie für die Jungen, weshalb wahrscheinlich weniger Mädchen angegeben haben, dass sie GTA spielen und die Kontrollfrage nicht beantwortet haben.

Die oben genannten Ergebnisse zeigen, dass Spiele mit Gewaltinhalten, die ohne Jugendfreigabe oder erst ab 16 freigegeben sind, durchaus von den Kindern gespielt werden. Dabei ist anzumerken, dass GTA am meisten genutzt wird.

Nach meinen Ausführungen in Kapitel drei müssen die Schulen pädagogische Konsequenzen diesbezüglich ziehen. Die Lehrer können allerdings nur auf diesen Umstand sachgerecht reagieren, wenn sie über gewalthaltige Computerspiele informiert sind. Allerdings hat die Umfrage bei den Lehrern ergeben, dass keiner (!) sich regelmäßig über Spiele mit Gewaltinhalten informiert. Das kann zum einen dadurch begründet sein, dass die Lehrer eine geringe Bereitschaft haben, sich mit gewalthaltigen Computerspielen auseinanderzusetzen. Zum anderen kann es daran liegen, dass die Lehrer davon ausgehen, dass Computerspiele mit Gewaltinhalten, die nicht für das Grundschulalter freigegeben sind, kein Thema in der Grundschule sein kann, da die Kinder keinen Zugang dazu haben, was nach § 131 Strafgesetzbuch auch der Fall sein sollte.

Tabelle 9 zeigt die Bereitschaft der Lehrer, sich mit gewalthaltigen Computerspielen auseinanderzusetzen.

¹³⁸ Z.B. gab ein Schüler an: "Da gibt es Nazis". Allerdings werden keine Nazis in dem Spiel GTA dargestellt.

¹³⁹ Vgl. Thies, Wiltrud und Röhner, Charlotte. Erziehungsziel Geschlechterdemokratie. Interaktionsstudie über Reformansätze im Unterricht. Seite 46.

Milieu:	Brennpunkt	kein Brennpunkt	gesamt
Ich bin generell gegen gewaltverherrlichende Videospiele	11	2	13
Ich achte auf die FSK Einstufung bei meinen Kindern	6	2	8
Keine Angabe		2	2
Ablehnung von Spielen mit Gewaltinhalten	1	4	5
Ablehnung der Spiele im familiären Kontext		6	6
Ablehnung sich mit gewalthaltigen. Spielen zu beschäftigen		2	2
Hinweis auf die Wichtigkeit der FSK		4	4
Sonstige Nennungen		1	1

Tabelle 9

Keiner der Lehrer spielt selber Spiele mit Gewaltinhalten. Alle Lehrer zeigen eine generelle Ablehnung gegen diese Spiele. Die Spiele werden bei vielen auch nicht im familiären Kontext genutzt. Daraus schließe ich, dass die Lehrer eine geringe bis gar keine Bereitschaft haben, sich mit Spielen mit Gewaltinhalten zu beschäftigen.

Meine zweite These war, dass die Lehrer davon ausgehen, dass die Kinder im Grundschulalter die Spiele, die ab 16 freigegeben sind oder keine Jugendfreigabe haben, nicht spielen.

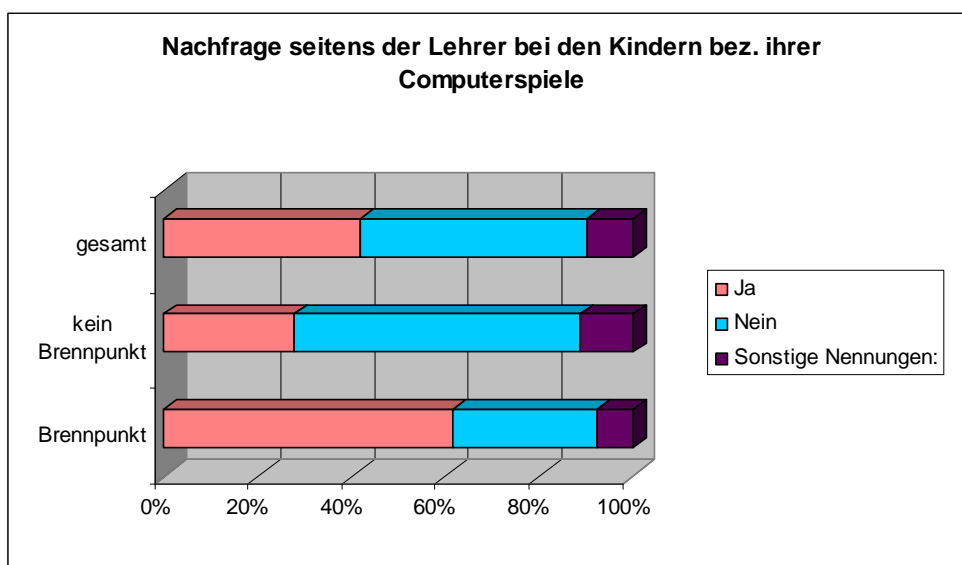


Abbildung 5

Bezüglich der Spiele, die die Kinder in ihren Klassen spielen, sprechen die Lehrer, die in einem sozialen Brennpunkt tätig sind, deutlich häufiger mit ihren Kindern (57,14% zu 25%). Das bedeutet, dass mehr Lehrer, die in einem Brennpunkt arbeiten, informiert sind, welche Spiele die Kinder in ihren Klassen spielen. Es scheint, dass die Lehrer, die in einem sozialen Brennpunkt arbeiten, deutlich sensibilisierter in Bezug auf das Thema sind. Obwohl insgesamt 38,24% der Lehrer darüber informiert sind, dass die Kinder Computerspiele mit Gewaltinhalten spielen, ist trotzdem keiner bereit, sich mit solchen Spielen auseinanderzusetzen oder sich regelmäßig über gewalthaltige Spiele zu informieren.

Es stellt sich hierbei aber die Frage, inwieweit die Lehrer durch diese Informationen befähigt werden, zu dem Thema gewaltverherrlichende Computerspiele zu arbeiten, wenn sie lediglich benennen können, welche Spiele die Kinder in ihrer Klasse spielen, ohne dass sie sich über die Inhalte und Altersfreigabe zu informieren.

In einer weiteren Forschung müsste erhoben werden, wie viel Fachwissen die Lehrer über gewalthaltige Computerspiele haben, da Fachwissen gezielte pädagogische Handlungen erst möglich macht oder ob die Lehrer sich an den Informationen orientieren, die die Medien geben, die allerdings das Problem verfälscht darstellen.¹⁴⁰

Im Folgenden werde ich meine Forschungsergebnisse in Bezug auf die möglichen pädagogischen Handlungsspielräume erläutern und ihre Relevanz deutlich machen. Ich beginne mit der Elternarbeit und komme im Anschluss zu der Arbeit mit Grundschulern.

¹⁴⁰ Siehe Einleitung.

5.1 Elternarbeit

Um Elternarbeit zu leisten, müssen sich die Lehrer zuerst dafür verantwortlich fühlen, diese vorzubereiten und durchzuführen.

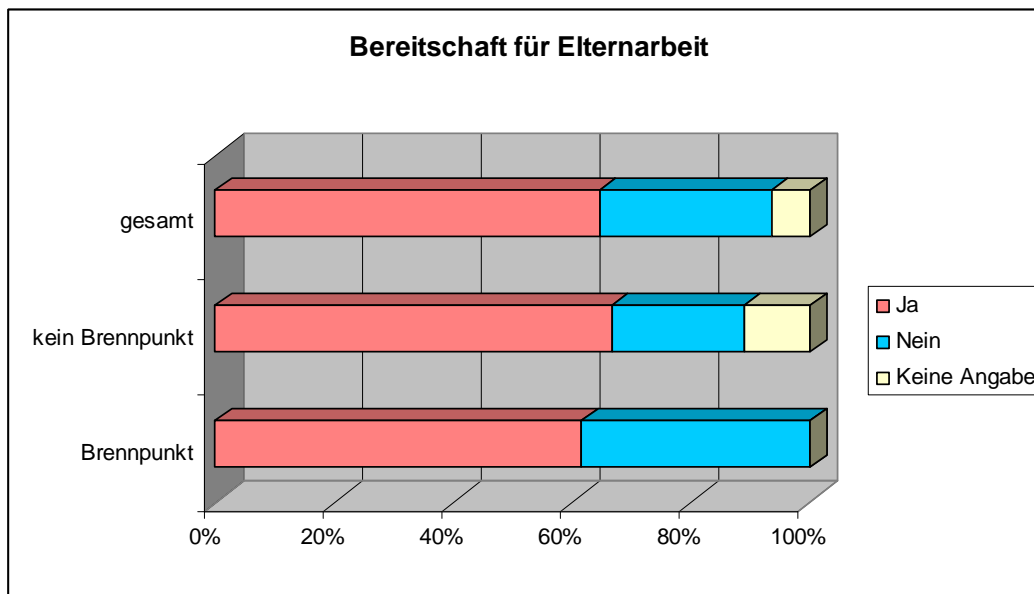


Abbildung 6

Im Hinblick auf die Bereitschaft zur Elternarbeit gibt es keinen signifikanten Unterschied zwischen dem Kollegium, das in einem sozialen Brennpunkt arbeitet und dem, das in keinem sozialen Brennpunkt arbeitet (61,54% zu 66,67%).

Manche Lehrer gaben an, dass sie mit Eltern sprechen, bei denen sie vermuten, dass die Kinder Spiele, die nicht für ihr Alter freigegeben sind, spielen. Doch meine Forschung weist darauf hin, dass die Informationen, die sie den Eltern geben können, lediglich auf Vermutungen und nicht auf Fakten basieren, da sie keine Bereitschaft zeigen, sich über das Thema zu informieren.¹⁴¹

Allerdings fühlen sich 38,46% der Lehrer, die in einem Brennpunkt arbeiten nicht für die Arbeit mit Eltern verantwortlich, während signifikant weniger Lehrer, die in keinem Brennpunkt arbeiten, kein Verantwortungsgefühl diesbezüglich haben (22,22%).

¹⁴¹ Vgl. Tabelle 9

Ich nehme an, dass die Lehrer, die sich nicht dafür verantwortlich fühlen, mit den Eltern zu arbeiten, entweder davon ausgehen, dass Grundschüler gewalthaltige Spiele nicht spielen und deswegen kein Bedarf besteht, oder sie glauben, dass sie in dem Bereich Computerspiele zu wenig ausgebildet sind, so dass sie keine Elternarbeit leisten können.

Es stellt sich die Frage, wie relevant es ist, Elternarbeit zu leisten. Als Kriterium habe ich unter anderem genannt, von wem die Kinder das Spiel erhalten haben.

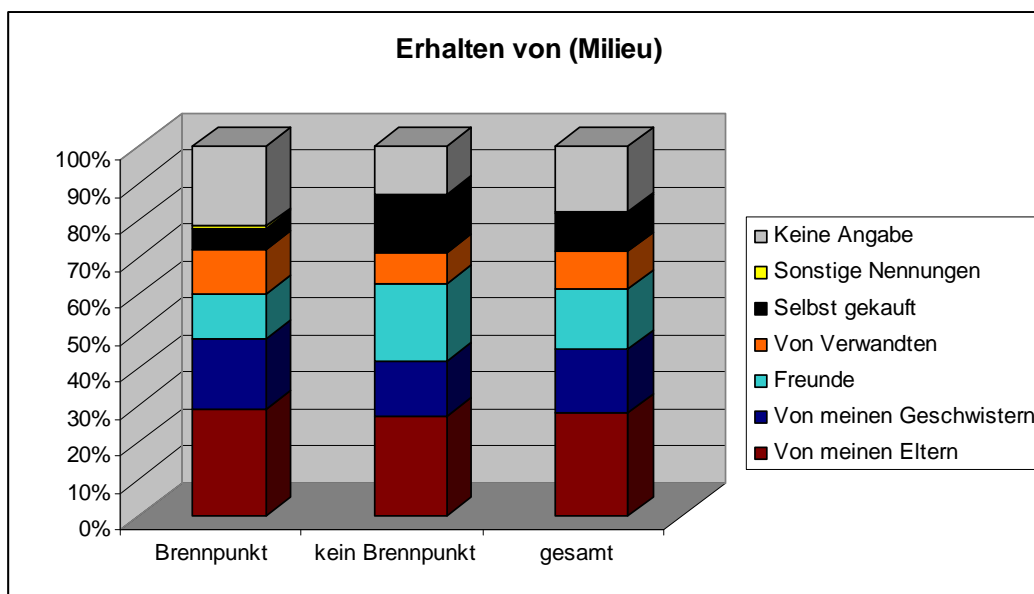


Abbildung 7

28,8% der Kinder, die aus einem sozial benachteiligten Milieu kommen, gaben an, dass sie GTA von ihren Eltern bekommen haben und 27,1% der Schüler, die in einem sozial besser gestellten Milieu leben. Abbildung 7 zeigt außerdem, dass die Kinder, die nicht in einem sozial belasteten Gebiet leben, GTA deutlich häufiger bei Freunden spielen (20,56% zu 12%), was folglich nahelegt, dass GTA nicht in ihrem Besitz ist. Ich gehe davon aus, dass den Kindern, die angegeben haben, dass sie GTA von ihren Geschwistern beziehen, GTA nicht gehört, sondern dass sie es sich von ihren älteren Geschwistern ausleihen oder zusehen, wenn ihre Geschwister spielen. In Bezug auf die behavioristischen und kognitivistischen Theorien über Computerspielen mit Gewaltinhalten ist es ein

starker Unterschied, ob die Kinder selber spielen oder nur zusehen, da in diesen Theorien davon ausgegangen wird, dass das aktive Ausführen von Gewaltakten und die Identifikation mit dem Protagonisten die gewaltsteigernde Wirkung erhöht. Überraschend ist, dass 5,6% der Kinder, die in einem Brennpunkt zur Schule gehen und sogar 15,89% der Schüler, die in einem sozial besseren Milieu wohnen, angeben, dass sie sich das Spiel selbst gekauft haben, obwohl ihnen dies per Gesetz nicht möglich sein sollte.

Insgesamt¹⁴² haben demnach 65,6% der Schüler, die in einem Brennpunkt leben und 66,35% der Kinder, die nicht in einem Brennpunkt leben, GTA zu Hause, bzw. konsumieren es in einem familiären Umfeld, worauf die Eltern einen direkten Einfluss ausüben können.

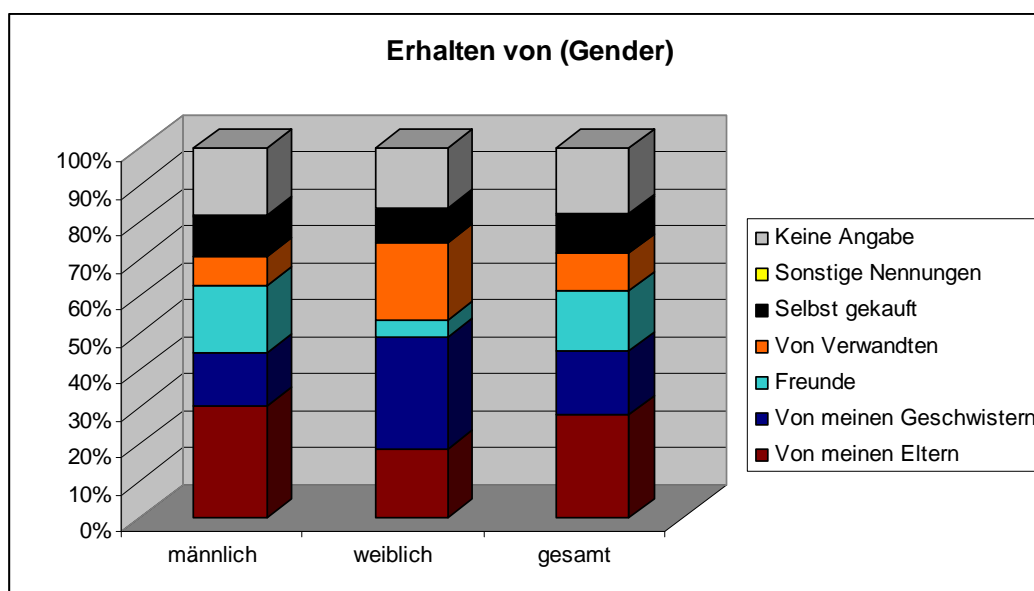


Abbildung 8

Bei der Abbildung 8 fällt auf, dass die Mädchen deutlich seltener GTA von ihren Eltern geschenkt bekommen als die Jungen (18,6% zu 30,16%). Die Mädchen beziehen GTA signifikant häufiger von ihren Geschwistern (30,23% zu 14,29%) oder von Verwandten (20,93% zu 7,94%). Ich gehe davon aus, dass den Schülerinnen, die angeben, dass sie GTA von ihren Geschwistern beziehen, GTA

¹⁴² Die Kategorien „von meinen Eltern“, „von meinen Geschwistern“, „von Verwandten“ und „selbst gekauft“ zusammen gerechnet, da bei diesen Kategorien davon ausgegangen werden kann, dass die Kinder das Spiel zu Hause haben.

nicht gehört. Obwohl den Schülerinnen das Spiel nicht gehört, spielen sie es doch zu Hause bzw. schauen zu Hause zu. Die Eltern können deshalb den Spielkonsum ihrer Kinder überprüfen und beeinflussen.

5.2 Arbeit mit Schülern

Die Computerspiele bergen Gefahren für die seelische Gesundheit der Kinder und können auf das Verhalten der Kinder negative Auswirkungen haben.

In meiner Forschung habe ich erhoben, wie lange und wie intensiv die Kinder nach eigenen Angaben GTA spielen, da sich die Wirkungen der gewalthaltigen Computerspiele erhöht, umso länger die Kinder spielen.

Im Folgenden werde ich zwischen vier Gefahrengruppen differenzieren: stark gefährdet, mittel gefährdet, schwach gefährdet und sehr schwach gefährdet.¹⁴³

Als erstes werde ich aufzeigen, wie häufig die Kinder GTA nach ihren Angaben spielen. Die Kinder, die GTA täglich spielen, ordne ich der stark gefährdeten Gruppe zu, da sie am häufigsten spielen und das vermuten lässt, dass die Kinder dem Spiel eine hohe Wertigkeit beimessen und sie Gewalt im Spiel täglich ausüben. In der mittleren Gefahrengruppe sind die Kinder enthalten, die einmal alle zwei Tage, einmal alle drei Tage oder mehrmals pro Woche spielen. Die Kinder sind also oft den Gewaltdarstellungen in GTA ausgesetzt.

Zu der schwachen Gefahrengruppe zähle ich die Kinder, die am Wochenende spielen, da bei diesen Kinder zu vermuten ist, dass sie von den Eltern überwacht werden, sich nicht so stark mit dem Protagonisten identifizieren und nicht so häufig Gewalt in GTA ausüben.

Die Kinder, die unregelmäßig spielen, habe ich der sehr schwachen Gefahrengruppe zugeordnet, da ich bei dieser Gruppe vermute, dass sie nur spielen, wenn sie die Möglichkeit dazu haben, wie z.B. bei einem Freund. Das heißt, dass sie eher selten GTA spielen und somit selten Gewalt ausüben und sich

¹⁴³ Anmerkung: Wie gefährdet die Kinder tatsächlich sind, hängt ebenfalls von weiteren Parametern ab, wie z.B. die Stärke der Identifikation, der Wertigkeit, die die Kinder dem Spielen beimessen, der Ausprägtheit der Medienkompetenz, etc. Diese konnten in meiner Forschung nicht erhoben werden, weshalb die Einteilung in die Risikogruppen lediglich eine Wahrscheinlichkeit widerspiegelt.

neben ihnen ein Gesprächspartner befindet, mit dem sie über die Handlungen im Spiel kommunizieren können.

Als zweites werde ich die Länge des Spielkonsums der Kinder erläutern, bei dem ich zwischen drei Gefahrengruppen (stark, mittel, schwach) unterschieden habe.

Die Kinder, die drei oder mehr Stunden spielen, sind in der stark gefährdeten Gruppe, da sie besonders lange Gewalthandlungen im Spiel ausüben, während die Kinder, die zwei oder eine Stunden spielen in der mittleren Gefahrengruppe sind. Die Kinder, die angeben, dass sie eine halbe Stunde spielen, sind in der schwachen Gefahrengruppe, da sie relativ kurz GTA spielen und somit den Gewaltinhalten relativ kurz ausgesetzt sind.

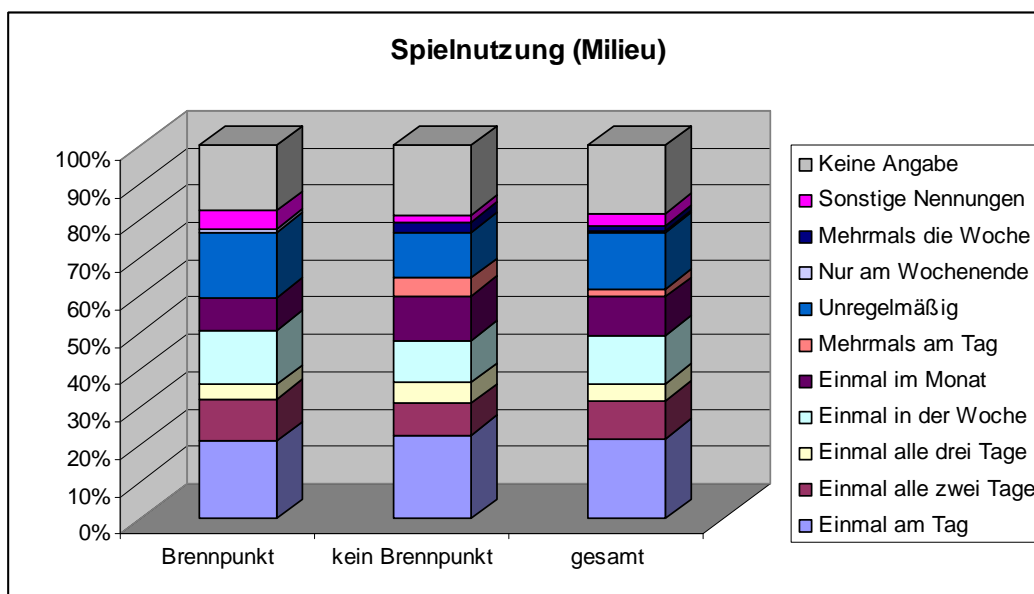


Abbildung 9

In einem sozialen Brennpunkt spielen 20,8% der Kinder täglich GTA, während 27,1% der Kinder, die nicht in einem Brennpunkt leben, täglich spielen.¹⁴⁴

Die Kinder sind demnach stark gefährdet von den möglichen Auswirkungen gewalthaltiger Spiele betroffen zu sein. Dagegen sind 15,2% der Kinder, die in einem sozial belasteten Gebiet wohnen, mittel gefährdet,¹⁴⁵ da sie regelmäßig und

¹⁴⁴ Die Kinder spielen täglich oder mehrmals am Tag.

¹⁴⁵ Die Kinder spielen mehrmals die Woche, alle 2 oder alle drei Tage

mehrmals die Woche GTA spielen. Die Zahl steigt bei den Kindern, die in einem guten sozialen Milieu wohnen, um 1,6% auf 16,82%.

Diese Gegenüberstellung zeigt, dass die Kinder aus einem besseren sozialen Milieu eher gefährdet sind, unter den Auswirkungen von gewalthaltigen Computerspielen zu leiden. Eine Intervention und eine gezielte pädagogische Arbeit mit den Kindern ist aber dennoch in beiden Milieus sinnvoll, da in beiden Milieus über 35% der Kinder zu einer starken oder mittleren Gefahrengruppe gehören.

15,2% der Kinder, die in einem sozialen Brennpunkt leben spielen nur am Wochenende und 11,21% der Kinder, die aus einem besseren sozialen Umfeld stammen. Diese Kinder sind deshalb schwach gefährdet, von den Auswirkungen von Computerspielen mit Gewaltinhalten betroffen zu sein.

Einmal im Monat, bzw. unregelmäßig spielen 17,6% der Kinder, die in einem Brennpunkt zur Schule gehen und 12,15% der Kinder, die aus keinem Brennpunkt kommen. Diese Kinder sind nur sehr schwach gefährdet, von den möglichen Auswirkungen der Spiele betroffen zu sein.

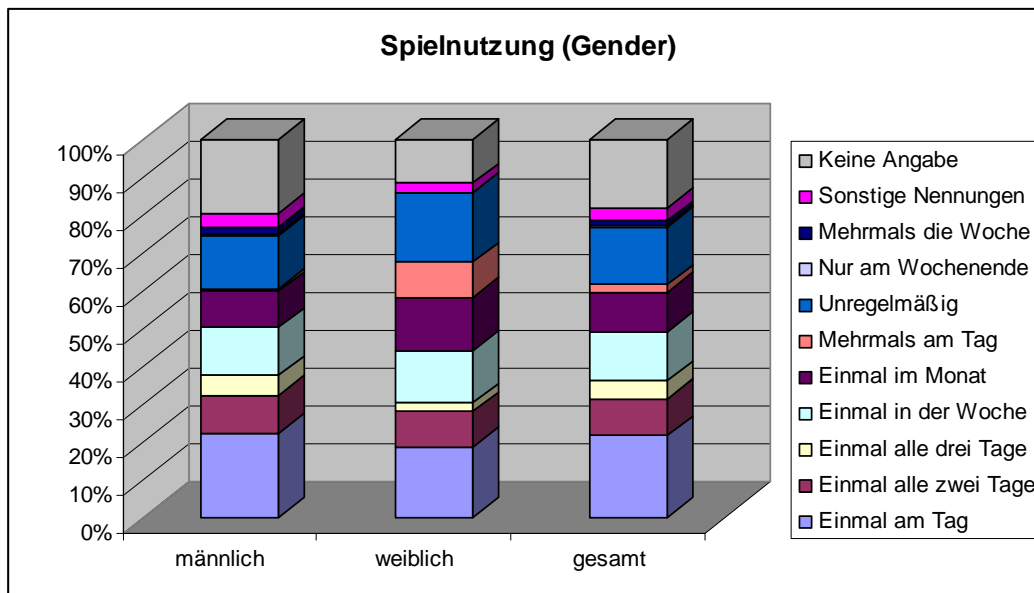


Abbildung 10

Die Mädchen spielen häufiger täglich, bzw. mehrmals am Tag GTA als die Jungen (27,9% zu 22,75%). Demnach sind mehr Mädchen gefährdet, von den möglichen Auswirkungen gewalthaltiger Computerspiele betroffen zu sein.

Dagegen sind deutlich mehr Jungen in der mittleren Gefahrengruppe als Mädchen (16,93% zu 11,63%). Reglementiert von ihren Eltern werden 13,23% der Jungen und 13,95% der Mädchen, die deshalb schwach gefährdet sind. In der sehr schwachen Gefahrengruppe sind 23,81% der Jungen und 32,55% der Mädchen.

Insgesamt sind knapp 40% der Jungen und Mädchen stark oder mittel gefährdet, von den möglichen Auswirkungen von GTA betroffen zu sein, weshalb eine pädagogische Arbeit sinnvoll wäre.

Für die Intensität des Spielkonsums ist aber nicht nur von Bedeutung, wie häufig die Kinder spielen, sondern auch wie lange sie spielen.

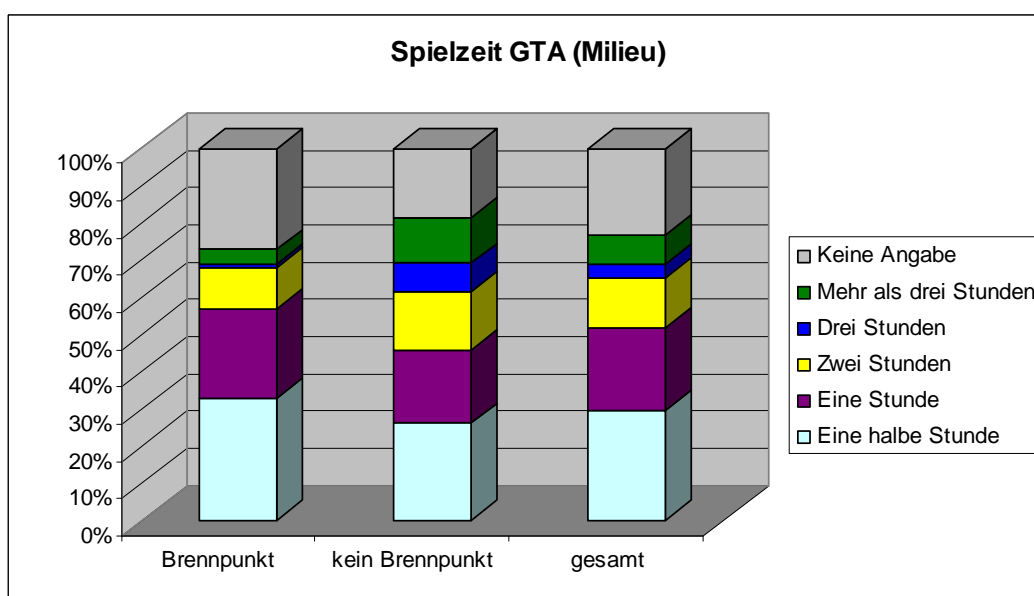


Abbildung 11

Dieses Forschungsergebnis zeigt, dass die Kinder, die nicht in einem sozialen Brennpunkt leben, deutlich länger spielen als die Kinder, die in einem sozialen Brennpunkt leben. 19,63% spielen drei oder mehr Stunden, während nur 4,8% der Kinder aus einem sozialen Brennpunkt zwei oder mehr Stunden spielen. In der mittleren Gefährdungsgruppe sind 35,2% der Kinder, die in einem sozial schlechter gestellten Milieu leben und 35,52% der Kinder, die in einem sozial

besser gestellten Milieu zu Hause sind. Das bedeutet, dass an dieser Stelle kein signifikanter Unterschied besteht.

Insgesamt sind demnach 55,15% der Kinder, die nicht aus einem Brennpunktgebiet kommen, mittel oder stark gefährdet, während signifikant weniger Kinder aus einem Brennpunktgebiet mittel oder stark gefährdet sind (40%). Dagegen sind 32,8% der Kinder schwach gefährdet, die in einem sozial schlechter gestellten Milieu leben und 26,17% der Kinder, die in einem besser gestellten Milieu leben.

Da die Zahl der Kinder, die aus einem sozial besser gestellten Milieu kommen, sowohl häufiger GTA spielen, als auch länger spielen als die Kinder, die aus einem Brennpunktgebiet kommen, ist es besonders wichtig, dass die Lehrer, die in einem besseren sozialen Milieu arbeiten, sensibilisiert werden und zu dem Thema gewalthaltige Computerspiele weitergebildet werden. Abbildung 5 hat gezeigt, dass die Lehrer kaum informiert, bzw. nicht aufgeklärt über das Thema sind, während die Lehrer, die in einem Brennpunkt arbeiten, sich eher informieren und wie Abbildung 15 zeigt, signifikant häufiger das Thema im Unterricht aufgreifen. In einer weiteren Studie müsste hier die Korrelation zwischen der Häufigkeit der Spielnutzung und der Spielzeit untersucht werden.

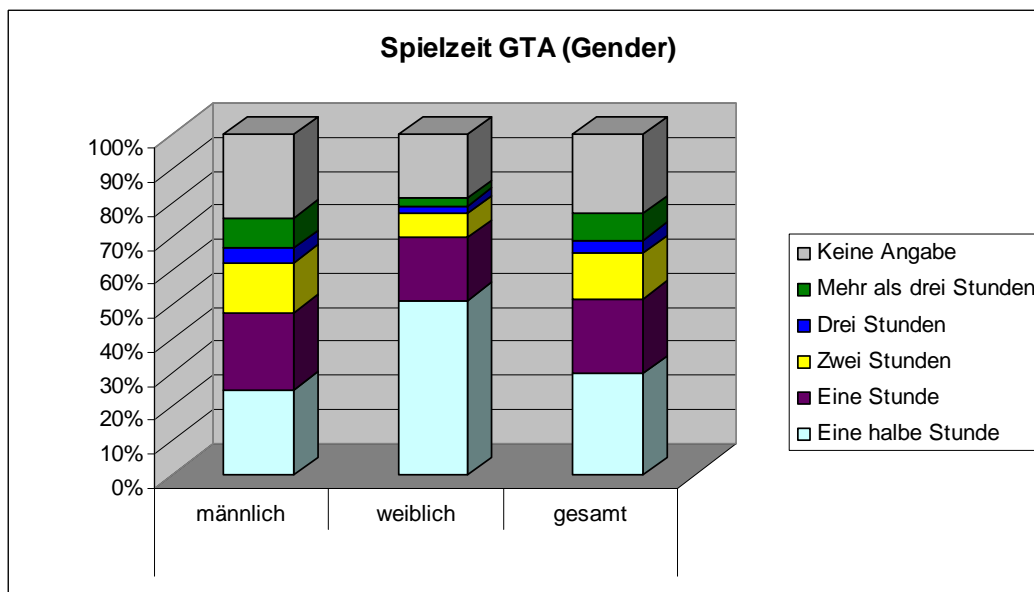


Abbildung 12

Aus dieser Grafik wird deutlich, dass bei den Jungen eine höhere Gefahr besteht, dass sie von den möglichen Auswirkungen von GTA betroffen sind, als bei den Mädchen, da sie, wenn sie spielen, deutlich länger spielen als die Mädchen (13,22% zu 4,66% spielen drei oder mehr Stunden). 25,58% der Mädchen spielen zwei oder eine Stunde und 37,56% der Jungen spielen zwei oder eine Stunde. Auch in der mittleren Gefahrengruppe sind signifikant mehr Jungen als Mädchen. Das zeigt, dass die Jungen eher gefährdet sind, von den Auswirkungen von gewaltverherrlichenden Computerspielen betroffen zu sein, da insgesamt 50,78% der Jungen zu der starken oder mittleren Gefahrengruppe gehören, während nur 30,24% der Mädchen dazu gehören.

Insgesamt ist die Wahrscheinlichkeit am höchsten, dass die Jungen, die in einem sozial besseren Milieu leben, von den möglichen Auswirkungen von GTA betroffen sind.

Nach den kognitivistischen und behavioristischen Theorien ist die Intensität des Spielkonsums wichtig, da sich die Wirkung der Computerspiele mit Gewaltinhalten durch häufiges und längeres Spielen erhöht.

Die konstruktivistischen Theorien besagen aber, dass die mögliche Wirkung von Spielen mit Gewaltinhalten davon abhängig ist, was die Spieler wahrnehmen, da jedes Individuum nur die für ihn relevanten Informationen sucht und speichert.

Deswegen war in dem Schülerfragebogen auch enthalten,

- a) was sie machen müssen, wenn sie Missionen erfüllen,
- b) was sie machen, wenn sie mit einem Fahrzeug fahren und
- c) wie sie Fahrzeuge stehlen,

um herauszufinden, was sie beim Spielen vorrangig wahrnehmen.

Im Folgenden werde ich meine Forschungsergebnisse in Häufigkeitstabellen darstellen und im Anschluss interpretieren.

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
Geschlecht:	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Personen töten	40	3	43	40	17	57	80	20	100
Physische Gewalt gegenüber Personen anwenden	3	2	5	2	1	3	5	3	8
Personen verfolgen	9	1	10	3	2	5	12	3	15
Belohnungen	4	3	7	7		7	11	3	14
Vandalismus	4		4	5	1	6	9	1	10
Objekte stehlen	18	5	23	22	8	30	40	13	53
Flucht vor der Polizei	11	2	13	12	2	14	23	4	27
Personen chauffieren	5		5	2	2	4	7	2	9
Mit Personen kommunizieren		1	1					1	1
Personen beschützen	7	2	9	7		7	14	2	16
Objekte beschützen	1		1	1		1	2		2
Führen von Fahrzeugen	10	1	11	5	2	7	15	3	18
Missionen erfüllen	28	6	34	18	2	20	46	8	54
Objekte transportieren	5		5	4		4	9		9
Sonstige Nennungen	7	1	8	5	1	6	12	2	14
Keine Angabe	21	7	28	21	7	28	42	14	56

Tabelle 10

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
Geschlecht:	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Führen eines Fahrzeugs	31	4	35	33	7	40	64	11	75
Geschwindigkeitsrausch	4	1	5	3		3	7	1	8
Personen überfahren	12	2	14	11	1	12	23	3	26
Unfälle verursachen	12		12	11	1	12	23	1	24
Missachtung von Verkehrsregeln	2	1	3		3	3	2	4	6
Drücken von Knöpfen/ Tasten	3		3	3		3	6		6
Musik hören	3	2	5	1		1	4	2	6
Waffengebrauch	18	1	19	11	3	14	29	4	33
Sonstige Nennungen	1		1	4		4	5		5
Keine Angabe	26	8	34	18		18	44	8	52

Tabelle 11

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
Geschlecht:	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Personen töten	10	1	11	7	2	9	17	3	20
Beschädigung des Fahrzeugs	13		13	7	1	8	20	1	21
Physische Gewalt gegenüber Personen anwenden	29	10	39	25	5	30	54	15	69
Personen bedrohen	4		4				4		4
Drücken von Knöpfen / Tasten	19	3	22	18		18	37	3	40
Sonstige Nennungen	9	1	10	15	4	19	24	5	29
Keine Angabe	19	6	25	23	6	29	42	12	54

Tabelle 12

Die Kategorie „Missionen erfüllen“ ist wenig aussagekräftig und wird deshalb bei keiner der drei Tabellen weiter betrachtet.

Die Tabelle 10 zeigt, dass die Kinder am häufigsten das Töten von Menschen nennen. Dazu verwenden die Kinder Beschreibungen wie z.B. „Menschen abballern“ (sechs Nennungen) und „Menschen abschießen“ (elf Nennungen). Daraus lässt sich schließen, dass die Kinder hauptsächlich die physische Gewalt in GTA wahrnehmen. Sehr häufig wurde auch das Stehlen genannt (53 Nennungen). Die Schüler beziehen sich dabei hauptsächlich auf das Stehlen von Fahrzeugen (24 Nennungen). Nicht gewalthaltige Handlungen¹⁴⁶ wurden dagegen 69 Mal genannt.

Bei der Frage, was die Kinder beim Fahren eines Fahrzeuges machen (Tabelle 11), wurden ebenfalls am meisten Gewalthandlungen genannt (83 Nennungen),¹⁴⁷ wie z. B. „sinnlos Leute überfahren“, „Autos rammen“ und „auf Menschen schießen“. Funktionalistische Handlungen, wie z.B. steuern, lenken, bremsen, tanken, etc. wurden dagegen 75-mal genannt. Das heißt, zum einen, dass die Schüler GTA tatsächlich spielen und das Spiel nicht als Fahrsimulator hauptsächlich nutzen und zum anderen, dass die Gewalt auch beim Fahren eines Fahrzeuges für die Kinder im Fordergrund steht.

Tabelle 12 zeigt die Angaben der Kinder, wie sie beschreiben, ein Auto zu klauen. Dabei wird am häufigsten angegeben, dass sie physische Gewalt gegenüber Personen anwenden (69 Nennungen). Die Kinder gaben hier am häufigsten an, dass sie den Fahrer aus dem Auto werfen oder schmeißen (27 Nennungen). Am zweithäufigsten gaben die Schüler an, dass sie den Fahrer schlagen, zusammenschlagen oder weg schlagen (23 Nennungen). Gewalthaltige

¹⁴⁶ Dazu gehören die Kategorien: Belohnungen, Objekte transportieren, mit Personen kommunizieren, Personen beschützen, Objekte beschützen und die Kategorie das Führen von Fahrzeugen.

¹⁴⁷ Gewalthandlungen werden von den Kategorien „Waffengebrauch“, „Personen überfahren“ und „Unfälle verursachen“ erfasst.

Handlungen¹⁴⁸ wurden hier insgesamt 114 Mal genannt, wohingegen nicht gewalthaltige Handlungen¹⁴⁹ 40 Mal genannt wurden. Lediglich zweimal wurde von den Kindern explizit angegeben, dass sie keine Gewalt anwenden, um ein Fahrzeug zu klauen, in dem sie ein leeres Auto suchen.¹⁵⁰ Die Angaben wurden nur von Jungen, die in einem sozialen Brennpunkt leben, gemacht.

Die Auswertung der offenen Fragen des Schülerfragebogens zeigt, dass die Kinder die Gewalt in GTA stark wahrnehmen und dass die Gewalt für sie im Vordergrund steht. Die Gewalthandlungen werden von den Kindern nicht stark ästhetisiert beschrieben, sondern eher brutal und aus der Ich-Perspektive. Das deutet darauf hin, dass die Kinder noch keine ausreichende Medienkompetenz haben und dass die Kinder auch nach den konstruktivistischen Theorien gefährdet sind, von den möglichen Auswirkungen betroffen zu sein. Deshalb ist es wichtig, mit den Kindern zu arbeiten.

Nach Paus- Haase sind Medienfiguren wichtig, um sich einer Peer- Group zugehörig zu fühlen. Bei meiner Interpretation zu Abbildung 1 habe ich die These aufgestellt, dass GTA für die Kinder, die in einem sozialen Brennpunkt leben, einen höheren Stellenwert einnimmt als bei den Schülern, die nicht aus einem sozialen Brennpunkt kommen.

¹⁴⁸ Gewalthaltige Handlungen umfasst die Kategorien: Personen töten, Beschädigung des Fahrzeugs, Physische Gewalt gegen Personen anwenden und Personen bedrohen.

¹⁴⁹ Nicht gewalthaltige Handlungen umfasst die Kategorie: das Drücken von Knöpfen.

¹⁵⁰ Da die Anzahl der Angaben so gering ist, sind die beiden Angaben unter der Kategorie Sonstige Nennungen aufgeführt.

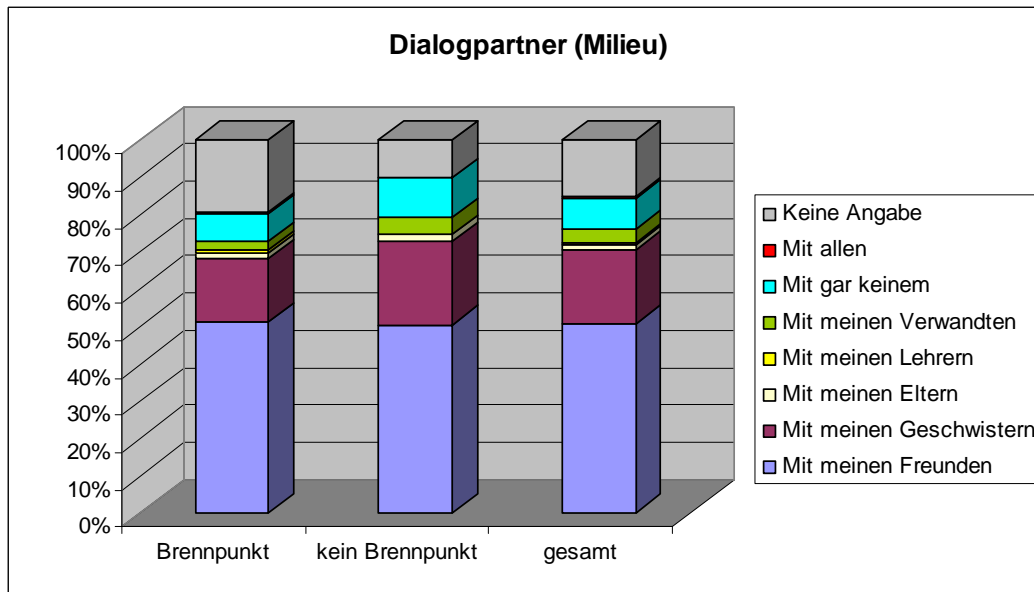


Abbildung 13

Betrachtet man nun die Gesprächspartner der Schüler, zeigt sich, dass die Freunde für beide Milieus den größten Bezugspunkt darstellen ohne signifikanten Unterschied (51,2% Brennpunkt und 50,47% kein Brennpunkt). Im Milieuvvergleich zeigt sich außerdem, dass sich einige Kinder aus einem sozialen Brennpunkt mit ihren Lehrern über ihre Erfahrungen mit GTA unterhalten, was sich mit den Ergebnissen der Lehrerfragebögen deckt (Abbildung 6 und Abbildung 15). Besorgniserregend ist, dass 7,2% der Kinder, die in einem sozialen Brennpunkt leben und sogar 10,28% der Kinder, die in keinem sozialen Brennpunkt leben, angeben, dass sie sich mit niemand über ihre Erfahrungen unterhalten. Das heißt, dass sie das Erlebte nicht verarbeiten können, weil sie gar keine Möglichkeit dazu haben. Deshalb ist es wichtig, dass sie von den Lehrern strukturierte und gezielte Verarbeitungsangebote zur Verfügung gestellt bekommen.

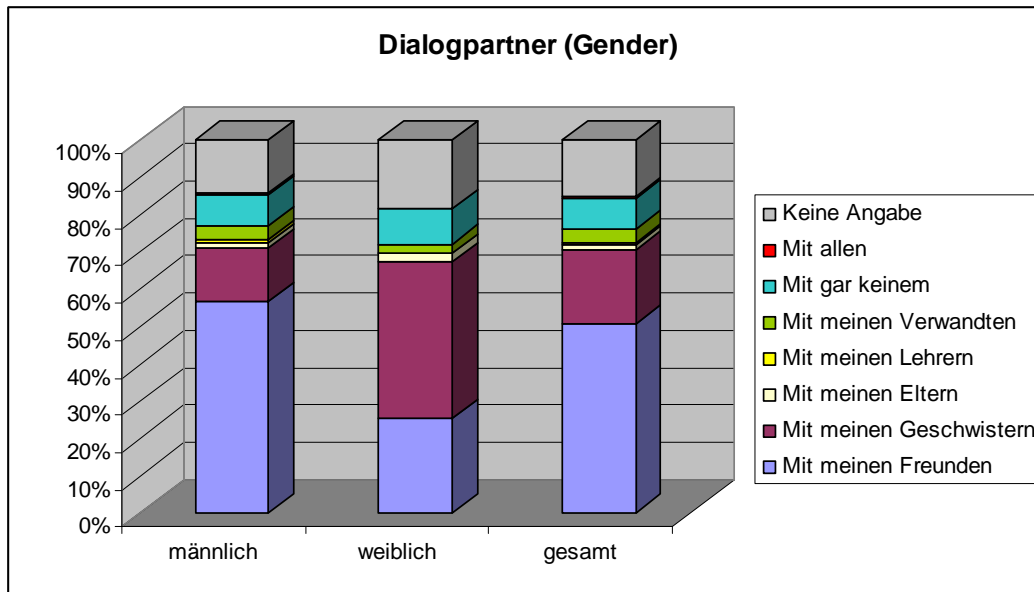


Abbildung 14

An Abbildung 18 zeigt sich, dass die Schülerinnen sich deutlich mehr über GTA mit ihren Geschwistern austauschen als mit ihren Freunden (41,86% zu 25,58%). Dies deckt sich mit Abbildung 8, in der deutlich geworden ist, dass die Mädchen GTA hauptsächlich von ihren Geschwistern beziehen.

9,3% der Mädchen unterhalten sich mit niemand über ihre Spielerfahrungen und 8,47% der Jungen tauschen sich mit niemand aus. Gerade weil sich einige der Schüler mit niemandem über ihre Erfahrungen mit GTA austauschen, ist es sehr wichtig, den Kindern Verarbeitungsangebote zu machen.

Interessant ist auch, dass sich nur die Jungen mit ihren Lehrern über GTA unterhalten (0,53%), während kein Mädchen angibt, sich jemals mit ihren Lehrern unterhalten zu haben. Das legt die These nahe, dass die Lehrer davon ausgehen, dass die Mädchen Spiele mit Gewaltinhalten nicht spielen. Meine Forschung ergibt aber, dass die Mädchen zwar weniger Spiele mit Gewaltinhalten nutzen als die Jungen, aber trotzdem spielen.¹⁵¹ Da mehr Mädchen keinen Kommunikationspartner haben als Jungen, müssten sie, wenn die Lehrer Verarbeitungsangebote machen, mehr in den Blick genommen werden.

¹⁵¹ Vgl. Tabelle 8 und Abbildung 2.

Nach dem Rahmenlehrplan sind die Lehrer dazu verpflichtet, die Computerspielerfahrungen der Kinder mit ihnen zu reflektieren. Ob die Lehrer diese Vorgabe umsetzen, hängt von ihrem Verantwortungsgefühl ab.

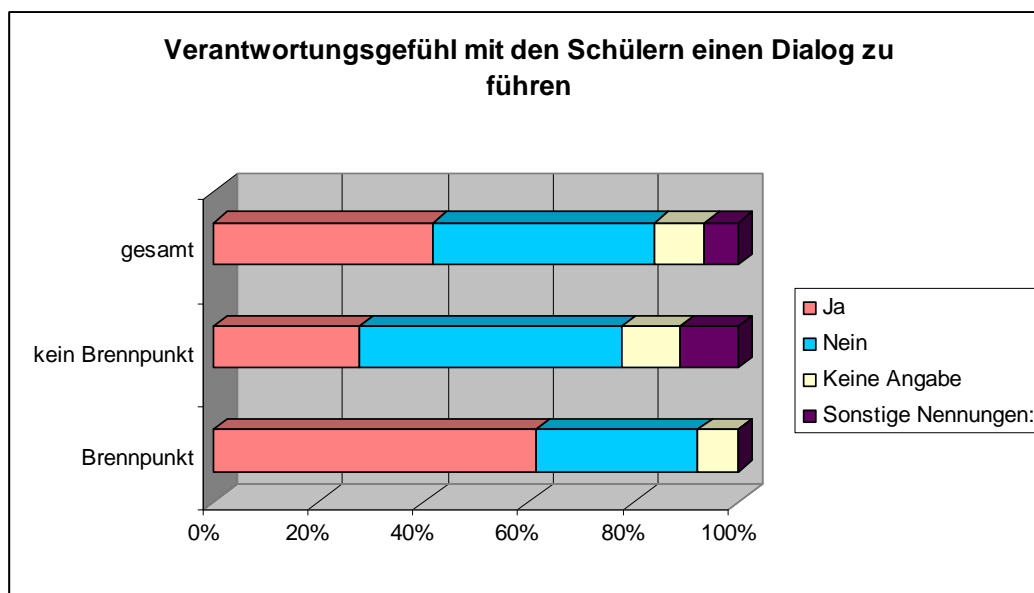


Abbildung 15

Die meisten Lehrer (61,54%), die in einem sozial belasteten Gebiet arbeiten, fühlen sich verantwortlich, die Computerspielerfahrungen der Kinder im Unterricht aufzugreifen, während im Verhältnis dazu nur ein kleiner Teil der Lehrer (27,78%), die in keinem Brennpunkt arbeiten, sich dazu verantwortlich fühlen. Dieses Ergebnis deckt sich mit der Abbildung 5, die zeigt, dass die Lehrer, die in einem sozialen Brennpunkt arbeiten, sensibilisierter in Bezug auf das Thema Spiele mit Gewaltinhalten sind.

Allerdings zeigen meine vorherigen Ausführungen, dass die Kinder, die nicht in einem sozialen Brennpunkt leben, gewalthaltige Computerspiele auch und sogar mehr spielen und somit ebenfalls, wenn nicht sogar mehr gefährdet sind, unter den Auswirkungen zu leiden.

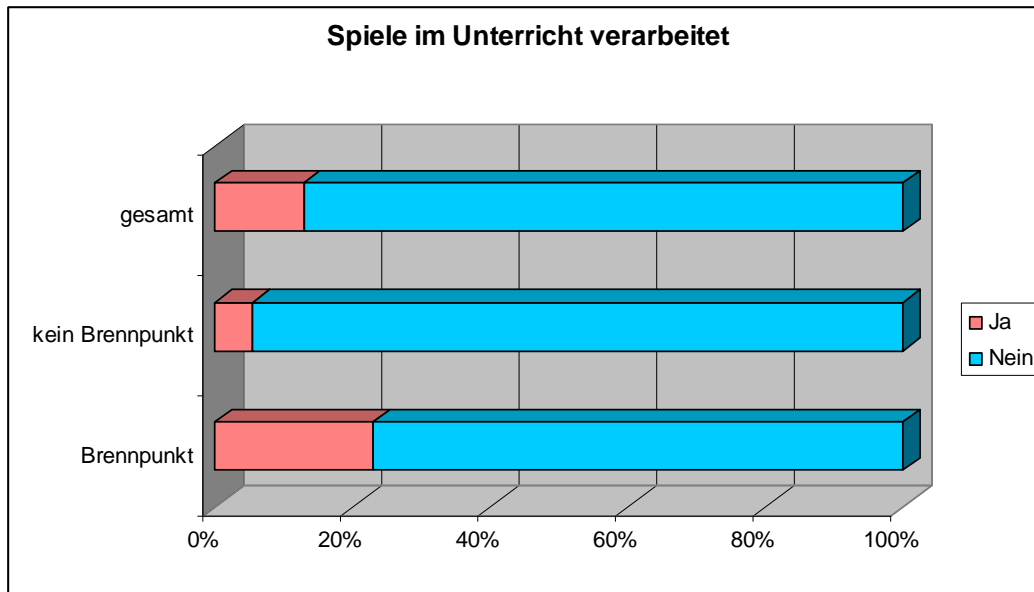


Abbildung 16

Allerdings haben nur 23,08% der Lehrer in einem sozial belasteten Gebiet tatsächlich das Thema in ihrem Unterricht aufgegriffen.

Die Lehrer, die dem Thema Spiele mit Gewaltinhalten Zeit in ihrem Unterricht gewidmet haben, haben alle mit den Kindern einen Dialog geführt. Keiner hat strukturiertes Verarbeitungsmaterial angeboten, was deshalb nicht verwundert, da die Lehrer wenig Bereitschaft zeigen, sich mit dem Thema professionell und über einen längeren Zeitraum auseinanderzusetzen.¹⁵²

Dieses Ergebnis deckt sich nicht mit dem, das auf Abbildung 15 dargestellt ist. Dies zeigte eine Bereitschaft der Lehrer, die in einem sozialen Brennpunkt tätig sind, mit den Schülern zu arbeiten, die bei über 60% lag. Diese Diskrepanz kann zum einen dadurch begründet sein, dass die Lehrer wenige Informationen zu dem Thema haben und sie sich nicht in der Fachliteratur dazu informieren. Zum anderen kann es daher kommen, dass keine Materialien oder didaktische Literatur zu dem Thema gewalthaltige Computerspiele für Kinder im Grundschulalter existieren.

Allerdings beweist meine Forschung, dass Kinder im Grundschulalter Spiele, die ab 16 oder nicht für die Jugend freigegeben sind, durchaus spielen.

¹⁵² Vgl. Tabelle 9.

6 Fazit

Meine Forschung zeigt, dass Grundschul Kinder Zugang zu gewalthaltigen Computerspielen haben und diese auch konsumieren.

Insbesondere die Jungen aus einem sozial besser gestellten Milieu haben zum einen mehr Spiele, die ab 16 freigegeben sind oder gar keine Jugendfreigabe haben und zum anderen spielen sie häufiger GTA als die Jungen aus einem sozial benachteiligten Milieu. Verbunden mit dem Ergebnis, dass sich die wenigsten Lehrer, die in einem sozial besser gestellten Milieu arbeiten, dafür verantwortlich fühlen, mit den Kindern zu arbeiten und sich über die Spiele der Kinder zu informieren, obwohl in den besser gestellten Milieus ein höherer Bedarf besteht, müsste dort dringend Aufklärungsarbeit geleistet werden. Aber auch die Kinder, die aus einem Brennpunktgebiet kommen, haben einen Zugang zu Computerspielen mit Gewaltinhalten und spielen auch deutlich länger als die Kinder, die in keinem Brennpunkt leben. Weiterhin ergab meine Forschung, dass ebenfalls viele Mädchen gerade GTA nutzen und Mädchen weniger Dialogpartner haben, um sich über das im Computerspiel Erlebte auszutauschen.

Computerspiele mit Gewaltinhalten können negative Auswirkungen auf das Verhalten und die psychische Gesundheit der Kinder haben. Meine Forschung hat gezeigt, dass viele Kinder gefährdet sind, davon betroffen zu sein, unabhängig davon, ob von den behavioristischen, kognitivistischen oder konstruktivistischen Theorien ausgegangen wird. Nach den behavioristischen und kognitivistischen Theorien ist es erstens entscheidend, wie das Spiel angelegt ist: ob gewalttätiges Verhalten belohnt wird und wie häufig gewalttätiges Verhalten gezeigt werden muss und wie realitätsnah die Spielumgebung gestaltet ist. Diesbezüglich bildet GTA eine ‚gute‘ Lernumgebung, um negative Verhaltensmuster zu erlernen und um die psychische Gesundheit der Kinder zu gefährden. Zweitens ist die Verhaltensweise der Kinder ausschlaggebend, also wie intensiv die Kinder spielen und wie stark sie sich mit dem Protagonisten identifizieren. Meine Forschung zeigt, dass viele Kinder sehr intensiv GTA spielen und das Spiel viele

Voraussetzungen für eine hohe Identifikation mit dem Protagonisten erfüllt, wie z.B. durch die Entscheidungsfreiheit, die das Spiel dem Spieler gewährt und die Ansprache der Dimension Empathie, indem viele Figuren, die von der Figur Niko getötet werden müssen, im Spiel eingeführt werden.

Die konstruktivistischen Theorien beziehen den Standpunkt, dass es unter anderen von Bedeutung ist, wie die Spieler die dargestellte Gewalt wahrnehmen. Hier weist meine Forschung darauf hin, dass die Kinder die Gewalt verstärkt und brutal wahrnehmen, was auf fehlende Medienkompetenz zurückgeführt werden kann und demnach die Kinder auch nach den konstruktivistischen Theorien gefährdet sind.

Die Grundschullehrer haben zum einen Handlungsmöglichkeiten und zum anderen sind sie auch teilweise durch das Schulgesetz und dem Rahmenlehrplan verpflichtet, sich mit gewalthaltigen Computerspielen und ihren möglichen Auswirkungen zu beschäftigen und zu handeln. Nach den behavioristischen und kognitivistischen Theorien könnten dadurch Amokläufe in Schulen eingedämmt werden und die Lehrer würden einen Beitrag zur Gewaltprävention an den Schulen leisten.

Im Folgenden werde ich darauf eingehen, welche Konsequenzen für die Grundschule folgern sollten, um die Auswirkungen der gewalthaltigen Spiele zu vermindern und Beispiele für bestehende Angebote geben, die die Grundschulen und die Lehrer bei ihrer Arbeit unterstützen können.

Generell sollte ein größeres Bewusstsein in Bezug auf die möglichen Auswirkungen und auf die Verpflichtung des pädagogischen Personals geschaffen werden, damit sie handeln können. Insbesondere die Lehrer, die in einem besseren sozialen Milieu arbeiten, sollten sensibilisiert werden, da meine Forschung darauf hinweist, dass sie glauben, dass die Kinder in ihrer Schule Spiele mit Gewaltinhalten nicht spielen würden. Da meine Forschung ergeben hat, dass die Lehrer milieuunabhängig Computerspiele mit Gewaltinhalten ablehnen, müsste auch an dieser Stelle Aufklärungsarbeit geleistet werden, damit die Lehrer eine Bereitschaft entwickeln, sich mit Computerspielen auseinanderzusetzen. Diesem

Problem widmet sich z.B. Fileccia, der den Lehrern das Schöne an Computerspielen näher bringen möchte.¹⁵³

Damit die Lehrer handeln können, benötigen sie Hintergrundinformationen. Diese werden unter anderen von der Polizei¹⁵⁴ und von der Internetseite Lehrer-online¹⁵⁵ gegeben, die neben Artikeln zu dem Thema auch auf weitere Initiativen und Literatur verweisen.

Erstens sollte mit den Eltern gearbeitet werden. Dazu gehört, dass sie darauf hingewiesen werden, dass sie sich strafbar machen und sogar mit bis zu einem Jahr Freiheitsentzug bestraft werden können, wenn sie ihren minderjährigen Kindern gewalthaltige Computerspiele kaufen und sie damit spielen lassen. Zudem sollten sie über die möglichen Auswirkungen der Computerspielen aufgeklärt werden, damit die Eltern auf mögliche Verhaltensauffälligkeiten ihrer Kinder entsprechend reagieren können, wie z.B. bei Anzeichen einer Depression mit ihren Kindern einen Psychotherapeuten aufsuchen. Außerdem können die Eltern darauf achten, dass gewalthaltige Computerspiele nicht in den Besitz der minderjährigen Kinder kommen, indem sie z.B. die volljährigen Geschwister darauf hinweisen, dass die kleinen Geschwister beim Spielen nicht anwesend sein dürfen und sie ihre kleinen Geschwister nicht selber spielen lassen dürfen. Wenn keine älteren Geschwister im Haushalt leben, können die Eltern die gewalthaltigen Spiele ihren minderjährigen Kindern wegnehmen. Die Berliner Kinder- und Familienzeitung weist außerdem darauf hin, dass Kinder nicht mit dem Medium Computer allein gelassen werden sollen, so dass sie sich mit ihren Eltern über das Erlebte austauschen können.¹⁵⁶

¹⁵³ Siehe hierzu: Fileccia, Marco. Computerspiele-das Schöne.
Auf:
<http://www.lehrer-online.de/computerspiele-das-schoene.php?sid=76508439098632240924783348334850>

¹⁵⁴ Siehe: <http://www.polizei-beratung.de/vorbeugung/medienkompetenz/>

¹⁵⁵ Siehe: <http://www.lehrer-online.de/computerspiele.php>

¹⁵⁶ Gewalt und Medien im Kinderzimmer. In: Kiek mal. Die Berliner Kinder-und Familienzeitung. Mai/Juni 2009. Seite 26.

Die Polizei hat z.B. in jedem Polizeiabschnitt Präventionsbeauftragte, die sich mit dem Thema beschäftigen und für Elternabende in Schulen eingeladen werden können.¹⁵⁷ Die Elterninitiative „Schau hin!“ bietet ebenfalls an, Kontakte zu Medienpädagogen herzustellen, die einen Elternabend gestalten können.¹⁵⁸ Die Initiative „klick safe“¹⁵⁹ richtet sich speziell an Eltern, aber die Artikel können auch von Lehrern genutzt werden, um Hintergrundinformationen zu sammeln.

Zweitens können die Lehrer gewalthaltige Computerspiele in den Unterricht integrieren. Insbesondere die Lehrer, die Sachunterricht unterrichten, sollten mit ihren Schülern über gewalthaltige Computerspiele reden und sie dazu befähigen, mit Medien kompetent umzugehen, so dass sie z.B. Realität und Fiktion unterscheiden lernen. Die Internetseite Lehrer-online z.B. stellt Materialien für den Unterricht und für Projektarbeit bereit,¹⁶⁰ wobei sich die Materialien an jugendliche Schüler richten und somit für die Grundschule nur Ideen bieten, wie mit Schülern gearbeitet werden kann. Wichtig ist hierbei, wenn die Grundschulen Computerspiele behandeln wollen, die nicht für Kinder im Grundschulalter freigegeben sind, die Grundschullehrer die Einverständniserklärung der Eltern benötigen. Sollte diese nicht gegeben werden, ist es umso wichtiger, die Eltern über ihre Verantwortung und ihre Handlungsmöglichkeiten aufzuklären.

Zudem können Schüler das Erlebte nur schwer verarbeiten, wie Sjölin und Weinhold zeigen, weshalb es wichtig ist, den Kindern Verarbeitungsangebote zu bieten und Ausdrucksmöglichkeiten zu schulen. Dafür sind die Lehrer, die Deutsch unterrichten nach dem Rahmenlehrplan verpflichtet.

Die Lehrer, die sich diesem Aufgabenfeld widmen wollen, werden auf das Problem treffen, dass es keine Materialien und/oder Unterrichtsentwürfe speziell für die Grundschule gibt, die sich mit gewalthaltigen Computerspielen beschäftigen. Dies liegt zum einen an der rechtlichen Lage, da die Lehrer keine

¹⁵⁷ Siehe hierzu: www.polizei-beratung.de

¹⁵⁸ Siehe hierzu: <http://schau-hin.de>.

¹⁵⁹ Siehe: <https://www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele/computerspiele.html>

¹⁶⁰ Siehe: <http://www.lehrer-online.de/computerspiele.php>

Spiele benutzen dürfen, die nicht für die Grundschul Kinder freigegeben sind ohne die Einverständniserklärung der Eltern. Zum anderen daran, dass wahrscheinlich davon ausgegangen wird, dass Grundschul Kinder keinen Zugang zu den Spielen haben, die ab 16 freigegeben sind oder keine Jugendfreigabe haben.

Drittens sind die Pädagogen dazu verpflichtet, Erziehungsarbeit zu leisten. Wenn die Pädagogen sich darüber informiert haben, welche Auswirkungen Computerspiele mit Gewaltinhalten haben können und welche Kinder diese Spiele spielen, können sie z.B. bei diesen Kindern ein besonderes Gewicht darauf legen, dass die Kinder prosoziales Verhalten erlernen und lernen, Konflikte gewaltfrei und respektvoll beizulegen.

Meine Arbeit zeigt, dass es für die Grundschulen von Bedeutung ist, sich mit gewalthaltigen Computerspielen zu beschäftigen und zu handeln, um den Kindern bessere Voraussetzungen für ihre Entwicklung zu geben.

Meine Arbeit leistet dagegen nicht, den Streit in der Wissenschaft beilegen zu können, ob die gewalthaltigen Spiele Auswirkungen haben oder nicht. Bislang existieren nur wenige Forschungen zu dem Thema, in denen Grundschüler im Mittelpunkt stehen, sondern es werden hauptsächlich entweder Jugendliche oder Erwachsene betrachtet. Hier müssen weitere Forschungen erfolgen, da meine Arbeit zeigt, dass Grundschüler gewalthaltige Spiele spielen.

In Bezug auf die Grundschule müssen Fortbildungen für die Lehrer angeboten werden, um sie für das Thema zu sensibilisieren und um sie dabei zu unterstützen, zu dem Thema gewalthaltige Computerspiele arbeiten zu können. Dazu müssten Lehrmaterialien entwickelt werden, die sich speziell an Grundschüler richten. Hier müssten weitere pädagogische und didaktische Arbeiten anschließen.

Abschließend lässt sich sagen, dass Kinder im Grundschulalter bezüglich gewalthaltiger Computerspiele von der Forschung, von den Grundschullehrern, von den Didaktikern und von der Medienpädagogik mehr in den Blick genommen werden müssen.

Anhang

Gewaltdarstellungen

In GTA sind viele filmische Elemente zu finden. Dadurch verändern sich maßgeblich die Opfer- und Täterdarstellungen.

Ladas meint:

„Die Gewalt im Computerspiel hat einen *Wettbewerbscharakter*, die virtuellen Gegner werden so zu ‚Schießbudenfiguren‘, deren Elimination lediglich das Vorankommen im Spiel bedeutet- nicht Tötung, Schmerz und Leid.“¹

Er argumentiert, dass durch die Opferdarstellungen in Computerspielen anders als bei Filmen kein Mitleid und keine Empathie mit den Opfern empfunden wird und die Film- und Fernsehforschung ergeben habe, dass dies wesentlich sei für die Wirkung von Gewalt. Deshalb könne keine Abstumpfung oder die Verringerung der Empathie bei den Spielern stattfinden, da die Gewalt nicht Mitleiderregend oder Empathieförderlich wirke.

Dies ist bei GTA anders. Viele der Opfer werden in der Geschichte von GTA eingeführt. Sie haben einen Charakter und sind nicht, wie Ladas meint, „charakterlose Zielscheiben“².

Davon ausgenommen sind lediglich Handlanger, Bodyguards, o.ä. Auch die Hinrichtungen, die durch Niko verübt werden, werden teilweise wie im Film dargestellt.

Im Folgenden werde ich einige Bilder aus der Komplettlösung³ anführen, um einen Einblick hierzu und zur Gewaltdarstellungen generell zu geben. Dazu habe ich die dazu aufgeführten Beschreibungen aus der Komplettlösung zitiert, um einen Eindruck in die jeweilige Spielsituation zu geben.

¹ Ladas, Michael. Brutale Spiele(r)? Eine Befragung von 2141 Computerspielern zu Wirkung und Nutzung von Gewalt.. Seite 28.

² Ladas, Michael. Brutale Spiele(r)? Eine Befragung von 2141 Computerspielern zu Wirkung und Nutzung von Gewalt. I. Seite 29.

³ Bogenn, Tim und Barba, Rick. Grand theft auto IV. Das offizielle Strategiebuch.

Direkte Gewalt gegen Sachen



Abbildung 1: Seite 70

„Drücke den eingeblendeten Button, um die Bombe noch aus dem Führerhaus zu zünden. Beobachte Nico, wie er über die Straße rennt und der Truck hinter ihm explodiert.“

„Einen Streifenwagen vor einer Polizeistation zu finden, ist eine weitere Taktik [um einen Streifenwagen zu stehlen]. Manchmal hast du Glück und kannst ihn unentdeckt entwenden.“

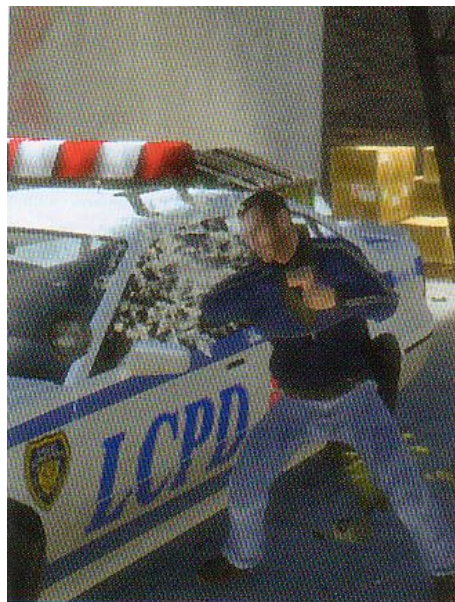


Abbildung 2: Seite 75



Abbildung 3: Seite 165

„Am Auto angekommen, läufst du zum Kofferraum und drückst die angegebene Taste, um die Bombe zu platzieren.[...] Rufe Gerry [Name einer Figur] an und die Bombe wird explodieren.[...] Kawoom! Schau dir das Feuerwerk an und steige dann aus dem Auto.“

Physische Gewalt im Nahkampf ohne Waffen



„Fixiere Bledar [Name der Figur] und nutze die verschiedenen Kampf-techniken, um ihn auszuschalten.“

Abbildung 4: Seite 21

Physische Gewalt mit einem Fahrzeug



Abbildung 5: Seite 35

„Tritt dann aufs Gas und mähe sie in einem Zug nieder. Setze zurück und überfahre sie nochmals, falls notwendig.“

Physische Gewalt mit Waffen



Abbildung 6: Seite 41

„Renne aus dem Tunnel und erledige die Kerle an der Ecke.“

Anhang A. Gewaltdarstellungen

„Drücke ab, um die Plage ‚Vlad‘ ein für alle Mal auszulöschen.“



Abbildung 7: Seite 46



„Eine Hure nähert sich dem Zielfahrzeug. Der Fahrer scheint ziemlich abgelenkt zu sein. Knalle ihn aus der Entfernung ab, bevor du dich ans Auto machst.“

Abbildung 8: Seite 68



Abbildung 9: Seite 86

„Der zweite N.O.O.S.E.- [sic!] Polizist ist links um die Ecke. Gehe an der linken Wand in Deckung und bewege dich vorsichtig nach vorn, bis du mit der Kamera um die Ecke schauen kannst. Dann kannst du dich um die Ecke des Flurs lehnen und den Cop wegblasen.“

Anhang A. Gewaltdarstellungen



Abbildung 10: Seite 139

„Du musst ihn töten, um die Mission abzuschließen. Nutze eine Pistole zur filmischen Hinrichtung.“

„Es gibt einen raffinierten Weg, Clarence [Name der Figur] auszuschalten, wenn du ein Scharfschützengewehr hast und dich nicht darum scherst, ihn wimmernd auf den Knien vor dir zu sehen.“



Abbildung 11: Seite 130

Zählung der Gewalthandlungen

Ich werde nun einige Beispiele für die Erstellung von Tabelle 1 und Tabelle 2 geben. Dazu werde ich die Beschreibungen aus der offiziellen Komplettlösungen zitieren und immer im Text vermerken mit (+x), mit wie viel Zählern die Gewalthandlungen in meine Tabelle eingeflossen ist.

Direkte Gewalt gegen Sachen

„Befolge die Bildschirmanweisungen, um den Stein durch ein Schaufenster zu werfen. [...] Alternativ kannst du auch mit einem Auto in den Laden fahren, damit die Scheibe bricht (+1).“¹

„Sind so weit alle Wachen tot, springst du in den Hof und jagst mit dem Raketenwerfer und/ oder den Granaten die Wagen in die Luft (+2) [...]“²

Physische Gewalt im Nahkampf (ohne Waffen)

„Du kannst ihn im Laufe der Unterhaltung verprügeln (+1). Tust du das, hast du den Kampf gewonnen, wenn nur noch ein Segment auf seiner Gesundheitsanzeige übrig ist. So beendest du die Mission auf humane Art. Erteile ihm einen Denkkzettel. Oder mach ihn ganz platt.“³

„Sobald du die Praetorian Avenue erreichst, fordert dich das Spiel auf, das Kidnapping zu starten (+1 bei der Kategorie „Illegale Tätigkeiten“). [...] Während der Fahrt wird Gracie erst misstrauisch und dann hysterisch. Sie wird dir

¹ Bogenn, Tim und Barba, Rick. Grand theft auto IV. Das offizielle Strategiebuch. Seite 28

² Bogenn, Tim und Barba, Rick. Grand theft auto IV. Das offizielle Strategiebuch. Seite 229.

³ Bogenn, Tim und Barba, Rick. Grand theft auto IV. Das offizielle Strategiebuch. Seite 141.

irgendwann ins Lenkrad greifen. [...] Niko wird sie irgendwann bewusstlos schlagen, so dass die Fahrt problemlos verläuft. (+1)⁴

Physische Gewalt mit einem Fahrzeug

„Die drei Dealer stürzen aus einer Tür heraus und rennen weg. [...] Eine [Möglichkeit] wäre, die drei zu überfahren, sobald sie nah beieinander sind. [...] Tritt dann aufs Gas und mähe sie in einem Zug nieder. Setze zurück und überfahre sie nochmals, falls notwendig (+3).“⁵

Physische Gewalt mit Waffen

„Schieße frühzeitig auf das Fass am Ende des ersten Flurs, dabei gehen einige (+2) Strolche drauf.“⁶

„Gehe hinter eine kleine Mauer in Deckung und nimm die erste Gruppe (+4) am Krankenseingang hoch.“⁷

„Eine kleine Armee von N.O.O.S.E-Agenten schwebt in einem Helikopter vor dem Krankenhaus herein. [...] Die N.O.O.S.E-Razzia löst einen unangenehmen Drei-Sterne-Fahndungslevel aus, was die letztendliche Flucht etwas schwieriger gestaltet. Schieße deinen Weg bis zum Eingang frei (+8). [...] Achte auf Gegner auf den Dachsparren (+4), vor allem im ersten Raum vor dem Ausgang (+4). Du wirst es nicht schaffen, die eintreffenden Gegnermassen nachhaltig zu dezimieren. Erledige ein paar Agenten (+2) um dich herum, an Fenstern und Türen [...]“⁸

⁴ Bogenn, Tim und Barba, Rick. Grand theft auto IV. Das offizielle Strategiebuch. Seite 196.

⁵ Bogenn, Tim und Barba, Rick. Grand theft auto IV. Das offizielle Strategiebuch. Seite 35

⁶ Bogenn, Tim und Barba, Rick. Grand theft auto IV. Das offizielle Strategiebuch. Seite 96.

⁷ Bogenn, Tim und Barba, Rick. Grand theft auto IV. Das offizielle Strategiebuch. Seite 95.

⁸ Bogenn, Tim und Barba, Rick. Grand theft auto IV. Das offizielle Strategiebuch. Seite 96.

Psychische Gewalt

„Wirf den Stein durch das Schaufenster, um dem Besitzer klarzumachen, dass du es ernst meinst (+1)“⁹

Zählt +1, da an dieser Stelle der Ladenbesitzer von dem Protagonisten direkt bedroht wird und die Handlung wird mit +1 bei der Kategorie „direkte Gewalt gegen Sachen“ vermerkt.

Indirekte Gewalt

„An Bord ist der Serbe Niko Bellic, der von Kriegserinnerungen geplagt auf der Flucht vor seiner Vergangenheit ist (+1)“¹⁰

Die Kriegserinnerungen von Niko werden im Verlauf des Spiels öfter wieder aufgegriffen und in einem kurzen Film gezeigt. Für jede Zwischensequenz habe ich +1 zu der Kategorie „Indirekte Gewalt“ gezählt.

Gewalt gegen Tiere

„Alle 200 Flying Rats [Tauben] bringen dich 2,5% näher an den 100%-Abschluss ran. (+200)“¹¹

Illegale Tätigkeiten

„Die illegalen Straßenrennen werden nach Abschluss der Brucie-Mission [...] freigeschaltet. Zehn Rennen (+10) sind insgesamt zu fahren, deren Abschluss dich zwei Ticks näher an 100% bringen.“¹²

⁹ Bogenn, Tim und Barba, Rick. Grand theft auto IV. Das offizielle Strategiebuch. Seite 28

¹⁰ Bogenn, Tim und Barba, Rick. Grand theft auto IV. Das offizielle Strategiebuch. Seite 10

¹¹ Bogenn, Tim und Barba, Rick. Grand theft auto IV. Das offizielle Strategiebuch. Seite 254.

¹² Bogenn, Tim und Barba, Rick. Grand theft auto IV. Das offizielle Strategiebuch. Seite 106.

Anhang B. Zählung der Gewalthandlungen

„Er [Jeff] teilt dir mit, dass seine Frau Shirley an 50 ‚versehentlich‘ zugefügten Messerstichen verstarb. Sie liegt hinten im Auto und du sollst sie nun samt Fahrzeug versenken.[...] Heize die Böschung hinunter und fahre direkt auf die Rampe zu, aber springe natürlich aus dem Wagen, bevor du die Rampe erreichst. Der Wagen fliegt sodann ins Wasser und sinkt. Die Mission endet, wenn Leiche und Auto auf dem Grund des Flusses liegen. (+1)“¹³

¹³ Bogenn, Tim und Barba, Rick. Grand theft auto IV. Das offizielle Strategiebuch. Seite 119.

Fragebogen Schüler

Klasse: _____

Geschlecht: Junge Mädchen

1.) Welche Spiele spielst du auf dem Computer?

(zu den Computerspielen gehören auch Spiele für die XBox 360, Playstation, Wii, N64, Game Cube, Nintendo DS, Playstation Portable, Game Boy, und so weiter)

2.) Spielst du auch GTA IV (Grand theft Auto IV)?

- Ja (wenn ja, dann weiter mit Frage 3) Nein (dann gebe den Fragebogen bitte ab)

3.) Von wem hast du GTA bekommen?

- Von meinen Eltern
 Von meinen Geschwistern
 Von _____

4.) Wie oft spielst du GTA?

- Einmal am Tag
 Einmal alle zwei Tage
 Einmal alle drei Tage
 Einmal in der Woche
 Einmal im Monat
 Ich spiele _____

5.) Wie lange spielst du GTA an einem Tag?

- Eine halbe Stunde
 Eine Stunde
 Zwei Stunden
 Drei Stunden
 Mehr als drei Stunden

Anhang C. Forschungsmaterial

6.) Was musst du bei GTA machen? (Du kannst hier mehrere Sachen ankreuzen und etwas darüber schreiben)

- Aufgaben oder Aufträge erfüllen

Nenne drei Beispiele für Aufgaben oder Aufträge, die du gemacht hast:

- Ein Auto, Motorrad, Hubschrauber fahren

Was machst du beim Fahren?

- Ein Auto oder Motorrad klauen

Wie klast du die Fahrzeuge?

Anhang C. Forschungsmaterial

- Ich muss das machen:

7.) Mit wem unterhältst du dich am meisten über GTA?

- Mit meinen Freunden

- Mit meinen Geschwistern

- Mit meinen Eltern

- Mit meinem Erzieher

- Mit meinen Lehrern

- Mit _____

Anhang C. Forschungsmaterial

5.) Fühlen Sie sich verantwortlich dafür, Elternarbeit zu dem Thema gewaltverherrlichende Computerspiele zu leisten?

- Ja Nein

6.) Wie ist Ihre generelle Einstellung zu Computerspielen mit Gewaltinhalten (Freigabe ab 16 oder 18)? (Spielen Sie selber ab und zu so ein Spiel? Spielen Ihre Kinder diese Spiele? Achten Sie darauf, dass Ihre Kinder nur Spiele spielen, die für ihr Alter freigegeben sind?, etc.)

Übersicht (Schüler)

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
Geschlecht:	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Schüler	176	151	327	172	140	312	348	291	639
Davon ungültig (Schüler)	8	16	24	3	16	19	11	32	43
GTA-Spieler	102	23	125	87	20	107	189	43	232

Frage 1 (Schüler)

Legende:

USK Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
Einstufung gem. § 14 JuSchG

o.A. ohne Altersbeschränkung

k.J. keine Jugendfreigabe

Frage: Welche Spiele spielst du auf dem Computer?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
Geschlecht:	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	486	357	843	661	363	1024	1147	720	1867
Antworten:	USK								
"Ballerspiele"	1		1	2	1	3	3	1	4
"Geschicklichkeitsspiele"		1	1		1	1		2	2
"Internetspiele" (z.B. http://www.Spielaffe.de/)		12	12	8	18	26	8	30	38
"Kampfspiele"	1	1	2	1		1	2	1	3
"Lernspiele"	1	11	12	2	6	8	3	17	20
"Mädchenspiele" (z.B. Dress Up, Kochen, etc.)		21	21		19	19		40	40
"Pferdespiele"		5	5		9	9		14	14
"Rennspiele"	7	4	11	18	7	25	25	11	36
"Sportspiele"	2	4	6	22	2	24	24	6	30
"Tierspiele"					5	5		5	5
"Waffenspiele"	1		1	2	1	3	3	1	4
"Wrestling"				2		2	2		2
2weistein	6	1	1					1	1
5 Freunde (diverse Teile)	o.A.	1	1		1	1	1	1	2
7 Wonders (diverse Teile)	o.A.				1	1		1	1
Ab durch die Hecke (diverse Teile)	6	1	1				1		1
Abenteuer auf dem Reiterhof (diverse Teile)	o.A.		5		3	3		8	8
Achtung Lehrer! (http://www.tivi.de/)		1	1					1	1
Age of Empires (diverse Teile)	12	10	11	8		8	18	1	19

Anhang D. Rohdaten

Milieu: Geschlecht:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Age of Mythology (diverse Teile)	12			2		2	2		2
Aladdin (diverse Spiele)	o.A.				1	1		1	1
Alarm für Cobra 11 (diverse Teile)	12			1		1	1		1
Ancient Wars: Sparta	16	1	1				1		1
Animal Crossing (diverse Teile)	o.A.	6	17	23	8	27	35	14	44
Animal Paradise	o.A.				1	1		1	1
Anno (diverse Teile)	6	3		3	4	4	7		7
Apassionata	o.A.				2	2		2	2
Arthur und die Minimoys	6				1	1		1	1
Assassin's Creed	16			2		2	2		2
Asterix & Obelix XXL (diverse Teile)	6	1		1			1		1
Atlantis (diverse Spiele)	12	1		1			1		1
Avatar (diverse Teile)	12	1	2	3	3	1	4	4	3
Ballino! (http://www.geo.de/)		1		1			1		1
Batman (diverse Teile)	16	2		2		2	4		4
Battlefield (diverse Teile)	16			1		1	1		1
BattleForge	12			1		1	1		1
Beijing 2008	o.A.			2		2	2		2
Ben 10 (diverse Teile)	12			1		1	1		1
Bibi und Tina (diverse Teile)	o.A.		1	1				1	1
Big Brain Academy (diverse Teile)	o.A.		2	2		1	1	3	3
Bionicle (diverse Teile)	12			1		1	1		1
Black	k.J.			1		1	1		1
Black & White (diverse Teile)	12			1		1	1		1
Blazing Angels (diverse Teile)	12	2		2	3		3	5	5
Bombberman (diverse Teile)	6	1	3	4		4	4	1	7
Boogie (diverse Teile)	o.A.		2	2				2	2
Boulder Dash Rocks!	o.A.				1	1		1	1
Bubble Trouble (z.B. auf http://www.miniclip.com/)			4	4				4	4
Bully	16			1		1	1		1
Buzz! (diverse Teile)	o.A.	2	1	3		1	1	2	4
Call of Duty (diverse Teile)	k.J.	3		3	4		4	7	7
Cars (diverse Teile)	o.A.	1		1	1		1	2	2
Catz (diverse Teile)	o.A.		4	4		3	3	7	7

Anhang D. Rohdaten

Milieu: Geschlecht:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Command & Conquer (diverse Teile)	16	1	1	5		5	6		6
Company of Heroes (diverse Teile)	16			1		1	1		1
Cooking Mama (diverse Teile)	o.A.				3	3		3	3
Counter-Strike (diverse Teile)	k.J.	8	2	10	5	5	13	2	15
Crash (diverse Teile)	6		1	2		2	2	1	3
Croc (diverse Teile)	o.A.	1	1				1		1
CSI (diverse Teile)	12			1		1	1		1
Dark Orbit	12	1	1				1		1
Dawn of War (diverse Teile)	16	1	1	1		1	2		2
Def Jam Icon	k.J.	1	1				1		1
Der erste Kaiser	o.A.	1	1				1		1
Der goldene Kompass	12				1	1		1	1
Der Herr der Ringe (diverse Teile)	16	1	1	5		5	6		6
Der Klomanager	o.A.				1	1		1	1
Der Pate (diverse Teile)	k.J.	2	2				2		2
Der Schatzplanet (diverse Teile)	6			1		1	1		1
Deutschland sucht den Superstar	o.A.		1	1				1	1
Devil May Cry (diverse Teile)	16	1	1	2			1	1	2
Dexter's Laboratory (diverse Teile)	6	1	1				1		1
Die Chroniken von Narnia (diverse Teile)	12	1	1	2	1	1	2	2	4
Die Drachenjäger	6				1	1	2	1	2
Die Geheimnisse der Spiderwicks	12	1	1				1		1
Die Olchis (diverse Teile)	o.A.	1	1				1		1
Die Schlümpfe (diverse Teile)	o.A.				1	1		1	1
Die Siedler (diverse Teile)	6	2	4	6	6	6	8	4	12
Die Simpsons (diverse Teile)	12	3	2	5	2	2	5	2	7
Die Sims (diverse Teile)	o.A.	10	40	50	4	21	25	14	61
Die Unglaublichen (diverse Teile)	12				2	1	3	2	3
Digimon (diverse Teile)	6				1	1	1		1
Dinosaur King	6				1	1	1		1
Donkey Kong (diverse Teile)	o.A.	1	1			3	1	3	4
Dragonball (diverse Teile)	12	1	1		4	4	5		5
Drawn to Life (diverse Teile)	o.A.	1	1				1		1
Driver (diverse Teile)	16				1	1	1		1
Driver 76	16	2	2				2		2

Anhang D. Rohdaten

Milieu: Geschlecht:		Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
		männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
DSF Fußball Manager (diverse Teile)	o.A.	1		1				1		1
EA Playground	o.A.	1		1				1		1
Einsatz Erde (diverse Teile)	o.A.					1	1		1	1
Endless Ocean	o.A.		1	1		1	1		2	2
Enter the Matrix	16				1		1		1	1
Fable (1 & 2)	16	4		4				4		4
Fang den Unsichtbaren! (http://www.die-aerde.de/)			1	1					1	1
Far Cry (diverse Teile)	k.J.				1		1	1		1
Farm Life	k.J.					1	1		1	1
Feeding Frenzy (z.B. auf http://www.zylom.com/)			1	1					1	1
Fiesta Online	12				1		1	1		1
FIFA (06, 07, 08, 09, 09 Manager, Street)	o.A.	66	1	67	73	3	76	139	4	143
Fight Night Round (diverse Teile)	16	1		1				1		1
Final Fantasy (diverse Teile)	12				3		3	3		3
Fluch der Karibik (diverse Teile)	12				1	1	2	1	1	2
Gehirnjogging (Dr. Kawashimas & Dr. Brain)	o.A.	3	10	13	5	6	11	8	16	24
go Supermodel (http://de.gosupermodel.com/)			3	3		1	1		4	4
Gran Turismo (diverse Teile)	o.A.				1		1	1		1
GTA (1, 2, 3, diverse weitere Teile)	k.J.	27	5	32	35	4	39	62	9	71
GTA IV (inkl. Liberty City Stories)	k.J.	14		14	22		22	36		36
Guild Wars (diverse Teile)	12				2		2	2		2
Guitar Hero (diverse Teile)	o.A.	4	1	5	1	2	3	5	3	8
Gungrave	k.J.	1		1				1		1
Habbo (http://www.habbo.de/)		3		3	1		1	4		4
Half-Life (diverse Teile)	k.J.	1		1				1		1
Halo (1, 2, 3)	k.J.	4		4	6		6	10		10
Halo Wars	12	1		1	1		1	2		2
Hamsterz (diverse Teile)	o.A.		1	1					1	1
Hannah Montana (diverse Teile)	o.A.		2	2		1	1		3	3
Happy Feet	o.A.		1	1					1	1

Anhang D. Rohdaten

Milieu: Geschlecht:		Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
		männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Harry Potter (diverse Teile)	12	7	2	9	3	1	4	10	3	13
Harvest Moon (diverse Teile)	o.A.	1	3	4		3	3	1	6	7
High School Musical (diverse Teile)	o.A.	1	2	3		5	5	1	7	8
Hitman (diverse Teile)	k.J.	1		1				1		1
Horse Life (diverse Teile)	o.A.		1	1		1	1		2	2
Hotel Zack und Cody	6					1	1		1	1
Hulk	12				1		1	1		1
Ice Age (diverse Teile)	6					1	1		1	1
Ikariam (http://www.ikariam.de/)					1		1	1		1
Jagdfieber (diverse Teile)	6					2	2		2	2
James Bond (diverse Teile)	k.J.	1		1	5		5	6		6
Julias Abenteuer im Reiterland	o.A.		1	1					1	1
Killzone (diverse Teile)	k.J.	1		1				1		1
Kim Possible (diverse Teile)	6		3	3		1	1		4	4
King Kong	12				1		1	1		1
Kingdom Hearts (diverse Teile)	6	1		1				1		1
Kung Fu Panda	6					1	1		1	1
Last Chaos	16				1		1	1		1
Lauras Tierklinik (diverse Teile)	o.A.					1	1		1	1
Lego Friends	o.A.					1	1		1	1
Lego Indiana Jones	6	3		3	1	2	3	4	2	6
Lego Island (diverse Teile)	o.A.				1		1	1		1
Lego Racers (diverse Teile)	o.A.				3		3	3		3
Lego Star Wars	6	7		7	18		18	25		25
Little Big Planet	6				3		3	3		3
Looney Tunes (diverse Spiele)	o.A.					1	1		1	1
Lost in Blue (diverse Teile)	o.A.				1		1	1		1
Lost Planet (diverse Teile)	16	1		1				1		1
Löwenzahn (diverse Teile)	6	1	1	2				1	1	2
Luxor (diverse Teile)	o.A.					1	1		1	1
Madagascar (diverse Teile)	6				3	3	6	3	3	6
Magus	o.A.				1	1	2	1	1	2
Mahjong (diverse Spiele)	o.A.		1	1		5	5		6	6
Mario (diverse Teile inkl. Wario, Yoshi & Super Smash)	12	43	38	81	43	26	69	86	64	150

Anhang D. Rohdaten

Milieu: Geschlecht:		Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
		männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Mario Kart	o.A.	16	25	41	15	16	31	31	41	72
Medal of Honor (diverse Teile)	k.J.	1		1				1		1
Mein bester Freund (diverse Teile)	o.A.					2	2		2	2
Mein erstes Katzenbaby	o.A.					1	1		1	1
Mein Gestüt	o.A.					1	1		1	1
Mein Wortschatz-Coach	o.A.					1	1		1	1
Meine Baby-Welt	o.A.					1	1		1	1
Meine Tierarztpraxis (diverse Teile)	o.A.					1	1		1	1
Meine Tierklinik (diverse Teile)	o.A.					4	4		4	4
Meine Tierpension (diverse Teile)	o.A.		1	1		2	2		3	3
Men of Valor	k.J.				1		1	1		1
Metal Gear Solid (diverse Teile)	k.J.	1		1				1		1
Metin2 (http://www.metin2.de/)		4		4	1	1	2	5	1	6
Metroid Prime (diverse Teile)	16	1		1				1		1
Midnight Club (diverse Teile)	12	8		8	3		3	11		11
Monkey Island (diverse Teile)	12	1		1				1		1
Monopoly	o.A.	1	1	2	1		1	2	1	3
Monster House	12				1		1	1		1
Monster Hunter (diverse Teile)	12				2		2	2		2
Moorhuhn (diverse Teile)	6	2		2	5	3	8	7	3	10
MotorStorm (diverse Teile)	12				2		2	2		2
MX (diverse Teile)	6				1		1	1		1
My Horse Club	o.A.					1	1		1	1
Naruto (diverse Teile)	12	7	1	8	3		3	10	1	11
NBA (diverse Teile)	o.A.	2		2				2		2
Need for Speed (diverse Teile)	12	17		17	19		19	36		36
NHL (diverse Teile)	o.A.	2		2				2		2
Nintendogs (diverse Teile)	o.A.	4	29	33	5	18	23	9	47	56
NosTale (http://www.nostale.de/)					2		2	2		2
One Piece (diverse Teile)	12	1		1				1		1
Pacman (diverse Spiele)	o.A.		1	1					1	1
Panfu (http://www.panfu.de/)		1	2	3	1	1	2	2	3	5
Petz (diverse Teile)	o.A.	1		1		1	1	1	1	2
Pferd & Pony (diverse Teile)	o.A.		2	2					2	2
Playmobil (diverse Teile)	6					1	1		1	1

Anhang D. Rohdaten

Milieu: Geschlecht:		Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
		männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Pokémon (diverse Teile)	o.A.	16	3	19	41	6	47	57	9	66
Polly Pocket (diverse Teile)	o.A.		1	1					1	1
Pony Friends	o.A.					5	5		5	5
Prince of Persia (diverse Teile)	16	1		1				1		1
Pro Evolution Soccer (diverse Teile)	o.A.	10		10	4		4	14		14
Professor Layton (diverse Teile)	o.A.		1	1					1	1
Ratchet & Clank (diverse Teile)	12	3		3	1		1	4		4
Rayman (diverse Teile)	6	3		3	5		5	8		8
Real Football (diverse Teile)	o.A.	1		1				1		1
Red Orchestra (diverse Teile)	16				1		1	1		1
Resident Evil (diverse Teile)	k.J.	4		4	1		1	5		5
Revolt	o.A.				1		1	1		1
Rock Band (1 & 2)	o.A.	1		1	1		1	2		2
Rome: Total War (diverse Teile)	12				3		3	3		3
Runes of Magic	12				2		2	2		2
S4 League (http://s4.de.alaplaya.net/)			1	1					1	1
Saints Row (diverse Teile)	k.J.				1		1	1		1
Samurai Warriors (diverse Teile)	12				1		1	1		1
Savage Skies	12	1		1				1		1
Scooby Doo (diverse Teile)	o.A.				1		1	1		1
Seafight (1 & 2)	12				1		1	1		1
Serious Sam (diverse Teile)	16	1		1				1		1
Shin Megami Tensei (diverse Teile)	12	1		1				1		1
Shrek (diverse Teile)	6	1		1	1	1	2	2	1	3
Silkroad Online (http://www.silkroadonline.de/)			1	1					1	1
Simulator (diverse Flugzeug, Bus und Zug)	o.A.	3		3	4		4	7		7
SingStar (diverse Teile)	o.A.	1	6	7	2	7	9	3	13	16
Skate (diverse Teile)	12				2		2	2		2
Snowboard Kids	o.A.					1	1		1	1
Sonic (diverse Teile)	12	1	1	2	2	2	4	3	3	6
Sophies Freunde (diverse Teile)	o.A.		7	7		8	8		15	15
Spectrobes (diverse Teile)	6				1		1	1		1
Spiderman (diverse Teile)	16	6		6	7		7	13		13

Anhang D. Rohdaten

Milieu: Geschlecht:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
SpongeBob (diverse Teile)	o.A.	3	3	1	2	3	1	5	6
Spore	12	2	2	4	3	3	5	2	7
Sports Island	o.A.	1	1	1	1	2	1	2	3
Spyro (diverse Teile)	12				1	1		1	1
Star Wars (diverse Spiele)	16	14	14	27	1	28	41	1	42
Stardoll (http://www.stardoll.de/)		3	3					3	3
Street Fighter (diverse Teile)	12	1	1				1		1
Stronghold (diverse Teile)	12	2	2	1		1	3		3
Sudoku (diverse Spiele)	o.A.	1	1					1	1
Super Princess Peach	o.A.	1	1					1	1
Sven (diverse Teile)	12			1		1	1		1
Tamagotchi (diverse Teile)	o.A.	4	4					4	4
Tarzan (diverse Teile)	6	1	1		1	1	1	1	2
Teenage Mutant Ninja Turtles (diverse Teile)	12	1	1				1		1
Tekken (diverse Teile)	16	6	6	2	1	3	8	1	9
Tetris (diverse Teile)	o.A.	1	1	1	3	4	1	4	5
The Getaway (diverse Teile)	16	1	1				1		1
The Golden Horde	16			1		1	1		1
Titan Quest (diverse Teile)	12	2	2				2		2
Tom Clancy (diverse Teile)	k.J.	3	3				3		3
Tomb Raider (diverse Teile)	16	2	2	4	3	3	5	2	7
Tony Hawk's (diverse Teile)	12	1	1	5	2	7	6	2	8
Trackmania (diverse Teile)	o.A.	1	1	7		7	8		8
Transformers (diverse Teile)	12	2	2	1		1	3		3
Tycoon (diverse Teile)	6	2	1	3	5	6	11	7	14
UEFA Champions League (diverse Teile)	o.A.	1	1	1		1	2		2
Uno (diverse Teile)	o.A.			1		1	1		1
Viva Piñata (diverse Teile)	o.A.			1	1	2	1	1	2
WarCraft (diverse Teile)	12			4		4	4		4
Warriors Orochi (diverse Teile)	12	1	1				1		1
Wer wird Millionär? (diverse Teile)	o.A.				1	1		1	1
Wii Fit	o.A.	2	3	5	4	4	8	6	13
Wii Music	o.A.			2		2	2		2
Wii Play	o.A.	1	3	4	1	5	6	8	10

Anhang D. Rohdaten

Milieu: Geschlecht:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt			
	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	
Wii Sports	o.A.	8	10	18	7	11	18	15	21	36
Willy Werkel (diverse Teile)	o.A.				1		1	1		1
Winx Club (diverse Teile)	6		1	1		5	5		6	6
World of Soccer Online	o.A.	2		2				2		2
World of WarCraft (diverse Teile)	12	3	1	4	9		9	12	1	13
Worms (diverse Teile)	6	2		2	3		3	5		5
WWE Smackdown (diverse Teile)	16	9		9	23	1	24	32	1	33
Yu-Gi-Oh! (diverse Teile)	o.A.	1	1	2	8		8	9	1	10
Zelda (diverse Teile)	12		2	2	4	3	7	4	5	9
Zobinis (diverse Teile)	o.A.					1	1		1	1

Frage 2 (Schüler)

Frage: Spielst du auch GTA IV (Grand theft Auto IV)?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
Geschlecht:	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	168	135	303	169	124	293	337	259	596
Ja	102	23	125	87	20	107	189	43	232
Nein	66	112	178	82	104	186	148	216	364

Frage 3 (Schüler)

Frage: Von wem hast du GTA bekommen?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
Geschlecht:	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	102	23	125	87	20	107	189	43	232
Von meinen Eltern	32	4	36	25	4	29	57	8	65
Von meinen Geschwistern	16	8	24	11	5	16	27	13	40
Keine Angabe	22	5	27	12	2	14	34	7	41
Sonstige Nennungen:									
Von meinen Verwandten	8	6	14	6	2	8	14	8	22
Freund	9		9	20		20	29		29
selbst gekauft	4		4	7	2	9	11	2	13
Niemandem	3		3	6	2	8	9	2	11
von Freunden ausgeliehen	4		4				4		4
aus der Türkei	1		1				1		1
spiele bei Freunden	2		2		2	2	2	2	4
Freund des Vaters	1		1				1		1
Stiefmutter					1	1		1	1

Frage 4 (Schüler)

Frage: Wie oft spielst du GTA?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
Geschlecht:	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	102	23	125	87	20	107	189	43	232
Einmal am Tag	22	4	26	20	4	24	42	8	50
Einmal alle zwei Tage	12	2	14	7	2	9	19	4	23
Einmal alle drei Tage	4	1	5	6		6	10	1	11
Einmal in der Woche	13	5	18	11	1	12	24	6	30
Einmal im Monat	9	2	11	9	4	13	18	6	24
Keine Angabe	19	3	22	18	2	20	37	5	42
Sonstige Nennungen:									
Unregelmäßig (z.B. bei einem Freund)	7	1	8	3		3	10	1	11
Am Wochenende	1		1				1		1
Nicht mehr	6		6				6		6
Fast nie	1		1				1		1
Selten	4	4	8		2	2	4	6	10
Nur in der Türkei	1		1				1		1
Manchmal	2		2	5		5	7		7
Einmal in drei bis vier Monaten	1		1				1		1
Ab und zu		1	1					1	1
Erst einmal				1		1	1		1
Wenn ich Lust habe				1		1	1		1
Vier mal in der Woche				1		1	1		1
Fünf mal in der Woche				1		1	1		1
Zwei mal im Monat				2		2	2		2
Mehrmals am Tag				1	4	5	1	4	5
Zehn mal in der Woche				1		1	1		1
Wenn mein Bruder will					1	1		1	1

Frage 5 (Schüler)

Frage: Wie lange spielst du GTA an einem Tag?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
Geschlecht:	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	102	23	125	87	20	107	189	43	232
Eine halbe Stunde	28	13	41	19	9	28	47	22	69
Eine Stunde	25	5	30	18	3	21	43	8	51
Zwei Stunden	13	1	14	15	2	17	28	3	31
Drei Stunden	1		1	7	1	8	8	1	9
Mehr als drei Stunden	5		5	12	1	13	17	1	18
Keine Angabe	30	4	34	16	4	20	46	8	54

Frage 6 A (Schüler); Kategorie: Physische Gewalt gegenüber Personen anwenden

Frage: Was musst du bei GTA machen (bez. Aufgaben oder Aufträge erfüllen)?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
Geschlecht:	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	3	2	5	2	1	3	5	3	8
Menschen verprügeln		1	1					1	1
Mit Menschen kämpfen		1	1	1		1	1	1	2
Polizisten schlagen/ärgern				1	1	2	1	1	2
Menschen schlagen	2		2				2		2
Mit dem Baseballschläger verprügeln	1		1				1		1

Frage 6 A (Schüler); Kategorie: Personen verfolgen

Frage: Was musst du bei GTA machen (bez. Aufgaben oder Aufträge erfüllen)?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
Geschlecht:	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	9	1	10	3	2	5	12	3	15
Menschen verfolgen	5		5	2		2	7		7
Polizei verfolgen	1		1				1		1
Mörder verfolgen und ein Foto von ihm schießen	1		1				1		1
Räuber jagen	1		1				1		1
Menschen jagen	1		1		2	2	1	2	3
Frau oder Mann suchen		1	1					1	1
Menschen festnehmen				1		1	1		1

Frage 6 A (Schüler); Kategorie: Belohnungen

Frage: Was musst du bei GTA machen (bez. Aufgaben oder Aufträge erfüllen)?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
Geschlecht:	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	4	3	7	7		7	11	3	14
Viel Geld haben/ Millionär werden	1		1	1		1	2		2
Neue Kleidung kaufen, weil die alte voller Blut ist	1		1				1		1
Die Stadt beherrschen		1	1					1	1
Häuser kaufen		1	1					1	1
Belohnungen bekommen		1	1					1	1
Sachen kaufen				2		2	2		2
Geld bekommen	2		2	2		2	4		4
Waffen kaufen				1		1	1		1
Geld bekommen, um Fahrzeuge zu verzieren: Farbe, Form, Felgen				1		1	1		1

Frage 6 A (Schüler); Kategorie: Vandalismus

Frage: Was musst du bei GTA machen (bez. Aufgaben oder Aufträge erfüllen)?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
Geschlecht:	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	4		4	5	1	6	9	1	10
Einbrechen	1		1	1		1	2		2
Haus abbrennen	1		1				1		1
Auf Hochhäuser klettern					1	1		1	1
Wände ansprühen				2		2	2		2
Gebäude sprengen				1		1	1		1
Alles zerstören				1		1	1		1
Autos kaputt machen	1		1				1		1
Mit einer Bombe den Hubschrauber zerstören	1		1				1		1

Frage 6 A (Schüler); Kategorie: Objekte stehlen

Frage: Was musst du bei GTA machen (bez. Aufgaben oder Aufträge erfüllen)?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
Geschlecht:	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	18	5	23	22	8	30	40	13	53
Polizeiautos klauen	3		3	1		1	4		4
Einen Banküberfall machen	3		3	1		1	4		4
Autos klauen	5	3	8	8	8	16	13	11	24
Geld stehlen	1		1				1		1
Waffen klauen	1		1	5		5	6		6
Einen Laptop klauen	1		1				1		1
Sachen/Dinge klauen	3		3	4		4	7		7
Eine Gang beklauen/bestehlen	1		1	1		1	2		2
Menschen berauben		1	1					1	1
Motorräder klauen		1	1	1		1	1	1	2
Geldtransporter holen				1		1	1		1

Frage 6 A (Schüler); Kategorie: Flucht vor der Polizei

Frage: Was musst du bei GTA machen (bez. Aufgaben oder Aufträge erfüllen)?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
Geschlecht:	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	11	2	13	12	2	14	23	4	27
abhauen	3		3	3	1	4	6	1	7
abschütteln	1		1				1		1
wegrennen	2		2		1	1	2	1	3
Verfolgungsjagden machen	3		3				3		3
flüchten	1		1	2		2	3		3
entkommen	1		1	1		1	2		2
wegfahren		1	1	4		4	4	1	5
Aufpassen, dass sie mich nicht kriegen		1	1					1	1
wegschwimmen				2		2	2		2

Frage 6 A (Schüler); Kategorie Personen chauffieren

Frage: Was musst du bei GTA machen (bez. Aufgaben oder Aufträge erfüllen)?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
Geschlecht:	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	5		5	2	2	4	7	2	9
Jemanden irgendwohin bringen	1		1	1		1	2		2
Taxi fahren	2		2				2		2
Menschen abholen	1		1				1		1
Menschen herumfahren	1		1				1		1
Eine Leiche bei der Müllpresse abliefern					1	1		1	1
Menschen an bestimmte Orte bringen					1	1		1	1
Freunde abholen				1		1	1		1

Frage 6 A (Schüler); Kategorie: Personen töten

Frage: Was musst du bei GTA machen (bez. Aufgaben oder Aufträge erfüllen)?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
Geschlecht:	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	40	3	43	40	17	57	80	20	100
Menschen töten	10	2	12	7	5	12	17	7	24
Polizisten umbringen/töten/abschießen/abknallen	1		1	1	3	4	2	3	5
Bomben legen	1		1	1		1	2		2
Menschen erschießen	6	1	7	2		2	8	1	9
Menschen abschießen	3		3	4	4	8	7	4	11
Menschen umbringen	3		3	1		1	4		4
Menschen abknallen	3		3	1		1	4		4
Menschen auslöschen	1		1				1		1
Polizisten töten	1		1				1		1
Menschen umlegen	1		1				1		1
helfen, zu töten	1		1				1		1
Mafiaboss umlegen/töten	1		1	1		1	2		2
Drogendealer umbringen/töten	1		1	1	1	2	2	1	3
Auftragskiller sein	1		1				1		1
Menschen totschiessen/erschlagen	1		1	1		1	2		2
Riesenschießerei	1		1				1		1
Dimitri töten	1		1				1		1
Chef töten	1		1				1		1
Menschen ermorden	1		1	1		1	2		2
Menschen abballern	1		1	4	1	5	5	1	6
Gangs töten/auslöschen				3		3	3		3
Mord				1		1	1		1
einen Freund töten				3		3	3		3
schießen				3		3	3		3
Menschen killen				1		1	1		1
Massenmord				1		1	1		1
Firmenchef erschießen				1		1	1		1

Anhang D. Rohdaten

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
Geschlecht:	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Zwei Bauarbeiter mit einem Präzisionsgewehr töten				1		1	1		1
den töten, der deinen Cousin getötet hat				1		1	1		1
Menschen erstechen					1	1		1	1
Verräter abknallen					1	1		1	1
Verrückte abknallen					1	1		1	1

Frage 6 A (Schüler); Kategorie: Mit Personen kommunizieren

Frage: Was musst du bei GTA machen (bez. Aufgaben oder Aufträge erfüllen)?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):		1	1					1	1
zu Menschen gehen und reden		1	1					1	1

Frage 6 A (Schüler); Kategorie: Personen beschützen

Frage: Was musst du bei GTA machen (bez. Aufgaben oder Aufträge erfüllen)?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	7	2	9	7		7	14	2	16
Menschen retten	2		2	4		4	6		6
Der Polizei helfen	2		2				2		2
Ein Attentat verhindern	1		1				1		1
Einen Freund aus dem Gefängnis befreien	2		2				2		2
Eine Person retten, die entführt wurde		1	1					1	1
Frau retten/helfen		1	1	1		1	1	1	2
Menschen helfen				1		1	1		1
Die Polizei von Freunden ablenken				1		1	1		1

Frage 6 A (Schüler); Kategorie: Objekte beschützen

Frage: Was musst du bei GTA machen (bez. Aufgaben oder Aufträge erfüllen)?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	1		1	1		1	2		2
Ein Whiskylager vor dem Explodieren retten	1		1				1		1
Mit einem Gabelstapler Kästen aus einem brennenden Haus holen				1		1	1		1

Frage 6 A (Schüler); Kategorie: Führen von Fahrzeugen

Frage: Was musst du bei GTA machen (bez. Aufgaben oder Aufträge erfüllen)?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
Geschlecht:	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	10	1	11	5	2	7	15	3	18
Autorennen fahren	3		3				3		3
Auto fahren	2		2		1	1	2	1	3
Ort erreichen	1		1				1		1
Pfeil folgen	1		1				1		1
Herumfahren	2	1	3	3		3	5	1	6
Autorennen mit Brucie fahren	1		1				1		1
Autos tunen				1		1	1		1
Mit dem Taxi sich fahren lassen				1		1	1		1
mit dem Hubschrauber fliegen					1	1		1	1

Frage 6 A (Schüler); Kategorie: Missionen erfüllen

Frage: Was musst du bei GTA machen (bez. Aufgaben oder Aufträge erfüllen)?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	28	6	34	18	2	20	46	8	54
Missionen machen/ erfüllen	27	6	33	18	2	20	45	8	53
Missionen machen, um den Ruf zu verbessern	1		1				1		1

Frage 6 A (Schüler); Kategorie: Objekte transportieren

Frage: Was musst du bei GTA machen (bez. Aufgaben oder Aufträge erfüllen)?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	5		5	4		4	9		9
Drogen besorgen	3		3				3		3
Waffen transportieren	1		1				1		1
Irgendetwas wohinfahren				1		1	1		1
Sachen fahren				1		1	1		1
Sachen fliegen				1		1	1		1
Sachen transportieren				1		1	1		1
Irgendetwas abholen	1		1				1		1

Frage 6 A (Schüler); Kategorie: Sonstige Nennungen

Frage: Was musst du bei GTA machen (bez. Aufgaben oder Aufträge erfüllen)?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
Geschlecht:	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	7	1	8	5	1	6	12	2	14
In den Strip Club gehen	2		2				2		2
Ins Krankenhaus gehen	1		1				1		1
Befehle entgegennehmen		1	1					1	1
Da gibt es Nazis				1		1	1		1
Nur Quatsch machen				1		1	1		1
Sachen finden				2		2	2		2
Mit Nutten was machen				1		1	1		1
Sachen suchen					1	1		1	1
Im Krankenhaus tote Menschen anschauen	1		1				1		1
Cheats benutzen	3		3				3		3

Frage 6 B (Schüler); Kategorie: Führen eines Fahrzeugs

Frage: Was musst du bei GTA machen (bez. Auto, Motorrad, Hubschrauber fahren)?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
Geschlecht:	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	31	4	35	33	7	40	64	11	75
Mit dem Hubschrauber fliegen	6		6	2	2	4	8	2	10
Tricks/ Stunts/Monstersprünge machen	4		4	7		7	11		11
Gas geben, Gangschaltung bedienen, bremsen	1		1				1		1
Gas geben, lenken	1		1				1		1
Lenken, bremsen	1		1				1		1
Sprungchancen benutzen	2		2				2		2
Aus dem Hubschrauber springen	1		1				1		1
Auf die Autobahn fahren	1		1				1		1
Alles	1		1				1		1
Wo ich Lust habe, fahren	1		1				1		1
Mit dem Auto, Motorrad, Hubschrauber fahren	3	1	4	1		1	4	1	5
Zum Ziel fahren	2	1	3	1		1	3	1	4
Lenken, führen		1	1					1	1
Pedal drücken				1		1	1		1
Lenken				4	2	6	4	2	6
Ist ganz einfach				1		1	1		1
Steuern				1		1	1		1
Den Hubschrauber in ein sicheres Versteck fliegen				1		1	1		1
Tanken				1		1	1		1
Steuern und so					1	1		1	1
Ordentlich fahren		1	1		1	1		2	2
Einfach nur fahren	5		5				5		5
Auto fahren	1		1	7	1	8	8	1	9
Durch die Gegend fahren	1		1	6		6	7		7

Frage 6 B (Schüler); Kategorie: Geschwindigkeitsrausch

Frage: Was musst du bei GTA machen (bez. Auto, Motorrad, Hubschrauber fahren)?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	4	1	5	3		3	7	1	8
Schnell fahren	4	1	5				4	1	5
Wild herumfahren				1		1	1		1
Autorennen fahren				1		1	1		1
Quadrennen fahren				1		1	1		1

Frage 6 B (Schüler); Kategorie: Personen überfahren

Frage: Was musst du bei GTA machen (bez. Auto, Motorrad, Hubschrauber fahren)?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
Geschlecht:	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	12	2	14	11	1	12	23	3	26
Menschen überfahren	10	1	11	3	1	4	13	2	15
Menschen umfahren	1	1	2	6		6	7	1	8
Ich töte jeden	1		1				1		1
Menschen töten				1		1	1		1
Sinnlos Leute überfahren				1		1	1		1

Frage 6 B (Schüler); Kategorie: Unfälle verursachen

Frage: Was musst du bei GTA machen (bez. Auto, Motorrad, Hubschrauber fahren)?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
Geschlecht:	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	12		12	11	1	12	23	1	24
Autos rammen	2		2	2		2	4		4
Jedes Auto anfahren	1		1				1		1
Unfälle bauen/ machen	4		4				4		4
In Gebäude fahren	1		1				1		1
Auf Gebäuden landen	1		1				1		1
Explosionen auslösen				1	1	2	1	1	2
Mit dem Helikopter Torpedos fallen lassen				1		1	1		1
Gegen andere Autos fahren				3		3	3		3
Autocrashs machen				2		2	2		2
Häuser schrotten				1		1	1		1
Autos explodieren lassen				1		1	1		1
Etwas zerstören	1		1				1		1
Bomben werfen	1		1				1		1
Helikopter explodieren lassen	1		1				1		1

Frage 6 B (Schüler); Kategorie: Missachtung von Verkehrsregeln

Frage: Was musst du bei GTA machen (bez. Auto, Motorrad, Hubschrauber fahren)?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
Geschlecht:	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	2	1	3		3	3	2	4	6
Nicht an die Regeln halten/ nicht darauf achten	1	1	2				1	1	2
Über rot fahren					3	3		3	3
Aus dem Auto springen	1		1				1		1

Frage 6 B (Schüler); Kategorie: Drücken von Knöpfen/ Tasten

Frage: Was musst du bei GTA machen (bez. Auto, Motorrad, Hubschrauber fahren)?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
Geschlecht:	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	3		3	3		3	6		6
Knöpfe drücken	1		1				1		1
Tasten Pfeil nach oben und unten	1		1				1		1
X drücken				1		1	1		1
Tastatur benutzen	1		1				1		1
O drücken				2		2	2		2

Frage 6 B (Schüler); Kategorie Musik hören

Frage: Was musst du bei GTA machen (bez. Auto, Motorrad, Hubschrauber fahren)?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Geschlecht:									
Anzahl (gesamt):	3	2	5	1		1	4	2	6
Musik hören	3	1	4				3	1	4
Radio hören		1	1	1		1	1	1	2

Frage 6 B (Schüler); Kategorie: Waffengebrauch

Frage: Was musst du bei GTA machen (bez. Auto, Motorrad, Hubschrauber fahren)?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	18	1	19	11	3	14	29	4	33
Auf Menschen schießen	11	1	12	8		8	19	1	20
Hubschrauber abknallen/ abschießen	2		2				2		2
Menschen abschießen	1		1	1	1	2	2	1	3
Menschen erschießen	2		2	1	1	2	3	1	4
Menschen umlegen	1		1				1		1
Polizisten abschießen/ schießen				1	1	2	1	1	2
Auf Autos schießen	1		1				1		1

Frage 6 B (Schüler); Kategorie: Sonstige Nennungen

Frage: Was musst du bei GTA machen (bez. Auto, Motorrad, Hubschrauber fahren)?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
Geschlecht:	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	1		1	4		4	5		5
Aus Spaß	1		1				1		1
Sechs Sterne haben				1		1	1		1
Das Gefühl haben, im Auto zu sitzen				1		1	1		1
Cheats eingeben				1		1	1		1
Spielen				1		1	1		1

Frage 6 C (Schüler); Kategorie: Personen töten

Frage: Was musst du bei GTA machen (bez. Auto oder Motorrad klauen)?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
Geschlecht:	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	10	1	11	7	2	9	17	3	20
Fahrer töten	5		5	3		3	8		8
Fahrer abschießen	1		1	1		1	2		2
Fahrer abknallen	1		1				1		1
Fahrer überfahren	2		2				2		2
Fahrer erschießen		1	1		2	2		3	3
Fahrer abballern									
In eine Werkstatt gehen und dort alle töten				1		1	1		1
Fahrer mit einer Schrotflinte abschießen				1		1	1		1
Auf den Kopf des Fahrers zielen und schießen				1		1	1		1
Mit der Sniper schießen	1		1				1		1

Frage 6 C (Schüler); Kategorie: Beschädigung des Fahrzeugs

Frage: Was musst du bei GTA machen (bez. Auto oder Motorrad klauen)?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
Geschlecht:	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	13		13	7	1	8	20	1	21
Scheibe einschlagen	9		9	6		6	15		15
Tür aufbrechen/ aufknacken	2		2		1	1	2	1	3
Auto kurzschließen	1		1				1		1
Auf das Auto schießen	1		1	1		1	2		2

Frage 6 C (Schüler); Kategorie: Physische Gewalt gegenüber Personen anwenden

Frage: Was musst du bei GTA machen (bez. Auto oder Motorrad klauen)?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
Geschlecht:	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	29	10	39	25	5	30	54	15	69
Fahrer aus dem Auto werfen	6		6	5		5	11		11
Fahrer aus dem Auto schmeißen	7	1	8	8		8	15	1	16
Fahrer schlagen/zusammen schlagen/weg schlagen	8	5	13	8	2	10	16	7	23
Fahrer herausnehmen	1		1				1		1
Fahrer aus dem Auto holen	1		1	1	1	2	2	1	3
Fahrer wegschubsen	3	4	7	1	1	2	4	5	9
Fahrer herausziehen	3		3	2		2	5		5
Arschritte geben					1	1		1	1

Frage 6 C (Schüler); Kategorie: Personen bedrohen

Frage: Was musst du bei GTA machen (bez. Auto oder Motorrad klauen)?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	4		4				4		4
bedrohen/ drohen/ Drohungen	4		4				4		4

Frage 6 C (Schüler); Kategorie: Drücken von Knöpfen/ Tasten

Frage: Was musst du bei GTA machen (bez. Auto oder Motorrad klauen)?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
Geschlecht:	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	19	3	22	18		18	37	3	40
Dreieck drücken	8	3	11	8		8	16	3	19
X drücken	1		1	3		3	4		4
Enter drücken	4		4	1		1	5		5
Knopf drücken	3		3	1		1	4		4
Y drücken	2		2	1		1	3		3
F drücken				2		2	2		2
B drücken				1		1	1		1
R drücken				1		1	1		1
Grün drücken	1		1				1		1

Frage 6 C (Schüler); Kategorie: Sonstige Nennungen

Frage: Was musst du bei GTA machen (bez. Auto oder Motorrad klauen)?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	9	1	10	15	4	19	24	5	29
Leeres Auto suchen	2		2				2		2
Einfach einsteigen	4		4	7		7	11		11
Verstecken und anschleichen	1		1				1		1
Autos und Motorräder klauen	2		2		1	1	2	1	3
Einfach klauen		1	1	4	2	6	4	3	7
Den Autos hinterherrennen				1		1	1		1
Wenn sie herumstehen, nehmen				3	1	4	3	1	4

Frage 7 (Schüler)

Frage: Mit wem unterhältst du dich am meisten über GTA?

Milieu:	Brennpunkt			kein Brennpunkt			gesamt		
Geschlecht:	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt	männlich	weiblich	gesamt
Anzahl (gesamt):	102	23	125	87	20	107	189	43	232
Mit meinen Freunden	57	6	63	49	5	54	106	11	117
Mit meinen Geschwistern	12	9	21	15	9	24	27	18	45
Mit meinen Eltern	1	1	2	2		2	3	1	4
Mit meinem Erzieher									
Mit meinen Lehrern	1		1				1		1
Keine Angabe	19	5	24	8	3	11	27	8	35
Sonstige Nennungen:									
Mit meinen Verwandten	3		3	4	1	5	7	1	8
Mit gar keinem	7	2	9	9	2	11	16	4	20
Mit allen	1		1				1		1
Mit dem Freund des Vaters	1		1				1		1

Frage 1 (Lehrer)

Frage: Informieren Sie sich regelmäßig über die neuesten Computerspiele auf dem Markt?

Milieu:	Brennpunkt	kein Brennpunkt	gesamt
Anzahl (gesamt):	13	18	31
Ja			
Nein	13	18	31

Frage 2 (Lehrer)

Frage: Informieren Sie sich darüber, welche Spiele die Kinder in Ihrer Klasse spielen?

Milieu:	Brennpunkt	kein Brennpunkt	gesamt
Anzahl (gesamt):	13	18	31
Ja	8	5	13
Nein	4	11	15
Sonstige Nennungen:			
selten		1	1
mitunter		1	1
gelegentlich	1		1

Frage 3 (Lehrer)

Frage: Fühlen Sie sich verantwortlich dafür, mit Ihren Kindern über ihre Computerspielerfahrungen zu reden?

Milieu:	Brennpunkt	kein Brennpunkt	gesamt
Anzahl (gesamt):	13	18	31
Ja	8	5	13
Nein	4	9	13
Keine Angabe	1	2	3
Sonstige Nennungen:			
weniger		1	1
aus gegebenem Anlass		1	1

Frage 4 (Lehrer)

Frage: Haben Sie schon einmal eine Stunde gehalten, in der Sie die Computerspielerfahrungen der Kinder aufgearbeitet haben?

Milieu:	Brennpunkt	kein Brennpunkt	gesamt
Anzahl (gesamt):	13	18	31
Ja	3	1	4
Nein	10	17	27

Frage 4a (Lehrer)

Frage: Was haben Sie in der Stunde gemacht?

Milieu:	Brennpunkt	kein Brennpunkt	gesamt
Anzahl (gesamt):	13	18	31
Keine Angabe	10	17	27
Über das Thema wurde geredet	3	1	4

Frage 5 (Lehrer)

Frage: Fühlen Sie sich verantwortlich dafür, Elternarbeit zu dem Thema gewaltverherrlichende Computerspiele zu leisten?

Milieu:	Brennpunkt	kein Brennpunkt	gesamt
Anzahl (gesamt):	13	18	31
Ja	8	12	20
Nein	5	4	9
Keine Angabe		2	2

Frage 6 (Lehrer)

Frage: Fühlen Sie sich verantwortlich dafür, Elternarbeit zu dem Thema gewaltverherrlichende Computerspiele zu leisten?

Milieu:	Brennpunkt	kein Brennpunkt	gesamt
Anzahl (gesamt):	18	23	41
Ich bin generell gegen gewv. Videospiele	11	2	13
Ich spiele selber ab und zu gewv. Videospiele			
Meine Kinder spielen gewv. Videospiele			
Ich achte auf die FSK Einstufung bei meinen Kindern	6	2	8
Keine Angabe		2	2
Sonstige Nennungen:			
Generelle Freigabe erst ab 18		3	3
Eigene Kinder hatten keine Konsole		1	1
Gehören abgeschafft!		1	1
Im familiären Umkreis gibt es keine Spiele		1	1
Politik ist gefordert, da an den Schulen kein ausgebildetes Personal ist		1	1
Eigene Kinder haben gewaltverherrlichende Spiele nie gespielt		3	3
Ich verabscheue Gewalt		1	1
Die Spiele sind der allergrößte Schwachsinn		1	1
Ich spiele ab und zu Krimi- Spiele		1	1
Ich spreche die Eltern an, deren Kinder Spiele mit Gewatinhalten spielen		1	1
Computerspiele sind "Zeiträuber"		1	1
FSK muss berücksichtigt werden		1	1
Im Haushalt gibt es keine Spiele		1	1
Eltern müssen mehr kontrollieren	1		1

Zuordnung der Rohdaten zu den Kategorien

Im Folgenden werde ich zeigen, wie ich die Antworten der Kinder und der Lehrer in die von mir induktiv gebildeten Kategorien geordnet habe.

Frage 3; Schülerfragebogen

Die Antworten „Freund“, „von Freunden ausgeliehen“ und „spiele bei Freunden“ werden unter dem Sammelbegriff „Freunde“ zusammengefasst. Weiterhin werden die Kategorien durch „Von Verwandten“ erweitert. Hierzu werden auch die Antworten „Stiefmutter“ und „Freund des Vaters“ gezählt. Dazu kommt die Kategorie „Selbst gekauft“. Wozu auch die Antwort „Niemanden“ gezählt wird, da die Frage war, von wem die Kinder GTA erhalten haben und die Antwort von niemanden darauf hinweist, dass die Kinder sich das Spiel selber gekauft haben.

Frage 4; Schülerfragebogen

Zu den bereits gegebenen Kategorien wurden die Kategorien „Mehrere Male am Tag“, „Unregelmäßig“, „Nur am Wochenende“ und „Mehrere Male die Woche“ hinzugefügt. Zu der Kategorie „Unregelmäßig“ wurden die Antworten „Fast nie“, „Manchmal“, „Ab und zu“, „Selten“, „Wenn ich Lust habe“, „Nur in der Türkei“, „Zweimal im Monat“ und „Einmal in drei bis vier Monaten“ geordnet.

In die Kategorie „Mehrere Male in der Woche“ sind die Angaben „Zehn mal die Woche“, „Fünf mal die Woche“ und „Vier mal die Woche“ eingeflossen.

Frage 7; Schülerfragebogen

Induktiv habe ich die Kategorien „Mit meinen Verwandten“, „Mit gar keinem“ und „Mit allen“ hinzugefügt. Die Antwort „Mit dem Freund des Vaters“ habe ich zu der Kategorie „Mit meinen Freunden“ geordnet. Da keines der Kinder angegeben hat, dass sie mit ihren Erziehern über GTA reden, taucht diese Kategorie bei der Auswertungsgrafik nicht mehr auf.

Frage 6; Lehrerfragebogen

Zu der induktiv gebildeten Kategorie „Ablehnung von Spielen mit Gewaltinhalten“ habe ich die Angaben „Gehören abgeschafft“, „Ich verabscheue Gewalt“, „Die Spiele sind der allergrößte Schwachsinn“, „Computerspiele sind Zeiträuber“ und „Im Haushalt gibt es keine Spiele“ gezählt. Diese Antworten weisen eine generelle Ablehnung gegen Spielen mit Gewaltinhalten auf und zeigen besonders stark, dass die Lehrer sich nicht mit der Thematik auseinandersetzen wollen.

Die Kategorie „Ablehnung der Spiele im familiären Kontext“ umfasst die Angaben „Eigene Kinder hatten keine Konsole“ und „Im familiären Kontext gibt es keine Spiele“, „Eigene Kinder haben gewaltverherrlichende Spiele nie gespielt“. Die Antworten deuten darauf hin, dass die Lehrer sich Sorgen machen, dass die Spiele Auswirkungen auf ihre Kinder haben. Das legt die Vermutung nahe, dass die Lehrer sich noch nicht mit der wissenschaftlichen Forschung über gewalthaltige Spiele auseinander gesetzt haben, sondern vor allem durch die Darstellungen der Medien beeinflusst sind.

In die Kategorie „Ablehnung, sich mit gewalthaltigen Spielen zu beschäftigen“ sind die Antworten „Die Politik ist gefordert, da an den Schulen kein ausgebildetes Personal ist“ und „Eltern müssen mehr kontrollieren“ eingeflossen. Die Antworten machen deutlich, dass die beiden Lehrer sich nicht verantwortlich fühlen, sich mit den gewalthaltigen Spielen auseinander zu setzen.

Die Forderung, dass gewalthaltige Computerspiele „Generell ab 18 freigegeben werden sollen“ und die Angabe, dass „Die Altersfreigabe berücksichtigt werden muss“ ist der Kategorie „Hinweis auf die Wichtigkeit der FSK“ zugeordnet.

Literaturverzeichnis

Amerikanische Akademie der Kinderärzte et al. Gemeinsame Erklärung zur Mediengewalt. Hier nach: Hänsel, Renate (Übers.). In: Hänsel, Rudolf und Hänsel, Renate (Hrsg.). Da spiel ich nicht mit! Auswirkungen von „Unterhaltungsgewalt“ in Fernsehen, Video- und Computerspielen- und was man dagegen tun kann. Eine Handreichung für Lehrer und Eltern. Auer Verlag GmbH. Donauwörth 2005.

Bogenn, Tim und Barba, Rick. Grand theft auto IV. Das offizielle Strategiebuch. Pearson Education GmbH Paderborn 2008.

Bortz, Jürgen und Döring, Nicola. Forschungsmethoden und Evaluation für Human- und Sozialwissenschaftler. Springer Verlag Heidelberg 2002.

Colwell John und Payne, Jo. Negative correlates of computer game play in adolescents. British Journal of Psychology. Volume 91, No. 3. 2003.

Diefenbach, Heike. Kinder und Jugendliche aus Migrantenfamilien im deutschen Bildungssystem. Erklärungen und empirische Befunde. VS Verlag für Sozialwissenschaften Wiesbaden 2007.

El- Faddagh, Mahha und Nafenborg, Michael. Gewalt ist eine Lösung- leider. In: Rötzer, Florian (Hrsg.). Virtuelle Welten- reale Gewalt. Verlag Heinz Heise GmbH & Co KG. Hannover 2003.

Elias, Norbert. Über den Prozess der Zivilisation. Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen. Volume 1-2. Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main 1976.

Feierabend, Sabine und Klingler, Walter. Kinder und Medien. In: Media Perspektiven Heft 8 2003.

Felten, Mirjam von. „...aber das ist noch lange nicht Gewalt“. Empirische Studie zur Wahrnehmung von Gewalt bei Jugendlichen. Leske+ Budrich Opladen 2000.

Frindte, Wolfgang. Die Gewalt herrscht...-Aspekte einer sozialpsychologischen Betrachtung. In: Kempf, Wilhelm, Sommer, Gert und Spreiter, Michael (Hrsg.). Gewaltfreie Konfliktlösungen. Interdisziplinäre Beiträge zu Theorie und Praxis friedlicher Konfliktbearbeitung. Roland Asanger Verlag Heidelberg 1993.

Fritz, Jürgen und Fehr, Wolfgang (Hrsg.). Handbuch Medien: Computer- Spiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn 1997.

Gieselmann, Hartmut. Aktion „sauberer Bildschirm“. In: Rötzer, Florian (Hrsg.). Virtuelle Welten- reale Gewalt. Verlag Heinz Heise GmbH & Co KG. Hannover 2003.

Grossmann, Dave und Christensen, Loren. Gewaltspiele und automatische Steuerung. In: Hänsel, Rudolf und Hänsel, Renate (Hrsg.). Da spiel ich nicht mit! Auswirkungen von „Unterhaltungsgewalt“ in Fernsehen, Video- und Computerspielen- und was man dagegen tun kann. Eine Handreichung für Lehrer und Eltern. Auer Verlag GmbH. Donauwörth 2005.

Hänsel, Rudolf. „Jahre des Lebens verschwendet...“- Erfahrungen mit Jugendlichen in der Beratung. In: Hänsel, Rudolf und Hänsel, Renate (Hrsg.). Da spiel ich nicht mit! Auswirkungen von „Unterhaltungsgewalt“ in Fernsehen, Video- und Computerspielen- und was man dagegen tun kann. Eine Handreichung für Lehrer und Eltern. Auer Verlag GmbH. Donauwörth 2005.

Husserl, Edmund. Die Krisis der europäischen Wissenschaften und die transzendente Phänomenologie. Husserliana Bd. 6. Hrsg. Von Biemel, Walter. Den Haag 1954.

Kristen, Astrid. Aggressive Jungen und gewalthaltige Computerspiele: Eine Längsschnittstudie zu der Frage, wer wen beeinflusst. Dissertation FU Berlin 2005.

Kiek mal. Die Berliner Kinder-und Familienzeitung. Mai/Juni 2009.

Ladas, Manuel. Brutale Spiele(r)? Eine Befragung von 2141 Computerspielern zu Wirkung und Nutzung von Gewalt. In: Rötzer, Florian (Hrsg.). Virtuelle Welten- reale Gewalt. Verlag Heinz Heise GmbH & Co KG. Hannover 2003.

Lischka, Konrad. Schöne Spiele, falsche Freunde. In: Rötzer, Florian (Hrsg.). Virtuelle Welten- reale Gewalt. Verlag Heinz Heise GmbH & Co KG. Hannover 2003.

Luhmann, Niklas. Soziologische Aufklärung. Aufsätze zur Theorie sozialer Systeme. Westdeutscher Verlag Opladen 1972.

Lukesch, Helmut. Wirkungen gewalthaltiger Video- und Computerspiele. In: Hänsel, Rudolf und Hänsel, Renate (Hrsg.). Da spiel ich nicht mit! Auswirkungen von „Unterhaltungsgewalt“ in Fernsehen, Video- und Computerspielen- und was man dagegen tun kann. Eine Handreichung für Lehrer und Eltern. Auer Verlag GmbH. Donauwörth 2005.

Noack, Winfried. Anthropologie der Lebensphasen. Grundlagen für Erziehung, soziales Handeln und Lebenspraxis. Frank & Timme GmbH Berlin 2007.

Paus- Haase, Ingrid. Komplex, kompetent und eigenwillig. Zu den Medienhandlungsweisen von Kinder im Kindergartenalter. In: Aufenanger, Stefan

und Six, Ulrike (Hrsg.). Handbuch Medien. Medienerziehung früh beginnen. Bühl.

Richter, Dagmar. Sachunterricht- Ziele und Inhalte. Ein Lehr- und Studienbuch zur Didaktik. Schneider Verlag Hohengehren 2005.

Rötzer, Florian. Wirklichkeit, Realismus und Simulation. In: Rötzer, Florian (Hrsg.). Virtuelle Welten- reale Gewalt. Verlag Heinz Heise GmbH & Co KG. Hannover 2003.

Saner, Hans. Hoffnung und Gewalt. Zur Ferne des Friedens. Lenos Verlag Basel 1982.

Sax, Leonard. Why gender matters. What Parents and Teachers Need to Know about the Emerging Science of Sex Differences. Broadway Books New York 2006.

Sjölin, Amelie. Kinder schreiben über Medienfiguren. Spuren symbolischer Vermittlungsweisen von Medien in Kindertexten. In: Lecke, Bodo (Hrsg.). Literatur und Medien in Studium und Deutschunterricht. Frankfurt 1999.

Steckel, Rita. Aggression in Videospiele. Gibt es Auswirkungen auf das Verhalten von Kindern. Waxmann Verlag Münster 1998.

Thies, Wiltrud und Röhner, Charlotte. Erziehungsziel Geschlechterdemokratie. Interaktionsstudie über Reformansätze im Unterricht. . Juventa Verlag Weinheim u.a. 2000.

Trautner, Hanns Martin. Entwicklung der Geschlechtsidentität. In: Oerter, Rolf und Montada, Leo (Hrsg.). Entwicklungspsychologie. Beltz Verlag Weinheim 2002.

Trudewind, Clemens. und Steckel, Rita. Unmittelbare und langfristige Auswirkungen des Umgangs mit gewalthaltigen Computerspielen. Vermittelnde Mechanismen und Moderatorvariablen. Polizei& Wissenschaft. Heft 1. 2002.

Wallies, Michael. Bildschirmgewalt ist mörderischer geworden. In: Hänsel, Rudolf und Hänsel, Renate (Hrsg.). Da spiel ich nicht mit! Auswirkungen von „Unterhaltungsgewalt“ in Fernsehen, Video- und Computerspielen- und was man dagegen tun kann. Eine Handreichung für Lehrer und Eltern. Auer Verlag GmbH. Donauwörth 2005.

Weber, Karsten. Gewalt und Medien, Gewalt durch Medien, Gewalt ohne Medien? In: Rötzer, Florian (Hrsg.). Virtuelle Welten- reale Gewalt. Verlag Heinz Heise GmbH & Co KG. Hannover 2003.

Weinhold, Swantje. Narrative Strukturen als "Sprungbrett" in die Schriftlichkeit?
In: Wieler, Petra. (Hrsg.), Narratives Lernen in medialen und anderen Kontexten.
Freiburg: Fillibach 2005.

Internetquellen

Abdi, Sasan. Neue Studie: Spiele fördern keine Gewalt.

http://www.computerbase.de/news/allgemein/studien/2007/januar/neue_studie_spieler_gewalt/

Zugriff am 10.02.2009, um 18:15 Uhr.

Amazon

<http://www.amazon.de>

Zugriff am 10.05.2009; um 19:40 Uhr

Anderson, Craig und Dill, Karen. Video games and aggressive thoughts, feelings and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*.

Volume 78 No. 4. 2000.

Hier nach:

<http://www.apa.org/journals/features/psp784772.pdf>

Zugriff am 23.03.2009; um 13:00 Uhr.

Bandura, Albert, Ross, Dorothea und Ross, Sheila. Transmission of aggression through imitation of aggressive models. In: *Journal of Abnormal and Social Psychology*. Volume 63. 1961.

Hier nach:

<http://psychclassics.yorku.ca/Bandura/bobo.htm>

Zugriff am 23.03.2009; um 12:30 Uhr.

Berliner Rahmenlehrpläne für die Grundschule: Deutsch.

http://www.berlin.de/imperia/md/content/sen-bildung/schulorganisation/lehrplaene/gr_deu_1_6.pdf

Zugriff am 29.06.2009; um 13:35 Uhr

Berliner Rahmenlehrplan für die Grundschule: Sachunterricht.

http://www.berlin.de/imperia/md/content/sen-bildung/schulorganisation/lehrplaene/gr_sach_1_4.pdf

Zugriff am 25.11.2008; um 15:18 Uhr

Bock, Christoph. Mario Kart Wii: Beliebtestes Spiel 2008 vor Wii Fit und GTA IV.

Auf:

http://www.cynamite.de/wii/news/more/mario_kart_wii_beliebtestes_spiel_2008_vor_wii_fit_und_gta_iv/15316/mario_kart_wii_beliebtestes_spiel_2008_vor_wii_fit_und_gta_iv.html

Zugriff am 20.02.2009; um 14:50 Uhr

Funk, Jeanne und Buchmann, Debra. Playing violent video and computer games and adolescent self- concept. Journal of Communication, volume 46. 1996.

Hier nach:

<http://www.questia.com/PM.qst?a=o&d=96546173>

Zugriff am 21.03.2009, um 14:55 Uhr

Fileccia, Marco. Computerspiele-das Schöne.

Auf:

<http://www.lehrer-online.de/computerspiele-das-schoene.php?sid=76508439098632240924783348334850>

Zugriff am 16.06.2009; um 14:00 Uhr.

Gluck, Caroline. South Korea's gaming addicts.

Auf:

<http://news.bbc.co.uk/2/hi/asia-pacific/2499957.stm>

Zugriff am 14.04.2009, um 15:40 Uhr.

Initiative Klick safe

<https://www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele/computerspiele.html>

Zugriff am 17.07. 2009; um 14:00 Uhr.

Initiative Schau hin!

<http://schau-hin.de>

Zugriff am 16.07.2009; um 17:15 Uhr.

Jugendschutz. „Heimlicher Lehrplan“ von Gewaltspielen

auf:

<http://www.jugendschutz.net/gewalt/Gewaltspiele/index.html>

Zugriff am 24.04.2009; um 11:35 Uhr

Jugendschutzgesetz.

<http://www.jugendschutz.net/gewalt/Gewaltspiele/index.html>

Zugriff am 10.02.2009, um 16:30 Uhr.

Kassis, Wassilis. und Steiner, Olivier. Persönlichkeitsmerkmale und soziale Erfahrungen von Mädchen, die extensiv gewaltdarstellende Computerspiele nutzen. Ein korrespondenzanalytischer Zugang. Zeitschrift für Medienpsychologie. Heft 25. 2003.

Hier nach:

http://www.uni-saarland.de/fak5/ezw/personal/paulus/seminare/IuK_Gewalt/13%20M%E4dchen%20und%20Spiele.pdf

Zugriff am 23.03.2009; um 14:45 Uhr

Lebensweltlich orientierte Räume

[http://fbinter.stadt-](http://fbinter.stadt-berlin.de/fb/index.jsp?loginkey=showAreaSelection&mapId=lor_plan@senstadt)

[berlin.de/fb/index.jsp?loginkey=showAreaSelection&mapId=lor_plan@senstadt](http://fbinter.stadt-berlin.de/fb/index.jsp?loginkey=showAreaSelection&mapId=lor_plan@senstadt)

Zugriff am 20.06.2009; um 15:00 Uhr

Lehrer- Online

<http://www.lehrer-online.de/computerspiele.php>

Zugriff am 16.07.2009; um 18:00 Uhr

Polizeiberatungsstellen

<http://www.polizei-beratung.de/vorbeugung/medienkompetenz/>

Zugriff am 16.07.2009; um 17:30 Uhr

Rötzer, Florian. Computerspiele verbessern die Aufmerksamkeit.

Auf:

<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/14/14900/1.html>

Zugriff am 14.04.2009; um 14:50 Uhr.

Schulte von Drach, Marcus. Mörderische Medien. Gewalt im Spiel.

Auf:

<http://www.sueddeutsche.de/wissen/630/324496/text/>

Zugriff am 10.02.2009; um 16:15 Uhr.

Senat für Bildung, Wissenschaft und Forschung. Schulgesetz für Berlin vom 26.01.2004.

Auf:

<http://www.berlin.de/imperia/md/content/sen-bildung/rechtsvorschriften/schulgesetz.pdf>

Zugriff am 15.02.2009; um 12:40 Uhr

Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung München

Auf:

<http://www.isb-bayern.de>.

Zugriff am 20.04.2009; um 13:30 Uhr

Strafgesetzbuch

Auf:

http://www.gesetze-im-internet.de/stgb/_131.html

Zugriff am 18.03.2009 um 19:33 Uhr

Tierschutzgesetz

Auf:

http://www.bundesrecht.juris.de/tierschg/_17.html

Zugriff am 25.04.2009; um 18:45 Uhr