

Rosemarie Dressler - Katharina Dvorak -  
Margarete Lazar - Werner Mayer

# Auf in die Schule



für  
**DaZ**  
approbiert



Lernen mit Pfiff

Ein Kindertag in Wort und Bild



9 783903 049260

Material zur Sprachförderung

SB-Nr. 180.470



Dressler - Dvorak - Lazar - Mayer

Ein Kindertag in Wort und Bild

AUF IN DIE SCHULE

ISBN 978-3-903049-26-0 (SB-Nr. 180.470)

1. Auflage 2017

Copyright: Verlag Lernen mit Pfiff, Wien 2017  
[www.lernen-mit-pfiff.at](http://www.lernen-mit-pfiff.at)

Druck: Prime Rate, Budapest

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

123

VIII. Gesamtkl.

eines von fünf dieser Spiele beinhaltet explizit Gewalt. Frauen [7].

Es gehört zu den Ionen unserer Gesellschaft, dass durch weils neue Informationstechnik, wie beispielsweise 64-Bit RAM, schnelle Graphikkarten und entsprechende Hardware zumeist männlichen Kindern und Jugendlichen ermöglicht wird, das jährlich wiederholte „Fest der Liebe“ dadurch zu feiern, dass sie über Stundenlangen bildhaft höchst realistisch vorgekaupten Alben, überfeierter Brutalität ausgeführt werden. Man stellt sich nun Weihnachten auf der Erde landet und herauskommt, was worum es bei diesem Fest geht. Durch Verhaltensbedeutungen kann er rasch zu dem Schluss, dass dieses Fest der Gewaltverherrlichung und dem Training der nächsten Generationen, Ausführen von Gewaltakten dient. Wollten wir dem Anthrologen dann erklären, was das Fest der Liebe ist, würde er wahrscheinlich nur unglaublich den Kopf schütteln.

Immer wieder wird behauptet, dass spielerische Gewalt – wie sie in Computerspielen oder auch einfach nur passiv per TV konsumiert – nicht nur harmlos sei, sondern auch das stellvertretende Ausagieren und damit eine Verminderung von realer Gewalt befürthe. Diese Auffassung ist im Hinblick auf die kurze Zusammenfassung in [10], wird jedoch bei Spielen noch immer vertreten. Es schreibt Emes in einer im *Canadian Journal of Psychiatry* publizierten Übersicht des Titels *Isst Mr. Puckman unsere Kinder?* darin, dass „das Spielen von Videospielen eine nützliche Sache“ sein könnte, um mit aufgestauten aggressiven Energien fertig zu werden“ ([8], S. 413; Übersetzung durch den Autor). Im Gegensatz zu der mittlerweile großen Zahl empirischer Studien zu den Auswirkungen von Gewaltdarstellungen im Fernsehen ist die wissenschaftliche Literatur zu Computer- und Videospielen recht spärlich. Gerade vor diesem Hintergrund ist die im Folgenden näher beschriebene Untersuchung von Anderson und Dill von großer Bedeutung, denn sie zeigt, wie sich eine der bedeutendsten Freizeitschärfigungen der jüngeren Generationen deren Gedanken, Gefühle und Verhalten auswirkt.

Die Autoren gründeten ihre Untersuchungen auf ein Modell der Gewaltbereitschaft, das u.a. davon ausgeht, dass wiederholt

<sup>193</sup> Gewalt im Spiel: Von der virtuellen Realität zum Gott-Modus

seien Spieler Emotionen, Gedanken und Verhaltensbereitschaften führt. Mit ihren eigenen Wörtern beschreiben sie dies wie folgt:

„Langfristige Effekte von Gewalt in den Medien sind das Resultat der Entwicklung, des Überlernens und der Verstärkung aggressionsbezogener Wissenstrukturen. [...] Jedes Mal, wenn die Leute gewalttätige Videospiele spielen, wiederholen sie aggressive Verhaltensprogramme [sog. *scripts*]. Anmerkung des Übersetzers, M.S.J.: die Aufmerksamkeit gegenüber Feinden im Sinne einer veränderten Wahrnehmung (*perception bias*, M.S.J.) lehren und verstärken. Ebenfalls gelernt und verstärkt werden aggressive Handlungen gegenüber anderen, Erwartungen, dass andere aggressive Aktionen führen werden, positive Einstellungen gegenüber Gewalt und Meinungen im Hinblick darauf, dass gewalttätige Konfliktlösungen effektiv und sinnvoll sind. Des Weiteren führt das wiederholte Ausgesetztsein gegenüber visuell eindrücklich dargestellten Gewaltzuszenen zu einer Abstumpfung (*desensitization*, M.S.J.) gegenüber Gewalt. Die Schaffung und Automatisierung aggressionsbezogener Wissenstrukturen sowie die Desensibilisierung führen letztlich zu einer Veränderung der Persönlichkeit.“ (I5, S. 774, Übersetzung durch den Autor) In ihrer eigenen Sprache fassen dies die Autoren wie folgt zusammen: „Long-term video game players can become more aggressive in out-of-game perceptual biases, attitudes, beliefs, and behaviors than they were before the repeated exposure or would have become than their first exposure.“ (I5, S. 774)

Autoren führten zwei Untersuchungen mit unterschiedlicher, sich ergänzender Methodik durch. In einer ersten Untersuchung wurde mittels Korrelationsanalyse der Zusammenhang zwischen gewaltartigem und nicht gewaltartigem Videospieldesign einer Reihe von (mittels standardisierten Erhebungsinstrumenten erfassten) Variablen wie Irritabilität, Aggressivität, aggressive und nicht aggressive Delinquenz, subjektive Meinung im Hinblick auf Kriminalität und persönliche Sicherheit sowie Studienerfolg an 227 College-Studenten (78 Männer, 149 Frauen) mit einem mittleren Alter von 18,5 Jahren gemessen. Das Spielerverhalten wurde über einen eigens hierfür entwickelten Fragebogen erfasst. Es zeigte sich, dass 207 (91%) Studenten um den Zeitpunkt der Untersuchung Videospiele in ihrer Freizeit



© Verlag Lernen mit Pfiff, Wien. Dressler/Dvorak/Lazar/Mayer: Ein Kindertag in Wort und Bild – Auf in die Schule





3



© Verlag Lernen mit Pfiff, Wien. Dressler/Dvorak/Lazar/Mayer: Ein Kindertag in Wort und Bild – Auf in die Schule



4



© Verlag Lernen mit Pfiff, Wien, Dressler/Dvorak/Lazar/Mayer:  
Ein Kindertag in Wort und Bild - Auf in die Schule



5



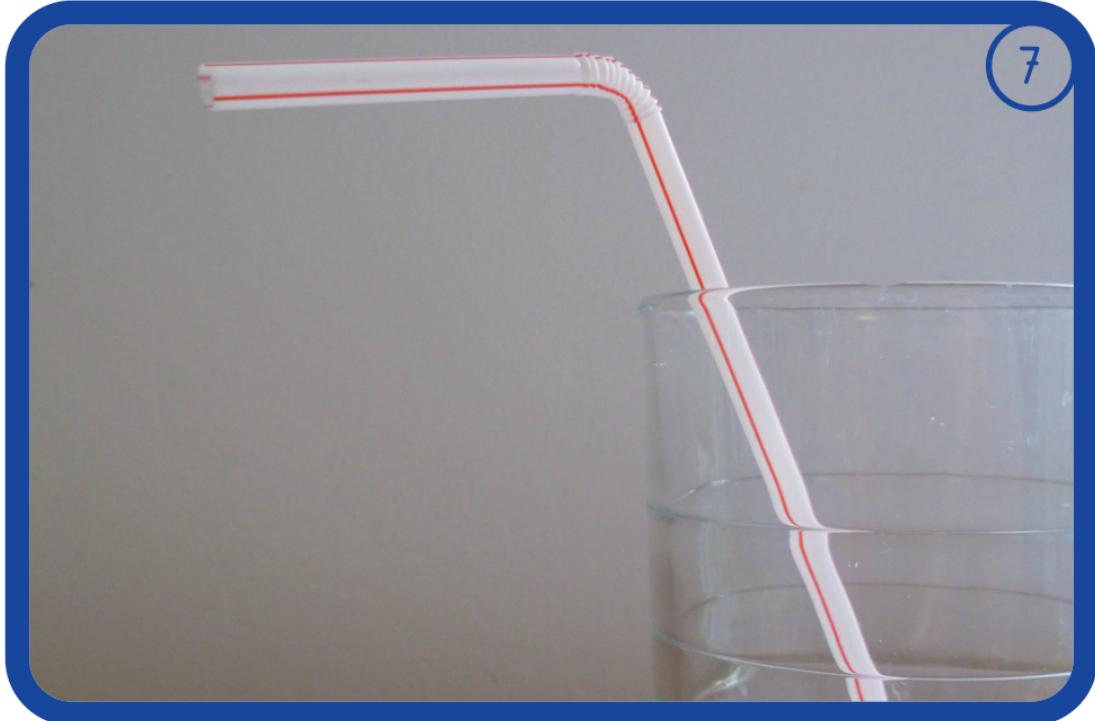
© Verlag Lernen mit Pfiff, Wien. Dressler/Dvorak/Lazar/Mayer: Ein Kindertag in Wort und Bild – Auf in die Schule





© Verlag Lernen mit Pfiff, Wien. Dressler/Dvorak/Lazar/Mayer: Ein Kindertag in Wort und Bild – Auf in die Schule





© Verlag Lernen mit Pfiff, Wien. Dressler/Dvorak/Lazar/Mayer: Ein Kindertag in Wort und Bild – Auf in die Schule





© Verlag Lernen mit Pfiff, Wien. Dressler/Dvorak/Lazar/Mayer: Ein Kindertag in Wort und Bild – Auf in die Schule

