

medienwirkungsforschung

Medienwirkung - Gefährliche Spiele

Computerspiele als Entertainment-Medien genießen einen unterschiedlichen Ruf. Der anwachsenden Zahl begeisterter User steht die Gruppe der Spielunerfahrenen und der Spielgegner gegenüber. Machen Spiele zu Killern? Was lässt sich über die Spielwirkung aussagen und objektivieren? Erfordert das kultur- und zeitübergreifende Thema der Gewalt im Gewand der Computerspiele neue Präventionen? Beleuchtet werden Meinungen zum Verbot von Computerspielen, Formen der Gewalt im Computerspiel sowie Wirkung von Bildschirmgeräten auf die Lernentwicklung von Kindern und Jugendlichen.

Der Fall Emsdetten

Die Diskussion um Gefahren der Computerspiele wird immer wieder durch unverhoffte Ereignisse entfacht. Nach dem Fall *Robert Steinhäuser* aus Erfurt (2002) reiht sich ein weiterer dunkler Stern in die Reihe unfassbarer Taten ein. Am 20.11.2006 begibt sich der Emsdettener *Sebastian B.*, mit diversen Schusswaffen und Bomben ausgestattet, in seine ehemalige Schule. Dort verletzt er 37 Personen zum Teil schwer und tötet sich selbst. Spuren im Internet und seine Faszination an Computerspielen rücken das Motiv der Gewalt der Spiel-Medien ins Zentrum der Ursachenfindung und forcieren Forderungen nach einem Verbot der Killerspiele. Scheitert zudem die Kontrolle in der Freigabe (USK) und im Zugriff (relevante Ziel- und Altersgruppe) auf Spielen mit Gewaltdarstellungen? Die Meinungen gehen auseinander. Mit dem Begriff der Killerspiele werden Computerspiele negativ geprägt und abgeurteilt. Die Politik wünscht sich die einfache Lösung, Computerspiele als Sündenböcke zu erklären, doch so einfach ist es aber nicht. Viele Faktoren sind sicherlich für solche Entgleisungstaten verantwortlich. Streitpunkte findet die Diskussion zudem, ob sich ein einfacher Zusammenhang zwischen dem Konsum von *Killerspielen* und kriminellen Handlungen überhaupt nachweisen lässt. Darauf haben Sprecher der Grünen verwiesen (SZ, 22.11.06). In Fachkreisen wird der Begriff *Killerspiele* zur Klassifizierung von Computerspielen nicht gebraucht. Aus der Fülle an Spielen um Macht, Abenteuer und Aktion, wo virtuelle Schwerter, fiktive und real nach-empfundene Waffen im Kampf und Wettstreit Verwendung finden werden, sind *3D-*, *Taktik-*, *Ego-* oder *Science Fiction-Shooter* geläufige Begriffe, aber nicht *Killerspiele* (vgl. Korn 2005, S. 218 ff.). All diesen Spielen ist zueigen, dass sie der Unterhaltung dienen und keine Tötungsabsichten schüren. Angeleitet werden das Erlernen einer optimalen

Steuerung und das Nutzen zur Verfügung stehender Möglichkeiten zur Interaktion. Primäres Wirkungsfeld ist nicht die natürliche Umgebung, sondern ausschließlich der virtuelle Raum, mit seinen friedliebenden aber auch gefährvollen Szenarien. Der Kommunikationswissenschaftler und Psychologe *Prof. Vorderer* schließt nicht aus, dass Jugendliche Amokläufer ihrer Taten im Computerspiel üben. Dies heißt aber nicht zugleich, dass sich durch den Medienkonsum in der Schlussfolgerung eine Bereitschaft zum Töten ergibt und dass die virtuellen Handlungen real ausgeführt werden. Es lässt sich aber nachweisen, dass Spiele mit Gewaltinhalten kurzfristig vielfältige negative Effekte zur Folge haben können. Verbote hält *Peter Vorderer* für unsinnig, da sich zum einen der Markt nicht abschotten lässt und zum anderen gerade das Verbot einen Anreiz bietet (GameStar 2/07). Die in den Krisen-Ort Emsdetten angereiste Ministerin für Schule und Weiterbildung *Barbara Sommer* und Ministerpräsident *Jürgen Rüttgers*, die Gespräche mit den Verletzten und Betroffenen führten, waren sich einig, dass die *Computerspiel-Verbots-Debatte* nichts erbringen würde, da Verbote die Spiele für Jugendliche nur interessanter machen, obwohl andere wie der bayrische Ministerpräsident *Stoiber* ein sofortiges Verbot für *Killerspiele* fordern. Zuhören, Hinschauen und Helfen seien grundlegendere Handlungsebenen, so Rüttgers, um der Gewaltbereitschaft zu begegnen (SZ, 22.11.06). Der Leiter des Instituts für Gewaltprävention und angewandte Kriminologie *Dr. Frank Robertz* (Berlin) schließt sich dieser Meinung an. Die Verbotsdiskussion greift absolut ins Leere. Nicht zuletzt lassen sich indizierte Spiele über das Ausland verschaffen. Auch konnten verschärfte Waffengesetze nach dem Erfurter Amoklauf die Emsdettener Tat nicht verhindern (FR, 22.11.06).

Der Kinderpsychologe und Lerntherapeut *Dr. W. Bergmann* (Hannover) konstatiert zum anwachsenden schulischen Druck und zu veränderten Lebensbedingungen, dass sich bei mangelnder Sinnträchtigkeit Empfindungen in Wutgefühle transformieren können, die von den Jugendlichen nicht zuletzt gegen sich selbst gerichtet werden, wie dies auch im Fall *Robert Steinhäuser* war. Zunehmend werden moderne Kindergenerationen narzistischer, die *Antisozialität* in der Kinder- und Jugendkultur wird größer. Sie starten zu einem Höhenflug und sind nicht frei von der Gefahr des Absturzes. Wenn beispielsweise das zunehmend forcierte und geforderte im Mittelpunkt-Stehen durch das Scheitern an einigen Anforderungen der Alltagsrealität angegriffen wird, fehlen den Kindern die Fähigkeiten, mit den Niederlagen konstruktiv umgehen zu können. Die Wut richtet sich nach innen und außen, in der Konsequenz werden die Konflikte mit Racheaktionen und Selbstzerstörung ausgelebt. Obwohl die Beobachtungen das Phänomen zunehmender Gewalt verdeutlichen, fehlen von gesellschaftli-



und politischer Seite Interventionen, so Bergmann. Tragödien werden beobachtet, aber es passiert gar nichts. Dabei fehlt vielen Kindern und Jugendlichen Halt in der Schule, in der Familie. Die Zeitbombe tickt also weiter. Persönlichkeiten mit Ausstrahlung wären wichtig, die den jungen Menschen Selbstwertgefühl vermitteln können. Offenbar sind die Lehrer kaum in der Lage, den Krisensituationen in den Schulen zu begegnen, wie Bergmann kritisiert (Zeit online, 23.11.06). Hier stellt sich die Frage, ob es richtig ist, Lehrer als Adressaten für die vielschichtigen Probleme junger Menschen zu positionieren. Sie sind zwar durch ihren engen Kontakt zu den Schülern neben ihrer schulfachlichen Kompetenz und Erfahrung auch als Rat-gebergefragt, doch nicht dazu ausgebildet, in Fällen schwerwiegender Persönlichkeitsstörungen und perfider Problemlagen Erfolg versprechende (therapeutische) Hilfe zu leisten.

Gefährliche Momente

Hält man sich vor Augen, dass täglich allein auf deutschen Servern nachmittags weit über 50.000 Jugendliche und Erwachsene CS-Spieler Gefechte aus der Sicht von Terroristen und SWAT-Teams bestreiten, hätten wir eine beängstigende Flut von Überfällen und Killeraktionen zu erwarten, wenn die Hypothese stimmt, dass mediale Gewalt auf reale Gewalt übergeht. Gewaltdarstellungen in Computerspielen sind im Bezug auf die Entwicklungsgeschichte



durch ständige Veränderungen gekennzeichnet. In den Anfängen des Video- oder Computer-spiels interagiert man beispielsweise mit dem Beschießen flächiger stereotyper Grundformen, die in serieller Anordnung Raumschiffe repräsentieren, oder man lenkt grob aufgelöste kindlich wirkende Figuren in einfacher Kulisse. Der Schuss auf einen Gegner hat mehr etwas davon, auf einen *Pappkameraden* zu schießen, als auf ein menschliches Gegenüber. Die Spielfiguren und die virtuellen Räume sind bis heute wesentlich weiter herangereift und versorgen die Spieler mit atemberaubenden Bildern. Mit dem Einzug der Nachrichten-Ästhetik bekommt die Kunstwelt vieler Spiele zudem einen realistischen Anspruch, bei aller Fiktion der konstruierten Splinterung. Beispiel sind hier Briefingsequenzen bei *Generals*, *Splinter Cell*, *Act of War* u.a., die in ihrer Aufmachung an Kriegsberichterstattung aus dem Golfkrieg oder sonstiger Krisenherde erinnern. Bildwelten faszinieren, überraschen, schocken und irritieren. Die Genres der Shooter und Kriegsspiele liefern komplexe Kunsträume mit fotorealistisch anmutenden Objekten und zunehmend lebendig wirkenden Figuren. Das hat zur Folge, dass Gefahrenzonen auch immer eindringlicher wahrgenommen werden und der *Verismus* der Kunstwelt immer krasser täuscht. Das Auge des Spielers wird an Situationen herangeführt, die er im normalen Leben nicht antreffen würde. Mit fiktiven, real nachempfundenen und authentischen Erzählkonzepten entsteht die Konfrontation mit Ängsten, Schockeffekten und Gewalt. In einigen ab 18 Jahre freigegebener oder indizierter Spiele sind einseitige Gewaltdarstellungen und die Verwendung von Blut

z.T. sehr exzessiv umgesetzt. Die geschieht insbesondere durch Nahkampf-Szenen mit oftmals verummten Gestalten, die im Spiel *Condemned* überwiegend mit harten Gegenständen wie Leitungsrohre, Brechstangen, Äxte oder mit Nägeln versehene Holzplatten ausgefochten werden. In spärlich beleuchteten schmutzigem Räumen entfaltet sich mit Überraschungsangriffen der blanke Horror, der von eindringlichen Schmerzlauten und Geräuschen unterstützt wird. Splatter-Effekte finden sich auch bei *F.E.A.R.* und *Silent Hill 4*, besonders heftig und grenzwertig sind Gewaltmomente in *Soldier of Fortune* mit dem Abschießen von Körperteilen. Die *Violence-Konfiguration* ermöglicht das Freischalten der Optionen: *show blood, show all death animation, display textures with mature content, show damage skins on targets, show dismemberment*. Mit heftigen Kill-Orgien (bis zum Blutrausch) wartet das Spiel *Painkiller* auf. Es ist leicht vorzustellen, dass eine falsche und zu junge Zielgruppe nicht mit diesen Medien in Berührung kommen sollte [die Zielgruppe sind Erwachsene]. Zu Recht verwehrt die *USK* eine Freigabe. Viele Spiele, die auch für Jugendliche freigegeben sind, beinhalten Gewalt- und Gefahrenelemente, die aber wesentlich entschärft sind. Getötete Gegner lösen sich beispielsweise auf, Feinde sind neben menschlichen Wesen auch Zwitter, Mutanten, Fabelwesen oder wilde Tiere. Schließlich kommen je nach Genre mächtige Endgegner ins Spiel, die im Alleingang oder im Kollektiv durch intuitives oder strategisches Vorgehen überwältigt werden können. Gefahren gehen auch von Sperren und Hindernissen aus, zuweilen sind gefährliche Tauchgänge zu meistern, toxische Areale (*Half-Life 2*) oder große Klüfte durch *Jump & Run* Einlagen zu überwinden. Aggressives Vorgehen richtet sich auch mit Vernichtung, Zerstörung und Brandschatzung gegen virtuelle Gebäude, feindliche Waffensysteme, Fahrzeuge und Technologien, um dem Gegner möglichst großen Schaden zuzufügen. Auf dem Weg, Gefahren zu überstehen, aber auch offensiv zu sein, Rätsel zu lösen, die Bausteine einer Geschichte oder einer strategischen Handlung zu vervollständigen, bestreitet der Spieler seinen Kampf um Macht, Kontrolle und Herrschaft im Gefüge der virtuellen Welt.

Ladehemmung – Mediennutzung bei Kindern und Jugendlichen

In der öffentlichen Meinung wird oftmals fälschlicherweise der Eindruck erweckt, dass die Wissenschaft bislang kaum Untersuchungsergebnisse zur Wirkung von Computerspielen formuliert hat. Richtig ist, dass sich grundlegende Analysen Neuer Medien im Ausbau befinden und zum Teil den raschen Entwicklungen etwas hinterherlaufen. Dennoch gibt es viele Institute, die sich mit den historischen, bildästhetischen, technologischen und wirkungsspezifischen Fragestellungen beschäftigen und Publikationen veröffentlichen. An dieser Stelle soll der Frage nachgegangen werden, welchen Einfluss Computerspiele auf Kinder und Jugendliche ausüben, insbesondere welche Korrelation zwischen Computerspielen und schulischer Entwicklung besteht. Neben wichtigen Analysen des *Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest* mit seinen bereits über einige Jahre angelegten *JIM*- [Jugend, Information (Multi-) Media] und *KIM-Studien* [Kinder und Medien] hat das *Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen e.V.* (KFN) unter Leitung von Prof. Christian Pfeiffer 2005 eine umfangreiche Befragung geleistet. Darüber hat die *Game Face* in einem ersten Schritt bereits berichtet (8/2005). Zum aktuellen Anlass wird im Folgenden eine kurze Zusammenfassung dieser Studie skizziert, die aus einer Fülle auch im Ausland angelegter Untersuchungen

zur Wirkung von Medien auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen hier herausgestellt wird. Sie dient nicht zuletzt dem Verweis, dass sich neben der öffentlichen Meinung die Fachwelt durchaus intensiv mit der Medienwirkung auseinandersetzt und Ergebnisse formuliert. Mit Fördermitteln der *Volkswagen-Stiftung*, des *KFN's* und aus Landesmedienanstalten (NRW) hat das *Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen e.V.* 2005 eine umfangreiche Schülerbefragung durchgeführt, um Grundlagen für die Hypothese aufzustellen, dass Gewaltkonsum und gewalttätiges Verhalten in einem direkten Zusammenhang stehen. Befragt wurde 17000 Neuntklässler und 6000 Viertklässler zu ihrer Mediennutzung, ihrer Familie, ihrem schulischen Umfeld und ihrem Freizeitverhalten.

Ausgangspunkt für die Aufnahme der Studie sind beobachtete Veränderungen in der Schulkultur mit Leistungsunterschieden zwischen männlichen und weiblichen Schülern, insbesondere fällt der Leistungseinbruch der Jungen auf. Davon gibt neben den seit 1998 von *KFN* wiederholt durchgeführten Befragungen auch die *Pisa-Studie* Zeugnis ab. Die Quote männlicher Schulabbrecher steigt zu Ungunsten der Jungen weiter an. Das Verhältnis von Jungen zu Mädchen 1990 (56 zu 44) driftet 2002 (64 zu 36) weiter auseinander. Der Blick auf die Medienausstattung der eigenen Zimmer (PC, TV, Konsole) zeigt zum einen die dominante Gruppe der Jungen – 15,6 % der Mädchen verfügen über eine Konsole, aber 38,1 % der Jungen besitzen eine solche – zum anderen gibt es in norddeutschen gegenüber den süddeutschen Städten eine statistisch höhere Ausstattungsquote mit Bildschirmgeräten, die zudem an das Bildungsniveau der Eltern gekoppelt ist. Während bei Eltern mit hohem Bildungsniveau nur 11,3 % der Kinder- und Jugendzimmer mit einer Konsole ausgestattet sind, wächst die Zahl bei Eltern mit geringer Bildung auf 42,7% an (vgl. Studie, S. 4). Ist das eigene Zimmer mit einem Fernsehen ausgestattet, erhöht sich der Medienkonsum an Schultagen (ca. 120 Min.) und das Konsumieren nicht Jugend freigegebener Medieninhalte gegenüber gerätefreien Zimmern (ca. 70 Min.). Auch werden mit der eigenen Spielkonsole vier Mal häufiger Spiele mit Gewaltextzessen (Freigabe erst ab 16) genutzt, als solche ohne eigene Konsole. Gründe für das Nord-Süd-Gefälle liegen u.a. in der unterschiedlichen Verteilung des Bildungsniveaus der Eltern und in den unterschiedlichen sozialen Strukturen der Städte. Das hohe Bildungsniveau der Eltern in München erreicht beispielsweise mit 52,8 % mehr als den doppelten Messwert wie den der Eltern in Dortmund (24,7%).

Der Zusammenhang zwischen erhöhtem Medienkonsum und weniger guten Schulleistungen ist unübersehbar. Wer täglich stundenlang fernsieht, hat kaum noch Zeit, die schulischen Hausarbeiten konsequent zu erledigen oder für die Schule zu lernen (ebd., S. 9). Ähnliches gilt für das Nutzen von Computerspielen und die so verlorene Zeit für schulische Aufgaben oder kreative Beschäftigungen. Dezimiert wird die Vielfalt möglichen Freizeitverhaltens, die mit wichtigen Lernerfahrungen wie den Erwerb sozialer Kompetenzen und körperlichem Ausgleich einhergehen sollten. Über die Auswirkungen vom verstärkten Computerspielen auf die körperliche und geistige Verfassung sind in der Metaanalyse von Marshall, Biddle, Gorely u.a. (2004) eine ungünstige Energiebilanz, die Erhöhung des Körperfettes und damit langfristiges Übergewicht diskutiert worden (ebd.). Neurowissenschaftliche Theorien verweisen auf den Zusammenhang emotionaler Erlebnisse auf Lernprozesse. Darin spielen die Erinnerungsfähigkeit und physiologische Stressparameter wie Herzschlag, Blutdruck, Adrenalin, Cortisol in der Rezeption emotional geladener



Medieninhalte eine wichtige Rolle (ebd., S. 10). Sprach- und Lesekompetenzen werden im frühen Grundschulalter durch erhöhten Fernsehkonsum beeinträchtigt, wie *Ennemoser* u.a. (2002/2003) nachweisen. Auch die Gruppe der 5-15-jährigen wird langfristig im Hinblick auf die Bewältigung des Schul- oder Universitätsabschlusses laut des neuseeländischen Forschungsberichts um *Hancox* negativ beeinflusst. Weitere Studien im Inn- und Ausland wie auch diese von *KFN* angelegte Untersuchung vermitteln folgendes Ergebnis: Schülerinnen und Schüler mit sehr hohen Mediennutzungszeiten schneiden deutlich schlechter in der Schule ab als ihre Altersgenossen mit geringerer Medienzeit (ebd., S. 11). Im Hinblick auf die Rolle der Familie wird in der Studie festgehalten, dass ein positives, gewaltfreies Familienklima zu niedrigeren Medienzeiten und weniger Gewaltmediennutzung führt sowie eine bewusste Medienerziehung forciert, wenn der Fernseh- und Videospielkonsum aktiv begleitet und kontrolliert wird (ebd., S. 14). Aus den zusammengetragenen Daten formuliert das *KFN* die Empfehlung, keine Bildschirmgeräte in den Kinderzimmern aufzustellen, um das Risiko entwicklungsbeeinträchtigender Inhalte zu mindern (ebd., S. 18). Wünschenswert wäre es, wenn die Eltern mehr Interesse an dem Freizeitverhalten und der Mediennutzung zeigen, Grenzen formulieren und sich um Medienkompetenz ihrer Kinder bemühen. Zugleich sind die Wissenschaft, Politik, Schul- und Elternverbände gefragt, das Interesse der Eltern und Lehrer für eine aktive Medienerziehung bei den Kindern zu wecken. Weiterhin ist zu diskutieren, ob sich die positiven Erfahrungen mit Ganztagschulen anderer Länder übertragen lassen, so die Studie. Grundschulkinder nutzen in den Halbtagschulen vielfach ihre kostbare Freizeit von 14-17 h primär für den Medienkonsum (ebd., S. 18 f.). Eine konstruktive Reaktion auf Medienverwahrlosung lässt sich beispielsweise neben den schulischen Programmen durch Aktivitäten in Sportvereinen oder in der Jugendhilfe u.a. motivieren. Zudem ist nicht zuletzt von Seiten der Eltern mehr Engagement zu fordern, einen für das jeweilige Alter vertretbaren und freigegebenen Medieninhalt zu kontrollieren. Viele Kinder und Jugendliche konsumieren Spiele, die erst ab 18 Jahre freigegeben sind. Im Ausbau dieser Studie will das *KFN* die Arbeitsweise und die Wertungen der *USK* prüfen. Die Kritik richtet sich hier neben der mangelnden Transparenz der Gutachten an die Konventionen der Gutachter, die selbst nicht die Spiele aktiv prüfen, sondern von anderen geleistete Vorbemerkungen verarbeiten.

Quelle: Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen. Von Thomas Mößle, Matthias Kleimann, Florian Rehbein und Christian Pfeiffer (2005).

Vgl. im Internet: <http://www.kfn.de/zjj.pdf>

