

Computerspiele: zwei Forschungsberichte

Alexander Grau

Studien über die Wirkung von gewalthaltigen Computerspielen werden derzeit vielfach publiziert. Zwei aktuellere Studien, einmal die der Universität Potsdam („Mediengewalt und Aggression. Eine längsschnittliche Betrachtung der Kausalzusammenhänge am Beispiel des Konsums gewalthaltiger Bildschirmspiele“) und die Untersuchung des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen („Alters-einstufungen von Computerspielen durch die USK“), sollen hier diskutiert werden.

Als das erste Mal ein Mensch ein Mammut an eine Höhlenwand kleckste und so ein neues Medium schuf, trat – so müssen wir uns das auf jeden Fall vorstellen – zugleich der erste Medienkritiker auf den Plan: Das Bild eines Mammut? Eine Jagdszene? – Ganz schlecht! Das geht gar nicht! Die Kinder gucken nur noch Bilder und hocken den ganzen Tag in ihrer Höhle. Die Jagdszenen werden sie sozialetisch desorientieren und verrohen. Gewaltverherrlichend ist das alles auch noch.

Schaut man sich die Geschichte der Menschheit an, wird man das Gefühl nicht los, dass unser steinzeitlicher Medienkritiker vielleicht so unrecht gar nicht hatte. Zumindest haben die Menschen seitdem kaum eine Möglichkeit ausgelassen, übereinander herzufallen,

sich abzumurksen oder zu massakrieren. Ob daran allerdings der lückenhafte steinzeitliche Jugendmedienschutz schuld war? – Zweifel sind erlaubt.

Alarmismus als Grundhaltung verliert auf Dauer an Plausibilität. Das ist ein Grund für Skepsis hinsichtlich der angeblich fatalen Wirkung Neuer Medien. Was wurde nicht schon alles verteufelt: das Theater, das Lesen von Romanen, das Kino, Comics und Fernsehen. Und seitdem Computerspiele mehr darstellen als zwei weiße Balken, mit deren Hilfe man einen ebensolchen Punkt hin- und herbewegen kann, sind auch sie in das Fadenkreuz der Kritik geraten – *Mensch ärgere dich nicht* ging es bei seiner Markteinführung vermutlich auch nicht anders.

»Alarmismus als Grundhaltung verliert auf Dauer an Plausibilität. Das ist ein Grund für Skepsis hinsichtlich der angeblich fatalen Wirkung Neuer Medien.«

Die teilweise massive Kritik wäre plausibler, wenn es eine überzeugende Anzahl entsprechender wissenschaftlicher Studien über die Wirkung von Computerspielen gäbe. Doch interessanterweise verhält sich die Anzahl solcher wissenschaftlicher Untersuchungen zu Computerspielen umgekehrt proportional zum öffentlichen Getöse über deren Wirkung.

Mediengewalt und Aggressionsneigung

Einen Beitrag zur Aufhebung dieses Missverhältnisses möchte das aktuelle Forschungsprojekt „Mediengewalt“ der Abteilung Sozialpsychologie des Instituts für Psychologie der Universität Potsdam leisten.

In ihren Vorbemerkungen zum Exposé des Projekts bemerken die Autorinnen (Prof. Dr. Barbara Krahe, Dr. Ingrid Möller, Dipl.-Psych. Anja Berger), dass niemand, der sich wissenschaftlich mit dem Thema auseinandersetzt, behaupten würde, „dass der Konsum von Mediengewalt immer und unweigerlich zu gewalttätigem Verhalten führt.“ Mediengewalt sei immer nur einer von vielen Faktoren, der zu Gewaltbereitschaft beitrage. Die genaue Frage zur Erforschung der Wirkung von Medienge-

walt laute daher: „Wie hoch ist das Risiko, dass Menschen durch den intensiven Konsum von Mediengewalt gewaltbereiter werden?“

Um die Wirkung von Mediengewalt abschätzen zu können, ist es allerdings sinnvoll, zunächst zu fragen, von welchen Faktoren der Konsum von gewalthaltigen Spielen abhängt. Dass der wichtigste und eindeutigste Faktor dabei das Geschlecht ist, ist wenig überraschend: Nur 4 % der Nutzer in der von Krahé, Möller und Berger durchgeführten Onlinestudie waren junge Frauen. Und von diesen hatte, so die Autorinnen, die Mehrheit ein eher maskulines Selbstbild, d. h., sie schrieben sich selbst eher maskuline Eigenschaften zu. Zudem haben Benutzer von Gewaltspielen ein höheres Bedürfnis nach Kick und Abenteuer und eine erhöhte Neigung, „auszurasten“ oder sonst wie aggressiv zu reagieren.

Das alles ist nicht revolutionär. Man hätte es sich fast denken können. Falsch sind die Untersuchungsergebnisse deswegen allerdings nicht. Dies gilt auch für den zweiten Untersuchungsbereich der Potsdamer Studie, die Aggressionsbereitschaft nach der Nutzung eines entsprechenden Videospiele: Kurzfristig erhöht das Spielen eines gewalthaltigen Computerspiels die Gewaltbereitschaft. Und auch wenn man die Untersuchungsperspektive auf eine mittlere zeitliche Ebene verlagert, zeigt sich, dass Spieler von Gewaltspielen in Konfliktsituationen eher dazu neigen, aggressiv zu reagieren. Allerdings sind diese Ergebnisse in ihrer Tendenz etwas redundant. Man könnte sie auch in dem Satz zusammenfassen: „Menschen, die ein positives Verhältnis zu Gewalt haben, neigen zu Gewalt.“ – Daran ist sicher viel Wahres.

Um nicht in Trivialitäten zu versinken, reicht es daher nicht aus, nachzuweisen, dass aggressive Menschen zu Aggressionen neigen. Man muss vielmehr aufzeigen, woher die Aggressionsneigung kommt. Und das bedeutet im vorliegenden Fall: Es stellt sich die Frage, auf welchen Wegen bzw. über welche Prozesse sich der Konsum gewalthaltiger Medien auswirkt – falls er sich auswirkt.

Die von den Autorinnen durchgeführte Längsschnittstudie zeigt jedoch, „dass die Höhe des regelmäßigen Konsums von Gewaltspielen zum Zeitpunkt der ersten Befragung die Aggressionsbereitschaft der Spieler 2,5 Jahre später mitbestimmte (neben anderen Faktoren).“ Daraus leiten die Verfasserinnen

nicht zu Unrecht eine Wechselwirkung zwischen Aggressivität und Gewaltspielen ab. Es bleibt allerdings die Frage: Was sind die anderen Faktoren, wann tritt die reziproke Verstärkung ein? Sind es nicht genau die „anderen Faktoren“ – wie etwa Gewalterfahrung in der Kindheit, Gewalt in der Familie und aggressive soziale Milieus –, die aggressive Kinder schaffen, die sich dann, etwa durch Gewaltspiele, weiter in aggressive Problemlösungsmuster hineinsteigern?

»Um nicht in Trivialitäten zu versinken, reicht es daher nicht aus, nachzuweisen, dass aggressive Menschen zu Aggressionen neigen. Man muss vielmehr aufzeigen, woher die Aggressionsneigung kommt.«

An diesem Punkt bleibt die Potsdamer Studie seltsam uneindeutig. Die Autorinnen betonen zwar über die genannten Ergebnisse hinaus, dass es einen Zusammenhang zwischen dem Spielen gewalthaltiger Videospiele, einer positiven Einschätzung von Gewalt in der Alltagswelt, einer allgemein aggressiven, feindseligen Weltsicht und einer Abstumpfung gegenüber dem Leid anderer Menschen gibt, doch bleibt die Studie auch hier auf eine unbefriedigende Weise zirkulär: Natürlich neigen Menschen, die aggressiven Problemlösungsstrategien positiv gegenüberstehen, eher zu aggressiven Lösungen sozialer Konflikte. Natürlich haben solche Menschen weniger Mitleid, sonst würden sie aggressive Strategien in Frage stellen. Und natürlich spielen solche Menschen lieber *Counterstrike*, als einen Baktikkurs zu besuchen. – Doch an diesem Punkt, an dem es interessant und für den gesellschaftlichen Umgang mit Gewaltspielen auch wichtig wird, verliert die Studie ihre Eindeutigkeit.

Der Unterschied von Zusammenhang und Ursache

Letztlich ist die entscheidende Frage die nach den relevanten Kausalbeziehungen zwischen Handlungsstruktur, Wertesystem und Medienkonsum. Untersuchungen aus Japan und den USA legen die Vermutung nahe, dass – wie Ingrid Möller in ihrer, aus der vorliegenden Studie hervorgegangenen Promotionsschrift betont –

Gewaltmediennutzung Aggressionsneigung vorhersagen lasse, nicht aber umgekehrt „der Medienkonsum durch die zuvor erfasste Höhe der Aggression bestimmt werden“ kann.

Solche Effekte, sollten sie langfristig wirksam sein, müssten über die normativen Überzeugungen der betroffenen Jugendlichen vermittelt werden, sie müssten mithin die Werte und die Weltsicht der Spieler beeinflussen, um dann, in einem zweiten Schritt, aggressives Handeln herbeizuführen.

Es spricht für die Redlichkeit der Potsdamer Untersuchungen, dass ein entsprechender Zusammenhang zwar festgestellt wird, Möller aber betont, dass es sich bei der Nutzung gewalthaltiger Videospiele zum einen nur um *einen* Faktor von Mediengewalt handelt (hinzu kommen Kino, Fernsehen etc.), der wiederum „nur *einen* Einflussfaktor auf die Aggression einer Person darstellt.“ Darüber hinaus betont die Autorin, dass die hohe Korrelation von Handlungsaggressivität, normativen Überzeugungen und sozialer Wahrnehmung „weiterhin die Aufdeckung des separaten Einflusses des Spielkonsums auf Normen und Bias innerhalb des Wirkgefüges“ erschwert.

Damit weist die Autorin auf einen entscheidenden Punkt hin: Ein eindeutig identifizierbarer Einfluss von Computerspielen auf das Normgefüge einer Person ist mit sozialwissenschaftlichen Methoden nur sehr schwer zu erbringen. Umso mehr überrascht dann allerdings die abschließende Feststellung, dass sich Beeinflussung der Akzeptanz aggressiven Verhaltens durch die Gewaltspiele dennoch und trotz Beachtung aller Modellpfade empirisch nachweisen lässt.

Was die vorliegende Studie, anknüpfend an ähnlich gelagerte Untersuchungen, nachweist, ist ein *Zusammenhang* zwischen Gewaltspielen, aggressiven Einstellungen und aggressivem Handeln. Nur: *Zusammenhänge* sind das eine, *Ursachen* das andere. Dass es massive Korrelationen zwischen den genannten Ele-

menten gibt, ist offensichtlich. Dass Spiele jedoch in der Lage sind, Wertesysteme derart zu beeinflussen, dass aus ihnen unmittelbar ein aggressiveres Handeln resultiert, kann man auch bezweifeln. Das Problem liegt im Aufbau des jeweiligen Wertesystems. Hier spielen reale Menschen, wie etwa die Peergroup, sicher eine bedeutendere Rolle als Computerspiele.

Doch auch wenn die genauen Kausalzusammenhänge zwischen gewalthaltigen Computerspielen, normativen Überzeugungen und aggressivem Handeln zumindest unklar sind, bleibt es – schon mit Blick auf ein auch nur mögliches Risiko bei gefährdungsgeneigten Jugendlichen – angezeigt, den Zugang zu Computerspielen zu beschränken. Das ist auf-

Zunächst die Ausgangslage: Jugendliche neigen dazu, sich hin und wieder unvernünftig zu verhalten. Das heißt, sie machen Dinge, für die die Erwachsenen sie eigentlich noch für zu jung einschätzen: nachts ausgehen, Alkohol trinken, Zigaretten rauchen. Entsprechend üben Computerspiele, die keine Jugendfreigabe haben, einen unwiderstehlichen Reiz aus. Es verwundert daher nicht wirklich, dass das KFN in einer Umfrage unter Schülern feststellen konnte, dass jeder zweite 10-Jährige Erfahrungen mit Spielen hat, die erst ab 16 oder 18 Jahren eingestuft sind, und jeder fünfte solche Spiele benutzt. Bei den 14- bis 15-Jährigen hatten sogar 82 % Erfahrung mit Spielen ohne Jugendfreigabe.

»Doch auch wenn die genauen Kausalzusammenhänge zwischen gewalthaltigen Computerspielen, normativen Überzeugungen und aggressivem Handeln zumindest unklar sind, bleibt es – schon mit Blick auf ein auch nur mögliches Risiko bei gefährdungsgeneigten Jugendlichen – angezeigt, den Zugang zu Computerspielen zu beschränken.«

grund der technischen Entwicklung der letzten Jahre allerdings äußerst schwierig, manche würden auch sagen: unmöglich geworden. Dennoch erfüllen die Alterskennzeichnungen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) eine Reihe wichtiger Funktionen, die in der einseitig geführten und auf „Killerspiele“ fokussierten öffentlichen Diskussion häufig untergehen. Die wichtigste Funktion ist dabei: Sie geben Eltern Hilfe bei Kaufentscheidungen. Natürlich ist die Sanktionierung blutrünstiger Gewaltspiele spektakulärer. Ihren vergleichsweise biedereren Alltagsnutzen haben die USK-Kennzeichnungen jedoch dort, wo sie einer Mutter oder einem Vater helfen, ein Spiel zu kaufen, das ihr 11-jähriges Kind nicht überfordert.

Ist die USK zu lasch?

Die aktuelle Studie des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN), die die Alterseinstufung von Computerspielen durch die USK untersucht, zielt allerdings ebenfalls in die öffentlichkeitswirksamere Gewaltecke.

Das sind die einen, die demografischen Grunddaten. Sie entsprechen den Erwartungen. Anders sieht es schon mit dem zweiten Ausgangspunkt der vorliegenden Studie aus: den wissenschaftlichen Untersuchungen über die Wirkung gewalthaltiger Spiele. Dass die intensive Nutzung solcher Spiele „Desensibilisierungsprozesse auslöst und die Empathiefähigkeit“ stark reduziert, ist eben keinesfalls so klar, wie in der Einleitung zu den Ergebnissen der KFN-Studie behauptet.

Gleichwohl hat diese Grundeinschätzung gravierende Auswirkungen auf das Ergebnis der Studie. Untersuchungsgegenstand des KFN waren 62 gewalthaltige Computerspiele mit Alterseinstufungen „ab 12“, „ab 16“ und „keine Jugendfreigabe“ sowie zehn weitere, inzwischen von der BPjM indizierte Spiele. Diese Spiele wurden von Testern des KFN ihrerseits durchgespielt und bewertet. Das wenig überraschende Ergebnis: Das KFN kam zu strengeren Einordnungen. Oder anders formuliert: Die USK ist aus Sicht des KFN zu lasch. In Zahlen: Nur bei einem guten Drittel der gesichteten Spiele, nämlich bei 22, hielt das KFN die

USK-Einstufung für angemessen, bei 17 für zweifelhaft und bei 23 für nicht angemessen. „Nicht angemessen“ heißt dabei immer „zu nachsichtig“. Dass das in der Zusammenfassung des Forschungsberichts nirgendwo steht, aber natürlich immer gemeint ist, wirft ein bezeichnendes Licht. Ganz selbstverständlich geht man davon aus, dass die USK zu großzügig einordnet. Die Möglichkeit einer unangemessenen, im Sinne einer zu strengen Einstufung hat man in Hannover gar nicht erst in Erwägung gezogen. Das gibt dem Ganzen einen unnötig einseitigen Unterton.

Praktische und organisatorische Mängel der USK

Dieser Unterton setzt sich auch im zweiten Teil der Studie fort, der sich mit den Begründungen der USK, also den USK-Gutachten befasst.

Hier sieht das KFN eine ganze Reihe von Mängeln: Die USK-Gutachten erfolgten nicht selten auf Grundlage nicht fertiger Spiele, in den Gutachten würden falsche Schwerpunkte gesetzt und falsche jugendschutzrelevante Einschätzungen getroffen. Die Medienkompetenz der jugendlichen Spieler würde überschätzt, es würde kein Bezug auf indizierte Vorgängerversionen genommen, Bedenken würden formelhaft übergangen. Zudem blieben Indizierungsmerkmale (Kriegsverherrlichung) unberücksichtigt. Schließlich würden Werbetrailer für Spiele niedriger eingestuft als das eigentliche Spiel.

Dieser Katalog lässt sich grob in zwei Mängellisten ordnen: Die einen Einwände treffen die formale und praktische Vorgehensweise der USK wie etwa der fehlende Bezug zu indizierten Vorgängerversionen oder Prüfungen auf der Grundlage nicht fertiger Spiele. Das sind ernst zu nehmende Kritikpunkte, die die

USK – schon im eigenen Interesse – überprüfen und gegebenenfalls abändern sollte. In diese Kategorie gehören auch die in dem KFN-Gutachten formulierten Zweifel daran, dass die Spiele von den USK-Gutachtern tatsächlich vollständig durchgespielt werden und der Hinweis auf die personelle Verknüpfung von USK-Gutachtern und Herstellerfirmen.

Die zweite Gruppe der Kritikpunkte umfasst den Bereich unterschiedlicher Wirkungseinschätzungen. Hier liegt der Mangel nicht so sehr bei der USK, sondern in der unklaren Forschungslage, die – wie schon angesprochen – nicht so eindeutig ist, wie in der KFN-Studie behauptet.

Der Wert der Studie liegt somit nicht in dem vorhersehbaren Ergebnis, dass das KFN die USK als zu lasch einstuft. Legt man etwa europäische Vergleichsmaßstäbe zugrunde, könnte man auch zu einem anderen Ergebnis kommen. Konstruktiv ist der Bericht des KFN vielmehr dort, wo er praktische und organisatorische Mängel in der Arbeit der USK benennt.

Und schließlich ist noch das Fazit des KFN hervorzuheben, dass das eigentliche Dilemma des Jugendmedienschutzes, insbesondere hinsichtlich von Computerspielen benennt: „Einig sind wir uns darin, dass es nicht ausreicht, gesetzliche Reformen zum Jugendmedienschutz durchzuführen. Mindestens ebenso wichtig erscheint, die Eltern dabei zu unterstützen, dass sie ihre Kinder vor einem exzessiven gewaltorientierten Medienkonsum bewahren können.“

In diesem Sinne äußert sich auch Ingrid Möller, wenn sie empfiehlt, dass „die elterliche Kontrolle über die Spielgewohnheiten ihrer Kinder gefördert und erleichtert werden“ müsse. – So viel Konsens bei einem so umstrittenen Thema! Allein das ist doch ein beachtliches Ergebnis.

»Einig sind wir uns darin, dass es nicht ausreicht, gesetzliche Reformen zum Jugendmedienschutz durchzuführen. Mindestens ebenso wichtig erscheint, die Eltern dabei zu unterstützen, dass sie ihre Kinder vor einem exzessiven gewaltorientierten Medienkonsum bewahren können.«

Aus dem KFN-Forschungsbericht 2007

Literatur:

Höyneck, T./Möble, T./Kleimann, M./Pfeiffer, C./Rehbein F.:

Alterseinstufungen von Computerspielen durch die USK. Zusammenfassung des Forschungsberichts. Abrufbar unter: <http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/uskalterseinstufungen.pdf>

Krahé, B./Möller, I./Berger, A.:

Aktuelle Forschungsprojekte zum Thema „Mediengewalt“: Fragestellungen, Methoden und Ergebnisse. Abrufbar unter: <http://www.psych.uni-potsdam.de/social/projects/files/ForschungThema-Mediengewalt.pdf>

Möller, I.:

Mediengewalt und Aggression. Eine längsschnittliche Betrachtung der Kausalzusammenhänge am Beispiel des Konsums gewalthaltiger Bildschirmspiele [Phil. Diss. Potsdam]. Abrufbar unter: <http://opus.kobv.de/ubp/volltexte/2006/773/>

Dr. Alexander Grau forscht über die Theoriebildung in der Philosophie und arbeitet als freier Autor und Lektor.

