

# Wirkungen gewalthaltiger Computerspiele auf Jugendliche

## Teil II

Michael Kunczik

Während im ersten Teil der wissenschaftlichen Reihe „Wirkungen gewalthaltiger Computerspiele“ vor allem Inhalte von Spielen näher betrachtet wurden, geht es in dem vorliegenden zweiten Teil darum, Studien und deren Ergebnisse vorzustellen, die Computerspiele anhand von Wirkungsthese erforscht haben.

### Anmerkungen:

1

Ein Proband meinte (Bushman/Whitaker 2010, S. 791): „How could I squelch the urge to set my manager on fire if I couldn't set people on fire in video games?“

2

Eine Spirale der Reizüberflutung, wonach Inhalte immer violenter werden müssen, um noch auf Interesse zu stoßen, wäre damit erklärbar.

3

Gespielt wurde ein violentes, actionreiches Spiel (*Mortal Kombat*), ein Gewaltspiel mit Horror-Elementen (*Resident Evil Director's Cut*) oder ein nicht violentes, schnelles Basketball-Spiel (*NBA Live*).

4

Einer der beiden Kontrahenten hatte dem anderen den Freund bzw. die Freundin ausgespannt. Der Streit beinhaltete das Umwerfen eines Stuhls sowie Tritte gegen die Tür. Er endete mit Schmerzenslauten des Opfers und dem Verschwinden des Täters. Gemessen wurde die Zeit, die benötigt wurde, um dem Opfer zu helfen.

5

Festgestellt wurde u. a., dass Gewalt an Schulen kein (!) Wachstumsphänomen darstellt (Fuchs u. a. 2001, S. 371).

### Die Katharsisthese

Die für das Fernsehen empirisch widerlegte, Aggressionsabfuhr unterstellende Katharsisthese soll z. B. nach Mahood (2008, S. 6) für Spiele gelten. Empirische Belege dafür werden allerdings nicht vorgelegt. In einer älteren Befragung (Kestenbaum/Weinstein 1985) wurde als Nutzungsmotiv Spannungslösung angegeben. Vielspieler fühlten sich erleichteter als Wenigspieler. Derartige Selbsteinschätzungen bzw. Aussagen, Spielen ermögliche „Abreagieren“ negativer Emotionen (Ladas 2002, S. 294), beweisen Katharsis nicht. Ebenfalls kein Beweis ist, dass nach längeren Spielzeiten geringere Aggression gemessen wurde als nach kürzeren (Sherry 2007, S. 256 f.; Mahood/Cicchirillo 2008, S. 7).

Van Rootselaar u. a. (2005) prüften, ob pro-kathartische (es sei effektiv, Ärger abzureagieren) gegenüber anti-kathartischer Information das Interesse an gewalthaltigen Spielen steigert. Eine erwartete Katharsis hatte keinen Einfluss. Bushman und Whitaker (2010) manipulierten mit Zeitungsartikeln kathartische Überzeugungen. Verärgerte Probanden mit pro-kathartischen Informationen zeigten gegenüber denen mit anti-kathartischen Informationen größeres Interesse an gewalthaltigen Spielen, d. h. der Glaube an Katharsis erhöhte die Attraktivität.<sup>1</sup> Kathartische Motive (u. a. „help me get my anger out“) als Nutzungsgrund haben auch Ferguson u. a. (2010) aufgefunden. Ein Experiment von Ferguson und Rueda (2010) spricht gegen kathartische Effekte violenter Spiele. Insgesamt bewirken auch Spiele keine Kathar-

sis, aber die falsche Überzeugung, kathartische Prozesse würden erfolgen, kann die Attraktivität violenter Spiele erhöhen.

### Die Habitualisierungs- und Desensibilisierungsthese

„Habitualisierung“ bezeichnet Gewöhnung an neue, potenziell gefährliche Reize, deren Aktivierungspotenzial aufgrund wiederholter Rezeption von Gewaltdarstellungen aufgeschwemmt.<sup>2</sup> „Desensibilisierung“ meint abnehmende Reagibilität gegenüber *realer Gewalt*, was auch die Hemmschwelle für Gewaltausübung senken kann (Kirsh 2006). Habitualisierung bedeutet nicht zwangsläufig Desensibilisierung.

„Physiologische Habitualisierung“ (Verringerung körperlicher Erregungsreaktionen) haben Ballard u. a. (2006) für violente Spiele<sup>3</sup> untersucht. Die Jugendlichen (12 bis 18 Jahre) zeigten eine Gewöhnung (Abnahme des systolischen und diastolischen Blutdrucks), wobei Unterschiede zwischen den Spielgenres nicht bestanden. Zur „emotionalen Habitualisierung“ (Ausbleiben von Schock- bzw. Angstreaktionen; kein Mitfühlen mit den Opfern) sind zu diesem Zeitpunkt keine Studien bekannt.

„Physiologische Desensibilisierung“ wurde als Reaktion auf reale Gewalt (Puls und Hautleitfähigkeit) nach einem violenten im Vergleich zu einem nicht violenten Spiel festgestellt (Carnagey u. a. 2007). Auch Bartholow u. a. (2006) haben physiologische Desensibilisierung bei Vielnutzern violenter Spiele aufgefunden. Demgegenüber erhielten Staude-Müller u. a. (2008), die eine stark

bzw. schwach violente Version eines Ego-Shooters verwandten, inkonsistente Ergebnisse.

Funk u. a. (2004) stellten bei Kindern einen Zusammenhang zwischen violenten Spielen und verringerter Empathie (emotionale Desensibilisierung) fest. Die häufige Nutzung gewalthaltiger Spiele und Filme ging auch mit einer größeren Billigung aggressiver Verhaltensweisen (kognitive Desensibilisierung) einher.

Verhaltensdesensibilisierung ist bisher selten untersucht. Studien, in denen gemessen wurde, wie lange es dauert, nach der Rezeption eines violenten bzw. nicht violenten Films als Zeuge eines Konflikts Hilfe zu holen, haben widersprüchliche Ergebnisse erbracht (Kirsh 2006, S. 222 f.). Bushman und Anderson (2009) ließen Studenten violente bzw. nicht violente Spiele spielen. Danach hörten sie einen lautstarken, bis zu physischer Gewalt eskalierenden Streit.<sup>4</sup> Spieler des violenten Spiels halfen später. Diejenigen, deren Lieblingsspiel Kampfszenen enthielt, halfen seltener.

### Kultivierungsthese (Problemgruppen)

Die für das Fernsehen belegte (z. B. Kunczik/Zipfel 2010, S. 189 ff.) Kultivierungsthese betont langfristige Wirkungen auf das Weltbild. Für Spiele liegen bislang nur wenige Studien vor. In einem Feldexperiment beeinflusste die Spieldauer (MMORPG *Asheron's Call*) die Erwartung, Menschen würden Opfer eines mit Waffen ausgeführten Raubes werden (Williams 2006). Für im Spiel nicht auftretende Verbrechen (Vergewaltigung, tätlicher Angriff und Mord) lagen keine Effekte vor. Insgesamt sind noch keine fundierten Aussagen zur Kultivierung durch Spiele möglich.

Die in Feldstudien mit repräsentativen Stichproben für das Fernsehen gefundenen schwachen Beziehungen zwischen Gewaltkonsum und Aggressivität sind Durchschnittswerte, die Wirkungen auf Problemgruppen (z. B. durch Persönlichkeitsmerkmale und/oder soziales Umfeld charakterisiert) verdecken können. Fuchs u. a. (2009) haben in Schülerbefragungen<sup>5</sup> (1994, 1999, 2004) auch die Zustimmung zu Actionhelden in Spielen erfasst. Problemgruppe wären diejenigen, die Medienhelden als Vorbild betrachten.

Nach Kanz (2007, S. 279) war der Medienkonsum „bei den männlichen Probanden durch Gewaltspiele sowie Sportsendungen und Gewaltfilme, bei den weiblichen Probanden dagegen durch Unterhaltungssendungen dominiert.“ Hauptschüler waren die stärksten Konsumenten von (Gewalt-) Medien.<sup>6</sup> Zwischen Gewaltfilmen und -spielen sowie Gewaltdelinquenz bestanden signifikante, schwache Zusammenhänge. Für violente Spiele und Delinquenz war er nur für Mädchen der 10. Klasse zu konstatieren und fiel für Hauptschülerinnen besonders hoch aus.<sup>7</sup> Für männliche Hauptschüler zeigten sich

keine signifikanten Zusammenhänge. Kanz (ebd., S. 284) vermutet hier einen Sättigungseffekt, wonach Medien keine „neuen“ Gewaltimpulse geben können.

Hopf (2004; Hopf u. a. 2008) fand bei Hauptschülern geschlechtsunabhängige gewaltsteigernde Effekte violenter Spiele. In Bezug auf Geschlechtsunterschiede stellen männliche im Vergleich zu weiblichen Personen eher eine gefährdete Problemgruppe dar. So hat die DAK-Leuphana-Studie (2012) gezeigt, dass männliche Schüler eher Vielnutzer des Computers (täglich 3 Stunden und mehr) sind (35 %) als Schülerinnen (22 %). Spielen wurde dabei aber nicht separat erfasst. Die BITKOM-Studie (2011, S. 20) fand, dass Jungen mehr Zeit mit dem Internet verbringen als Mädchen. Rumpf u. a. (2011) haben aber eine hohe Internetabhängigkeit bei Mädchen/jungen Frauen festgestellt.

Wölfling (2010) berichtet über Problemgruppen wie folgt: „Aus gesundheitspolitischer Sicht hat die suchtarartige Nutzung des Internets nunmehr an Gewicht gewonnen. [...] So häufen sich seit geraumer Zeit Fallberichte aus der stationären und ambulanten allgemeinpsychiatrischen Praxis über einen exzessiven Gebrauch elektronischer Medien – vor allem das suchtarartige Computer-Spielverhalten bei Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen“ (S. 267). Vermutet wird, dass MMORPGs ein „hohes Suchtpotenzial“ besitzen: „Empirische Untersuchungen weisen darauf hin, dass die überwiegende Mehrheit der psychopathologisch auffälligen Spieler diese Spielform nutzt“ (ebd.). Er berichtet aus der Behandlung von Computerspielsucht von „komorbid auftretende[n] Störungen“: „Es zeigt sich, dass insbesondere hinsichtlich Depressivität, Zwanghaftigkeit, soziale Unsicherheit und Psychotizismus bemerkenswerte Unterschiede zwischen computersüchtigen Patienten und gesunden Kontrollprobanden zu verzeichnen sind“ (S. 271 f.). Als Hauptziele der Behandlung<sup>8</sup> von Computerspielsucht derartiger Problemgruppen werden angegeben: 1. Reduzierung der Onlinezeiten auf ein „normales“ Maß und 2. das Wiedererlernen alternativer Verhaltensweisen (Hobbys, Wiederaufnahme sozialer Kontakte). Die Betonung der Wiederaufnahme sozialer Kontakte zeigt, dass es sich bei den als süchtig definierten Personen um Extremgruppen handelt, denn für „normale“ Spieler ist sozialer Kontakt ein wichtiges Spielmotiv.

Petersen und Thomasius (2010, S. 5) resümieren; „Die Prävalenzen des pathologischen Internetgebrauchs sind in der Regel für Jugendliche höher als für Erwachsene und für Männer höher als für Frauen. Hochinteraktive Onlineaktivitäten werden am häufigsten mit Kontrollverlusterfahrungen assoziiert. Als hinsichtlich des Risikos für pathologischen Internetgebrauch besonders problematische Internetnutzungsmuster werden Online-Rollenspiele [...], Chat und Messaging sowie die Beschäftigung mit pornografischen Webinhalten genannt.“

6 Die Shell-Jugendstudie 2010 (repräsentative Befragung 12- bis 25-jähriger Jugendlicher; Februar 2010) zeigte eine „soziale Spaltung“: „Während sich Jugendliche aus privilegierten Elternhäusern verstärkt mit Lesen und kreativen Tätigkeiten befassen und vielfältige soziale Kontakte pflegen, sind Jugendliche aus sozial benachteiligten Familien vornehmlich mit Computer und Fernsehen beschäftigt.“

7 Der Zusammenhang zwischen violenten Computerspielen und Delinquenz betrug für Mädchen  $r = .17$ , für Hauptschülerinnen  $r = .40$ . Kanz (2007, S. 293) vermutet, dass „sich die aktive Lernmöglichkeit in gewaltreichen Bildschirmspielen (gegenüber dem passiven Konsumieren bei gewaltreichen Filmen) für Mädchen, die möglicherweise aufgrund ihrer Sozialisation weniger häufig direkte Lernmöglichkeiten gewalttätigen Verhaltens im realen Leben erhalten, stärker auswirken könnte.“

8 Wölfling (2010, S. 273) schreibt: „Die Exposition des Patienten mit dem Spielgeschehen beziehungsweise mit ihrem Avatar, der für den Patienten stellvertretend das Onlineuniversum auf virtuellen Streifzügen durchzog, tritt [...] in der Therapie zum ersten Mal in die Realität (physikalisch als Farbausdruck) und muss sich durch die Mitpatienten bewerten oder auch bewundern lassen. Das ist zumeist ein hochemotionaler Moment für den Patienten.“

9 Problemgruppen werden auch willkürlich „konstruiert“. So hat Kassis (2007) Jugendliche, die violente Spiele mehr als einmal in der Woche (für eine beliebige Zeitdauer) spielten, als extensive Nutzer eingestuft!

10 Ferguson (2007a) hat versucht, einen Publication Bias (Verzerrung aufgrund einseitiger Publikationspraxis) zu berücksichtigen (auch Christensen/Wood 2007). Da es die „perfekte“ Methode nicht gibt, ist es zu einer heftigen Diskussion gekommen (z. B. Bushman/Rothstein/Anderson 2010; Ferguson/Kilburn 2010).

## 11

Anderson bewertete auch die methodische Qualität, aber welche Studien zur „Best-Practice“-Kategorie gehörten, ist nicht (!) zu ersehen. Überwiegend sind es wohl von Anderson u. a. publizierte Untersuchungen, in denen aber Gewalt durchaus kritikwürdig operationalisiert worden ist (z. B. mit „Geräuschtests“; Kunczik/Zipfel 2010, S. 49 ff.).

## 12

Nach Anderson u. a. (2010) weisen die Metaanalysen von Ferguson hohe Redundanz auf.

## 13

Ferguson und Kilburn 2010, S. 177. Die Möglichkeit eines ökologischen Fehlschlusses (beim Schluss von Aggregat- auf Individualdaten) oder eines „Klapperstorchbeweises“ (wo viele Störche leben, ist die Geburtenrate hoch – also bringt der Storch die Kinder) wird hier nicht diskutiert.

## 14

Naiv wurde z. B. behauptet, Fernsehgewalt sei ungefährlich. Sie habe weder den amerikanischen Bürgerkrieg noch die Schießerei am O. K. Corral beeinflusst (de Fleur 1970, S. 136 f.). Ob der skurril-grotesken Logik bleibt nur das Staunen.

## 15

Vgl. Essential Facts about Games and Youth Violence. Abrufbar unter: <http://www.theesa.com/files/EF-Gam-Vio.pdf>; (letzter Zugriff: 02.07.2005)

## 16

Funktionale Mediennutzung bereichert das Leben, „ohne wichtige entwicklungsförderliche nicht mediale Erfahrungen zu verdrängen“. Kindern wird erleichtert, Einsamkeitsgefühle abzubauen, sich von Stress oder Problemen abzulenken bzw. die Stimmungslage zu regulieren (Kleimann 2011, S. 19, S. 149).

## 17

Rehbein (2011, S. 221), untersuchte, „ob gewalthaltige Medien Gedächtnisfunktionen über die kurzfristige Vermittlung von Disstress negativ beeinflussen können.“



Mortal Kombat

Es gilt: Für Spiele noch seltene Problemgruppenanalysen sind für die Erfassung von Wirkungsrisiken wichtig.<sup>9</sup> Obwohl Problemgruppen bislang häufiger im niedrigeren Bildungssegment gefunden wurden, sollten sich künftige Untersuchungen keineswegs auf diese beschränken.

#### Einzelstudien zusammenfassen

Metaanalysen versuchen, durch statistische Reanalyse Daten von Einzelstudien quantitativ zusammenzufassen, um Wissen zu akkumulieren. Entscheidend ist, welche Studien (veröffentlichte und/oder unveröffentlichte) berücksichtigt werden (Rothenstein u. a. 2005). Damit besitzen Publikationsentscheidungen von Fachjournalen, in denen zumeist Studien bevorzugt werden, die „Ergebnisse“ präsentieren – also Zusammenhänge aufzeigen –, womöglich einen großen Einfluss, der der theoretischen und/oder methodologischen Qualität von Studien, die keine Zusammenhänge aufzeigen, nicht gerecht wird.<sup>10</sup>

Sherry (2001; 2007) erhielt für Spiele eine im Vergleich zu Film- und Fernsehgewalt geringere Effektstärke. Allerdings ermittelten neuere Studien mit Spielen mit realistischerer Grafik stärkere Wirkungen (zum Realismus: Kunczik/Zipfel 2010, S. 321 ff.). Ferguson und Kilburn (2009) fanden keine Unterschiede der Effektstärke beider Medien. Anderson und Bushman (2001) ermittelten zur Wirkung von Gewalt in Spielen auf aggressive Kognitionen, Affekte, physiologische Erregung, aggressives und prosoziales Verhalten die stärksten Effekte für aggressive Kognitionen und die geringsten für aggressive Affekte. Anderson (2004) erhielt ähnliche Befunde.<sup>11</sup>

Eine Metaanalyse veröffentlichter Studien von Ferguson (2007a) fand – anders als Anderson (2004) – keinen Zusammenhang zwischen gewalthaltigen Spielen und Aggression. Relativ starke Wirkungen traten vor allem in methodisch problematischen Studien auf, d. h. bessere methodische Qualität bedeutete geringere Zusammenhänge. Zwei weitere Metaanalysen von Ferguson (2007b)<sup>12</sup> sowie Ferguson und Kilburn (2009) erbrachten vergleichbare Befunde. Ebenjene argumentieren, die Wirkung gewalthaltiger Spiele werde systematisch überschätzt. Ein kausaler Einfluss auf aggressives Verhalten bestehe nicht (S. 762).

Anderson u. a. (2010) haben hingegen bei publizierten oder unveröffentlichten Studien festgestellt, dass die Nutzung gewalthaltiger Spiele signifikant mit aggressivem Verhalten, aggressiven Kognitionen und Gefühlen sowie höherer Erregung, geringerem prosozialem Verhalten und einer Desensibilisierung bzw. Empathieverlust verbunden war. Ein Publication Bias wurde nicht gefunden.

Ferguson u. a. (2010) argumentiert, negative Effekte violenter Spiele würden bei periodisch auftretenden

„moral panics“ von einigen „elements (!) of the scientific community“ hochgespielt. Ferguson und Kilburn (2010, S. 176 f.) werfen Anderson u. a. (2010) vor, nur der eigenen Ansicht entsprechende Befunde zu berücksichtigen und eine „Phantom Youth Violence Crisis“ zu kreieren. Übersehen werde, so die überraschende Argumentation, dass eine Zunahme der Verkäufe von Spielen mit einem Rückgang der Gewaltverbrechen auf das Niveau von 1960 einhergegangen sei; angeführt wird eine Korrelation von  $r = -.95$ .<sup>13</sup> Allerdings besagt dieser Koeffizient nicht (!), wer welche Spiele in welchem Ausmaß spielt. Vergleichbar „simpl“<sup>14</sup> argumentieren die berufsmäßigen Vertreter der Harmlosigkeit der Entertainment Software Association: Da die Jugendgewalt in der Zeit, in der sich Computerspiele verbreiteten, gesunken sei und andere Länder, in denen gewalthaltige Spiele verkauft werden, eine deutlich niedrigere Verbrechensrate hätten als die USA, könnten diese nicht die Ursache von Gewalt sein.<sup>15</sup> Bushman u. a. (2010, S. 185) argumentieren dagegen, schwache statistische Zusammenhänge seien relevant, wenn 1. Effekte im Zeitablauf kumulieren, 2. große Teile der Bevölkerung erreicht werden und 3. die Konsequenzen der Aggression schwerwiegend wären. Alle drei Bedingungen liegen bei gewalthaltigen Spielen vor.

Insgesamt sind die Befunde von Metaanalysen so widersprüchlich wie die Ergebnisse der Einzelstudien. Hinter schwachen Zusammenhängen kann sich auch hier eine Gefährdung von Problemgruppen verbergen.

#### Medienpädagogische Konsequenzen

Max Weber (1964, S. 311 ff.) betonte die praktische Wertbarkeit der Wissenschaft. Entscheidend sei, was die Forschung der Menschheit gebracht habe. Für die Medien- und Gewaltforschung bedeutet dies auch die Erstellung medienpädagogischer Maßnahmen, wie die Studie *Medienlotsen gesucht* für Wirkungen von Spielen (auf Gewalt) verdeutlicht (Kleimann 2011): Ein schulisches Präventionsprogramm zur Vermeidung zeitlich, inhaltlich und funktional<sup>16</sup> problematischer Nutzungsmuster wurde auf empirischer Basis entwickelt, implementiert und evaluiert (Grundschüler wurden über vier Jahre begleitet). Ein Problem für Lehrer war, dass diese die erst langfristig kumulierenden kleinen Effekte des Medienunterrichts gar nicht bemerken konnten. Kleimann charakterisiert die Effekte des Programms zwar als „schwach und teilweise nur relativ kurzfristig messbar“ (S. 418), aber für exzessiv-problematische Computerspielnutzung wurden längerfristige Effekte gefunden. Mediennutzungszeiten wurden nur wenig reduziert, aber „die Entwicklung funktional problematischer Mediennutzungsmuster“ wurde signifikant beeinflusst (S. 22). Kleimann resümiert: „Das [...] *Medienlotsen*-Unterrichtskonzept

18

Bergmann und Hüther stellen einen extrem scharfsinnigen Vergleich an (2006, S. 115): „Wenn jemand ein Bein verloren hat und nur noch mithilfe von Krücken laufen kann, dann ist er – zumindest dann, wenn er sich weiter fortbewegen will – von diesen Krücken abhängig. Niemand käme auf die Idee zu behaupten, diese Abhängigkeit sei durch die Krücken erzeugt worden.“ Die Konsequenz dieses messerscharfen Arguments (ebd., S. 115): „Computer sind im Grunde auch nur Krücken, mit deren Hilfe man etwas machen kann, was man ohne sie nicht machen könnte [...]“ Potz Blitz! Diese Überlegung führt zu folgender verwegenen These: „Ein Beinamputierter, der sich weder fortbewegen wollte noch müsste, bräuchte keine Krücken.“ Das regt ohne Zweifel die Medienpädagogik an, denn schließlich gilt (ebd., S. 116): „Wir sind [...] im Grunde alle ‚Behinderte‘.“

19

Vgl. auch das Interview mit dem treffenden Titel: „Es ist schrecklich!“ (in: Kölner Stadt-Anzeiger vom 10. August 2012a). Behauptet wird, die digitalen Medien würden uns als „Lernverhinderungsmaschinen“ das Denken ersparen. Das Argument ist uralte. Bereits die Schrift wurde als gefährliches, das Denken verhinderndes Medium gesehen. In *Phaidros* erwartete Platon (der die Jugend in der *Politeia* auch vor „schlechten“ Inhalten schützen wollte) durch die Erfindung des Alphabets eine Vernachlässigung der Erinnerungsleistung. Dieses Argument vertraten laut Cäsars *Bello Gallico* (sechstes Buch) auch Gallische Druiden. Ich schlage vor, die Lernverhinderungsthese von Spitzer *Miraculix*-These zu benennen. Während die Medienexperten der Antike einen Kulturverfall durch die Schrift befürchteten, sieht Kulturpessimist Spitzer (2010) diesen durch digitale Medien bewirkt und will gerade die Schrift zur Rettung heranziehen. Man solle „Gedanken und Ideen in Büchern und Bibliotheken“ aufsuchen: „[...] wenn das Aufschreiben eines Gedankens durch ‚Kopieren‘ (copy) und ‚Einfügen‘ (paste) per Mausclick ersetzt wird, dann wird dadurch niemand intelligenter.“ Der psychiatrische Druide aus Ulm, der auf die von den Gallischen Druiden

bekämpfte Schrift setzt, hat unrecht – es gibt keinen Beweis für allgemeine Verblödung durch digitale Medien, und den wird es auch nicht geben.

20

Das ist, wie z. B. die Forschungen von Fritz u. a. (2011) zeigen, schlichtweg falsch; vgl. auch BITKOM 2011; DAK-Leuphana 2012

21

Im von Thomas Mann unterstützten Aufruf gegen das „Schund-und-Schmutz-Gesetz“ (1926) heißt es, hinter dem Gesetz versteckten sich – unter dem Vorwand, die Jugend zu bewahren – „die Feinde von Bildung, Freiheit und Entwicklung.“

22

Für die Ausführungen von Spitzer gilt: Je simpler eine These zur Medienwirkung ist, desto mehr Erfolg hat sie bei Laien. Ob sie dem Forschungsstand entspricht, ist unerheblich, wichtig ist die PR-mäßige Vermarktung. Neill Postman lässt grüßen!

23

Der ehemalige Oberstleutnant der U.S. Army und Professor für Psychologie Grossman (1999) behauptet, ohne Forschungsbefunde zu berücksichtigen, in *Stop Teaching Our Kids to Kill*, Computerspiele wären „Tötungssimulatoren“. Sie ermöglichten, die Ausübung von Gewalt zu erlernen und zu trainieren. Derartige simple Ursache-Wirkungs-Aussagen sind in der Öffentlichkeit auf große Resonanz gestoßen.

24

So ist der Erwerb verbotener Horrorfilme und violenter Spiele über Amazon Marketplace für Jugendliche problemlos möglich. „FSK 18“-Filme werden sehr häufig nicht, wie gesetzlich vorgeschrieben, als persönliches Einschreiben zugestellt (in: *Der Spiegel* 11/2012, S. 84). Damit wird Jugendschutz ad absurdum geführt.

25

Anhangband mit ergänzenden Materialien abrufbar unter: [http://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-ntw/Forschung/Computerspiele2011\\_Anhangband.pdf](http://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-ntw/Forschung/Computerspiele2011_Anhangband.pdf)

hatte seine stärksten Effekte in der (relativen) Minderung dysfunktionaler problematischer Mediennutzung“ (S. 415). Empirisch belegt wurde: „Medienerzieherischer Unterricht wirkt“ (S. 418).

Zwar nicht primär medienpädagogisch orientiert, aber thematisch eng verbunden ist die Studie *Mediengewalt und Kognition* von Rehbein, deren Ziel (2011, S. 21) die Analyse des „Wirkpotenzial[s] von Gewaltdarstellungen in bildschirmbasierten Unterhaltungsmedien“ war.<sup>17</sup> Zwar wiesen die vorliegenden empirischen Daten auf einen negativen Zusammenhang mit der Schulleistung hin, die Gründe hierfür aber wären noch weitestgehend ungeklärt. Rehbein (ebd., S. 234) verweist auf komplexe Zusammenhänge: „Nach wie vor ist nicht geklärt, wie der negative Zusammenhang zwischen Bildschirmmedienutzung und Schulleistung erklärt werden kann. Zudem erscheint die Forschung zum Wirkpotenzial gewalthaltiger Medien auf aggressionsbezogene Konstrukte bislang relativ losgelöst von Wirkvermutungen, die kognitiv-leistungsbezogene und schulische Auswirkungen betreffen.“

Bei den medienpädagogischen Publikationen liegt eine qualitative Zweiteilung vor: Auf der einen Seite gibt es ernsthafte Bemühungen, den wissenschaftlichen Forschungsstand praxisorientiert zu vermitteln (z. B. Grüsser/Thalemann 2006) bzw. Handlungsanweisungen für Eltern zu geben (z. B. Hesse/Hesse 2007). Andererseits gibt es Publikationen, die wissenschaftlichen Kriterien auch bei höchst elastischer Dehnung des Wissenschaftsbegriffs trotz kreativer Argumentationsstränge nicht genügen. So wird in dem in vielen Auflagen erschienenen Werk von Bergmann und Hüther (2006) eiskalt „bewiesen“: Der Computer wird zur Krücke.<sup>18</sup>

Der Ulmer Professor für Psychiatrie, Spitzer, preist seit August 2012 in Fernsehshows und Zeitungen (2012a; 2012b) seine Kampf- und Schmähschrift *Digitale Demenz* (2012) in PR-Aktionen an. Spitzer (ebd., S. 296) behauptet aufgrund einer einseitigen und unkritischen Auslegung von Forschungsbefunden (Ergebnisse, die seiner vorgefassten Meinung nicht entsprechen, werden ignoriert) nicht nur die Gefährlichkeit von Gewaltspielen, sondern eine Mediendemenz, die uns und unsere Kinder um den Verstand bringen, ja, aufgrund geringerer Gehirnbildung sogar früher vom Diesseits ins Jenseits befördern soll<sup>19</sup>: „Digitale Medien haben ein hohes Suchtpotenzial und schaden langfristig dem Körper (Stress, Schlaflosigkeit, Übergewicht – mit allen Folgeerscheinungen) und vor allem dem Geist. Das Gehirn schrumpft, weil es nicht mehr ausgelastet ist, der Stress zerstört Nervenzellen, und nachwachsende Zellen überleben nicht, weil sie nicht gebraucht werden. Die digitale Demenz zeichnet sich im Wesentlichen durch die zunehmende Unfähigkeit aus, die geistigen Leistungen in vollem Umfang zu nutzen und zu kontrollieren, d. h. zu denken, zu wollen, zu handeln – im Wissen was gerade

passiert, wo man ist und letztendlich sogar wer man ist. Ein Teufelskreis aus Kontrollverlust, fortschreitendem geistigem und körperlichem Verfall, sozialem Abstieg, Vereinsamung, Stress und Depression setzt ein; er schränkt die Lebensqualität ein und führt zu einem um einige Jahre früheren Tod.“

Für Spitzer (ebd., S. 203) gilt, dass Computerspiele Spuren im Gehirn hinterlassen: „[...] zunehmende Gewaltbereitschaft, Abstumpfung gegenüber realer Gewalt, soziale Vereinsamung (!)<sup>20</sup> und geringere Chancen auf Bildung.“ Spitzer baut sich als medienpädagogischer Popanz auf: „Wenn Sie also wirklich wollen, dass Ihr Kind in der Schule schlechtere Leistungen erbringt und sich künftig weniger um Sie als auch um seine Freunde kümmert – aber nur wenn Sie das wirklich wollen –, dann schenken Sie ihm doch eine Spielkonsole! Sie leisten damit zugleich einen Beitrag zu mehr Gewalt in der realen Welt“ (ebd., S. 203).

Wenn Spitzers Ideen in die medienpolitische Praxis umgesetzt werden würden, bedeutete dies das Ende eines verantwortungsvollen Jugendschutzes, der auch die Interessen der Kinder/Jugendlichen und Eltern berücksichtigt. Es bliebe das Verbot bzw. die Zensur.<sup>21</sup> Den Nutzern würde der Spaß am Spiel und damit einhergehende soziale Kontakte geraubt.

## Schlussbemerkungen

Bei der Erforschung der Wirkung von Computerspielen sind Fortschritte erreicht und komplexe Zusammenhänge aufgefunden worden. Noch fehlen aber Studien, die Kausalzusammenhänge belegen. Viele Bereiche konnten in der kurzen Übersicht nicht behandelt werden, wie z. B. Effekte auf Selbstmorde, Konzentrationsfähigkeit, räumliche Wahrnehmung usw. oder die Wirkung positiver Modelle. Es gilt: Wirkungsprozesse sind nicht auf einfache Formeln reduzierbar.<sup>22</sup> Um einen Vergleich vorzunehmen: Wenn Wirkungen die Form einer Achterbahn haben, dann sind die Erklärungsversuche dementsprechend komplex. Einfache, allgemein einsichtige Aussagen, die schlichte Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge behaupten<sup>23</sup>, sind mit Sicherheit falsch. Zugleich gilt, dass die praktische Umsetzung von Maßnahmen des Jugendschutzes in Deutschland schwierig ist.<sup>24</sup>

## Literatur:

- Anderson, C. A.:**  
*An update on the effects of playing violent video games.* In: Journal of Adolescence, 27/2004, S. 113–122
- Anderson, C. A./ Bushman, B. J.:**  
*Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature.* In: Psychological Science, 12/2001, S. 353–359
- Anderson, C. A. u. a.:**  
*Violent Video Games Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review.* In: Psychological Bulletin, 136/2010, S. 151–173
- Ballard, M. E. u. a.:**  
*Repeated exposure to video game play results in decreased cardiovascular and affective responding.* In: Media Psychology, 8/2006, S. 323–341
- Bartholow, B. D./Bushman, B. J./Sestir, M. A.:**  
*Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: Behavioral and event-related brain potential data.* In: Journal of Experimental Social Psychology, 42/2006, S. 532–539
- Bergmann, W./Hüther, G.:**  
*Computersüchtig. Kinder im Sog der modernen Medien.* Düsseldorf 2006
- Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e. V., BITKOM:**  
*Jugend 2.0. Eine repräsentative Untersuchung zum Internetverhalten von 10- bis 18-Jährigen.* Berlin 2011
- Bushman, B. J./ Anderson, C. A.:**  
*Comfortably numb. Desensitizing effects of violent media on helping others.* In: Psychological Science, 20/2009, S. 273–277
- Bushman, B. J./Rothstein, H. R./Anderson, C. A.:**  
*Much Ado About Something: Violent Video Game Effects and a School of Red Herring: Reply to Ferguson and Kilburn.* In: Psychological Bulletin, 136/2010, S. 182–187
- Bushman, B. J./ Whitaker, J. L.:**  
*Like a magnet. Catharsis beliefs attract angry people to violent video games.* In: Psychological Science, 21/2010, S. 790–792
- Carnagey, N. L./Anderson, C. A./Bushman, B. J.:**  
*The effects of video game violence on physiological desensitization to real-life violence.* In: Journal of Experimental Social Psychology, 43/2007, S. 489–496
- Christensen, P. N./ Wood, W.:**  
*Effects of media violence on viewers' aggression in unconstrained social interaction.* In: R. W. Preiss u. a. (Hrsg.): Mass media effects research. Advances through meta-analysis. Mahwah 2007, S. 145–168
- DAK-Leuphana-Studie [Paulus, P./Schumacher, L./ Sieland, B.]:**  
*Medienkonsum von Schülerinnen und Schülern. Zusammenhänge mit Schulleistungen und Freizeitverhalten.* Universität Lüneburg 2012
- DeFleur, M. L.:**  
*Theories of Mass Communication.* New York 1970 (2. Aufl.)
- Ferguson, C. J.:**  
*Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review.* In: Aggression and Violent Behavior, 12/2007a, S. 470–482
- Ferguson, C. J.:**  
*The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games.* In: Psychiatric Quarterly, 78/2007b, S. 309–316
- Ferguson, C. J./Kilburn, J.:**  
*The public health risk of media violence: A meta-analytic review.* In: Journal of Pediatrics, 154/2009, S. 759–763
- Ferguson, C. J./Kilburn, J.:**  
*Much Ado About Nothing: The Misestimation and Overinterpretation of Violent Video Games Effects in Eastern and Western Nations: Comment on Anderson u. a. (2010).* In: Psychological Bulletin, 2010/136, S. 174–178
- Ferguson, C. J./ Rueda, S. M.:**  
*The Hitman study: Violent video game exposure effects on aggressive behavior, hostile feelings and depression.* In: European Psychologist, 2010 (zitiert nach Internet)
- Ferguson, C. J. u. a.:**  
*Violent video games, catharsis seeking, bullying and delinquency: A multivariate analysis of effects.* In: Crime and Delinquency, 20/2010, S. 1–21
- Fritz, J./Lampert, C./ Schmidt, J.-H./Witting, T. (Hrsg.):**  
*Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet.* Berlin 2011<sup>25</sup>
- Fuchs, M. u. a.:**  
*Tatort Schule: Gewalt an Schulen 1994–1999.* Opladen 2001
- Fuchs, M. u. a.:**  
*Gewalt an Schulen. 1994–1999–2004.* Wiesbaden 2009 (2. Aufl.)
- Funk, J. B. u. a.:**  
*Violence exposure in real-live, video games, television, movies, and the internet: Is there desensitization? In: Journal of Adolescence, 27/2004, S. 23–39*
- Grossmann, D./ DeGaetano, G.:**  
*Stop teaching our kids to kill. A call to action against TV, movie & video game violence.* New York 1999
- Grüsser, S./Thalemann, R.:**  
*Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe.* Bern 2006
- Hesse, H./Hesse, A.:**  
*Computer- und Videospiele. Alles, was Eltern wissen sollten.* München 2007
- Hopf, W. H.:**  
*Mediengewalt, Lebenswelt und Persönlichkeit – eine Problemgruppenanalyse bei Jugendlichen.* In: Zeitschrift für Medienpsychologie, 16/2004, S. 99–115
- Hopf, W. H./Huber, G. L./ Weiß, R. H.:**  
*Media violence and youth violence.* In: Journal of Media Psychology, 20/2008, S. 79–96
- Kanz, K.-M.:**  
*Mediengewalt und familiäre Gewalterfahrungen.* In: K. Boers/J. Reinecke (Hrsg.): Delinquenz im Jugendalter. Erkenntnisse einer Münsteraner Längsschnittstudie. Münster u. a. 2007, S. 269–298
- Kassis, W.:**  
*Unbeherrschte oder Zügellose? Eine aristotelische Klassifikation und ihre Kopplung mit Fritz' These der Gewalttrahmungskompetenz bei extensiver Nutzung gewaltorientierter Computerspiele.* In: Zeitschrift für Pädagogik, 53/2007, S. 223–242
- Kestenbaum, G. I./ Weinstein, L.:**  
*Personality, psychopathology, and developmental issues in male adolescent video game use.* In: Journal of the American Academy of Child Psychiatry, 24/1985, S. 329–333
- Kirsh, S. J.:**  
*Children, adolescents, and media violence. A critical look at the research.* Thousand Oaks 2006
- Kleimann, M.:**  
*Medienlotsen gesucht. Konzeption und Evaluation einer Unterrichtseinheit zur Prävention problematischer Mediennutzungsmuster bei Schülerinnen und Schülern dritter bis fünfter Klassen im Rahmen des Berliner Längsschnitt Medien.* Baden-Baden 2011
- Kunczik, M./Zipfel, A.:**  
*Medien und Gewalt. Befunde der Forschung 2004–2009.* Bonn 2010
- Ladas, M.:**  
*Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen.* Frankfurt am Main u. a. 2002
- Mahood, C.:**  
*How violent game play and aggressive personality interact to affect aggression. An examination of competing hypotheses (Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Montreal 2008).* Abrufbar unter: [http://www.allacademic.com/meta/p233423\\_index.html](http://www.allacademic.com/meta/p233423_index.html) (letzter Zugriff: 05.03.2010)
- Mahood, C./Cicchirillo, V.:**  
*The combined effect of physical activity and violent content in motion-sensing video games on affective aggression: A reexamination of the catharsis hypothesis (Paper presented at the annual meeting of the National Communication Association, San Diego 2008).* Abrufbar unter: [http://www.allacademic.com/meta/p260141\\_index.html](http://www.allacademic.com/meta/p260141_index.html) (letzter Zugriff: 05.03.2010)
- Petersen, K. U./ Thomasius, R. u. a.:**  
*Beratungs- und Behandlungsangebot zum pathologischen Internetgebrauch in Deutschland. Endbericht an das Bundesministerium für Gesundheit.* Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ) Hamburg (Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf) 2010
- Rehbein, F.:**  
*Mediengewalt und Kognition. Eine experimentelle Untersuchung der Wirkung gewalthaltiger Bildschirmmedien auf Gedächtnis- und Konzentrationsleistung am Beispiel der Computerspielnutzung.* Baden-Baden 2011
- Rootselaar, S. van/Konijn, E. A./Bushman, B. J.:**  
*Mood Management: Catharsis as a motive for playing violent video games? 2005.* Abrufbar unter: <http://www.nordicom.gu.se/cl/publ/letter.php?id=37#> Mood Management: Catharsis as a Motive for Playing Violent Video Games? The International Clearinghouse on Children, Youth and Media, no. 2, 2005
- Rothenstein, H. u. a. (Hrsg.):**  
*Publication Bias in Meta-Analysis: Prevention, Assessment and Adjustments.* New York 2005
- Rumpf, H.-J. u. a.:**  
*Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA). Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit.* Greifswald/Lübeck 2011
- Shell Deutschland (Hrsg.):**  
*16. Shell Jugendstudie, Jugend 2010.* Hamburg 2010
- Sherry, J. L.:**  
*The effects of violent video games on aggression. A metaanalysis.* In: Human Communication Research, 27/2001, S. 409–431
- Sherry, J. L.:**  
*Violent video games and aggression: Why can't we find effects.* In: R. W. Preiss u. a. (Hrsg.): Mass media effects research. Advances through meta-analysis. Mahwah 2007, S. 245–262
- Spitzer, M.:**  
*Im Netz.* In: Frankfurter Allgemeine Zeitung vom 22. September 2010, S. 8
- Spitzer, M.:**  
*Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen.* München 2012
- Spitzer, M.:**  
*„Es ist schrecklich!“. Interview.* In: Kölner Stadt-Anzeiger vom 10. August 2012a, S. 24
- Spitzer, M.:**  
*Digitale Demenz.* In: Frankfurter Allgemeine Zeitung vom 14. September 2012b, S. 8
- Stade-Müller, F./ Bliesener, T./Luthman, S.:**  
*Hostile and hardened? An experimental study on (de-)sensitization to violence and suffering through playing video games.* In: Swiss Journal of Psychology, 67/2008, S. 41–50
- Weber, M.:**  
*Vom inneren Beruf zur Wissenschaft.* In: Ders.: Soziologie, Weltgeschichtliche Analysen, Politik. Stuttgart 1964, S. 311–339
- Williams, D.:**  
*Virtual cultivation: Online worlds, offline perceptions.* In: Journal of Communication, 56/2006, S. 69–87
- Wölfling, K.:**  
*Computerspielsucht. Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene im Sog moderner Medien.* In: U. Dittler/ M. Hoyer (Hrsg.): Zwischen Kompetenzerwerb und Mediensucht. Chancen und Gefahren des Aufwachens in digitalen Erlebniswelten aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Sicht. München 2010, S. 267–274

Dr. Michael Kunczik ist Professor (em.) für Kommunikationswissenschaft an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz. Zu seinen Forschungsschwerpunkten gehört die Medienwirkungsforschung.

