

Kongress „Computerspiele und Gewalt“: Zusammenfassung der Ergebnisse

Wie wirkt sich virtuelle Gewalt auf die Persönlichkeit und das Verhalten von Kindern und Jugendlichen aus? Machen Computerspiele aggressiv und gewalttätig? Führt der übermäßige Konsum gewalthaltiger PC-Spiele zu schlechten Schulleistungen? Und welche Forschungsmethoden sind besonders geeignet, um diesbezüglich gesicherte Erkenntnisse zu erhalten?

Antworten auf diese kontrovers diskutierten Fragen bot der international besetzte [Kongress „Computerspiele und Gewalt“](#), auf dem am 20. November 2008 die neuesten Ergebnisse der Medienwirkungsforschung vorgestellt sowie pädagogische und politische Konsequenzen beleuchtet wurden. Geladen hatte die [Hochschule München](#) ([Prof. A. de Bruin](#)) in Kooperation mit der [Ludwig-Maximilians-Universität München](#) ([Prof. J. Kahlert](#); [Dr. M. Kandler](#)). Das Interesse am Thema war sehr groß. So nahmen 650 Teilnehmer, darunter Vertreter aus Bildungspolitik und Wissenschaft sowie Lehrkräfte, Studierende und Eltern an der Veranstaltung teil.

Zum Auftakt des Medienkongresses wies [Kultusstaatssekretär Dr. M. Huber](#) auf die gesellschaftliche Brisanz des Themas sowie die Notwendigkeit hin, sich kritisch und wissenschaftlich fundiert mit der Problematik „Computerspiele und Gewalt“ auseinander zu setzen.

In seinem einführenden Vortrag „Korrelation oder Kausalität?“ bot [Prof. H. Lukesch](#) einen zum Verständnis der Effekte von Mediengewalt notwendigen grundlegenden Überblick über die verschiedenen Methoden der Nutzungs- und Wirkungsforschung. Vor allem Längsschnitt- und Metaanalysen liefern danach besonders aussagekräftige Resultate. Bei den sogenannten *Längsschnittanalysen* werden die untersuchten Personen in Abständen zwei- oder mehrmals befragt. Somit können Auswirkungen und Effekte über einen längeren Zeitraum untersucht und Richtung und Kausalität von Wirkungen belegt werden. Bei den *Metaanalysen* werden bereits ausgeführte Studien noch einmal ausgewertet und mit anderen Untersuchungen verglichen.

Medienforscher aus den USA ([Prof. D.A. Gentile](#), Iowa State University) und Deutschland ([Dr. I. Möller](#), Univ. Potsdam; [Dr. W. H. Hopf](#), Schulberatung Obb.-Ost.; [Dr. T. Mößle](#), KFN Hannover) präsentierten im Anschluss daran vier aktuelle Langzeitstudien, die den **Gewaltkonsum durch Computerspiele als Ursache für Veränderungen der Persönlichkeit und reale Gewalttätigkeit** belegen.

Kongress „Computerspiele und Gewalt“: Zusammenfassung der Ergebnisse

Fazit

Zu dem Thema der Gewaltwirkungen bei Computerspielen sind die **Ergebnisse der Meta- und Längsschnittanalysen nationaler und internationaler Wirkungsforschung** relativ eindeutig: Im Einzelnen wurde auf dem Medienkongress gezeigt, dass

- der Konsum von Mediengewalt die Wahrscheinlichkeit aggressiven Verhaltens, aggressiver Kognitionen (z. B. normative Überzeugungen) und aggressiver Affekte bei Kindern und Jugendlichen sowohl kurzfristig als auch langfristig erhöht.
- Prosozialität bzw. Hilfsbereitschaft und das Einfühlungsvermögen und Mitleid hingegen deutlich abnehmen.
- die Ausstattung von Kindern mit Mediengeräten bereits deutlich die Gefahr schulischer Leistungseinbußen erhöht (je niedriger der Bildungshintergrund, desto größer die Medienausstattung und desto höher der Medienkonsum).
- erhöhte Medienzeiten der Kinder - insbesondere aber die Nutzung gewalthaltiger Angebote - mit schlechteren Schulleistungen einhergehen. Hiervon sind insbesondere Jungen betroffen, da diese bereits im Grundschulalter mit Mediengeräten ausgestattet sind, höhere Nutzungszeiten als Mädchen aufweisen und gewaltbetonte Filme und Spiele stärker präferieren.

Weiterhin wurde festgestellt, dass

- es durch Computerspiele zu einer Zunahme an physiologischer Erregung kommt, was wiederum Voraussetzung für entsprechend ungehemmtes Verhalten ist.
- das Spielen von gewalthaltigen elektronischen Spielen der stärkste Risikofaktor für Gewaltkriminalität ist.
- die Bereitschaft zur Gewalt über die Jahre mit zunehmendem Konsum von medialer Gewalt ansteigt.
- sowohl mediale wie reale Erfahrungen von aggressiven Emotionen wie Hass und Wut, verbunden mit dem Rachemotiv, die Hauptrisikofaktoren für Schülergewalt und Gewaltkriminalität darstellen.
- aggressivere Menschen sich vermehrt gewalthaltigen Medien zuwenden und dies wieder zu verstärkt aggressiven Verhalten führt, d. h. Medienselektion und Medienwirkung verstärken sich gegenseitig im Sinne einer Abwärtsspirale.

Mit den Studien zu den Auswirkungen von Medien auf die Nutzer wurde jedoch nicht behauptet, dass es nicht auch andere Bedingungen für die Entstehung von Gewaltbereitschaft und gewalttätigem Verhalten gebe. Der Konsum von gewalthaltigen Computerspielen allein mache noch niemanden zum Täter. Er sei einer – wenn auch ein wichtiger - von vielen Einflussfaktoren.

Kongress „Computerspiele und Gewalt“: Zusammenfassung der Ergebnisse

Der Autor und Fernsehjournalist **Dr. R. Fromm**, der vor allem durch Beiträge wie [„Gewalt ohne Grenzen – Brutale Computerspiele im Kinderzimmer“](#) für das ZDF Magazin „Frontal 21“ bekannt und z. T. aus der Gamerszene heftig kritisiert wurde, veranschaulichte anhand eindeutiger Spielauszüge aus „Der Pate“, „Fight Club“ und „GTA San Andreas“ Aspekte der Gewaltverherrlichung, -belohnung und -verstärkung. Er warnte vor den Gefahren der Kriegsverherrlichung, vor psychologischem Faschismus sowie einer schleichenden Militarisierung und Brutalisierung der Gesellschaft durch Computerspiele. Weiterhin sprach er von geistiger Lethargisierung sowie vom Computerspiel als einem virtuellem zweitem Kinderzimmer und Babysitter.

[Dr. R. Weiß](#) (Stuttgart), der das Evaluationsgutachten des Hans-Bredow-Instituts für die Bundesregierung zum Jugendmedienschutz in Deutschland kritisch beleuchtete, kam zusammenfassend zu dem Schluss: *„Das am 1. Juli 2008 in Kraft gesetzte novellierte [Jugendschutzgesetz](#) ist trotz seiner verschärften Formulierung in den §§ 15 und 18 ein Papiertiger geblieben, da es durch die freiwillige Selbstkontrolle unterlaufen wird, indem bei entscheidenden umsatzträchtigen Produktionen von Killerspielen nach wie vor die BPjM als alleinige unabhängige Indizierungsinstitution umgangen wird! Eine Freigabe ab 18 ist und bleibt ein Freibrief, auch wenn das blaue Verbotsschild auf den Verpackungen jetzt größer sein muss!“*

Politische und pädagogische Konsequenzen

Aus den präsentierten Forschungsergebnissen leiteten die Referenten folgende politische und pädagogische Konsequenzen ab:

- Die gesetzlichen Regelungen im Jugendmedienschutz alleine reichen laut Staatssekretär Huber nicht aus. Der wirksamste und langfristige Schutz sei das Hineinwachsen in gesunde, konstruktive Verhaltensmuster im Umgang mit digitalen Medien. Dies erfordere einen klaren gesellschaftlichen Konsens und ein konzentriertes Handeln von Schule und Elternhaus. Notwendig sei weiterhin eine Medienerziehung, die als gesamtgesellschaftliche Aufgabe begriffen werde.
- Als problematisch und unzureichend für den Jugendschutz wurden von einem Großteil der Referenten die Systeme der Alterskennzeichnung für Computerspiele angesehen. Im Pressegespräch plädierte der Schulpsychologe Hopf sogar für eine Abschaffung der deutschen [Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle](#) (USK) und deren Ersatz durch ein unabhängiges staatliches Organ, wie z. B. die [Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien](#) (BPjM). Von einer Ratingagentur wurden Objektivität, Validität und überprüfbare klare Kriterien gefordert. Zudem sollten Eltern laut dem amerikanischen Medienforscher Gentile stärker auf Alterskennzeichnungen bei Computerspielen hingewiesen werden.
- Die Wissenschaftlerin Möller plädierte in diesem Kontext für eine Verstärkung der Aufklärungsarbeit und einer Ausschöpfung der bereits bestehenden Rahmenbedingungen (z. B. der Vergabe eines USK-Ratings mit akustischem Signal, das beim Kauf an der Kasse ertönt).

Kongress „Computerspiele und Gewalt“: Zusammenfassung der Ergebnisse

- Statt pauschaler Verteufelung von Computerspielen, seien laut dem Autor und Fernsehjournalisten Fromm bei Spielbewertungen Einzelfallanalysen notwendig. Eine erste Orientierung könne bereits das Lesen des Packungsinhalts eines Spiels bieten.
- Der Schulpsychologe Hopf sprach sich deutlich für ein Verbot von extrem gewalthaltigen Video- und Computerspielen aus. Als nicht ausreichend bezeichnete er das Konzept, durch Medienkompetenz Jugendschutz zu betreiben. Zudem sprach sich Hopf gegen eine Deklamation von Computerspielen als Kulturgut aus.
- Als hilfreich wurde die Einigung auf Kriterien erachtet, die ein Verbot von gewalthaltigen Computerspielen möglich machen.
- Hopf wies weiterhin darauf hin, dass der Medienkonsum der Kinder in 40 bis 60 Prozent der Familien nicht reguliert bzw. reduziert werde. Eltern sollten ihren Kindern jedoch klare Grenzen im Umgang mit Medien setzen und ihnen keinen eigenen Fernseher oder Computer ins Zimmer stellen.
- Erste positive Effekte haben laut den Medienforschern Möller und Mößle schulische Interventions- und Trainingsprogramme zur Reduktion der aggressionsfördernden Wirkung des Konsums gewalthaltiger Medieninhalte hervorgebracht. Weiterentwicklungen der vorgestellten Berliner und Potsdamer Curricula (Mößle, Möller) wurden daher als sinnvoll erachtet.
- Fromm sprach sich zudem für einen stärkeren Einbezug von Computerspielinhalten in den Unterricht (z. B. Ethikunterricht) aus. Als für Kinder und Jugendliche empfehlenswerte Computerspiele nannte er beispielhaft „Die Sims“, „Die Siedler“ und „Age of Mythology“.
- Staatssekretär Huber wies darauf hin, dass die sinnvolle Mediennutzung integraler Bestandteil des Unterrichts in allen Schularten sei und Eltern in Bayern daher von schulischer Seite bereits seit langem Unterstützung fänden. Außerdem stehe Eltern und Lehrkräften bei Fragen zur Medienerziehung ein Netzwerk von gut hundert medienpädagogisch-informationstechnischen Beratungslehrkräften (MIB) mit Rat und Tat zur Seite.
- Für die Wissenschaftler wurde laut dem Psychologen Lukesch abschließend deutlich, wo weiterer Forschungsbedarf im Bereich „Computerspiele und Gewalt“ liegt. So sollte diesbezüglich das Gebiet der Neuropsychologie stärker ausgebaut und die Rolle der Emotionen stärker in den Forschungsfokus gerückt werden.

Autorin: Dr. Vera Haldenwang, Referat Medienbildung am ISB München

München, Januar 2009