

Wie reagiert man auf die Gewalt und das Suchtpotential elektronischer Spiele¹

Günter L. Huber
Universität Tübingen

Zusammenfassung

Der Aufsatz fasst neuere empirische Forschungsergebnisse über den Beitrag elektronischer Spiele zur Gewalttätigkeit und Delinquenz von Jugendlichen zusammen und berichtet über den Prozentsatz von Jugendlichen, die schon abhängig von elektronischen Spielen sind und deshalb täglich mehr als 4,5 Stunden täglich spielen und so die notwendige Zeit für schulischen oder beruflichen Erfolg verlieren. Auf der Grundlage der Ergebnisse von Längsschnittstudien kann man das Gewicht des Faktors "elektronische Gewaltspiele" unter anderen Faktoren beziffern, die zur Entwicklung von Gewalt und sogar Delinquenz im Alter von 12 bis 14 Jahren beitragen. Eine Untersuchung an mehr als 48 000 Jugendlichen in Deutschland zeigt das Potential verschiedener Spiele, eine suchartige Abhängigkeit zu entwickeln auf Kosten der notwendigen Entwicklungsaufgaben im Jugendalter. Eine Reihe von pädagogisch-praktischen Schlussfolgerungen für Eltern und Lehrer sowie sozio-politische Empfehlungen runden den Beitrag ab.

1. Die Rolle des Spiels in der menschliche Entwicklung

Die Tätigkeiten, die wir "Spielen" nennen, spielen in der Entwicklung aller Lebewesen eine Rolle, die nicht schon mit vollständigen Programmen zum Überleben in ihrer Umwelt auf die Welt kommen. Im Hinblick auf die lange Kindheit und Jugendzeit des Menschen haben seine Spiele die Philosophen, Psychologen und Pädagogen schon seit langem interessiert. Der Umwelt des Spielers erscheint das Spielen oft als seine zweckfreie Tätigkeit, aber Spielen beruht auf starken internen Antrieben. Die Spiele wurden nach verschiedenen Typen klassifiziert und verschiedenen Theorien zugeordnet, welche die Funktion des Spiels im menschlichen Leben zu erklären versuchen.

So unterscheidet man das sensu-motorische Spiel des Babys, die exploratorische Analyse von Objekten des Kleinkinds, das "Als-ob"-Spiel oder Symbolspiel, das Konstruktionsspiel, das Rollenspiel und das Regelspiel. Für Wygotski (1964) ist das Spiel ein wichtiges Medium für die individuelle und kulturelle Entwicklung der Kinder. Die grundlegende Funktion des Spiels in der Entwicklung können wir aus dem allgemeinen Gesetz der kulturellen Entwicklung von Wygotski (1964) erschließen: Die kognitiven Prozesse entstehen aus der sozialen Situation, in der das Individuum lebt - sei es eine reale oder eine virtuelle Situation. Ganz allgemein entwickeln sich psychische Strukturen in diesen Situationen. Ein Kennzeichen entsprechender Veränderungen ist ihre Richtung: Sie sind nach innen gerichtet, sie bestehen in einem Prozess der "Zentralisation", und sobald sie als Fähigkeiten zentralisiert oder internalisiert sind, fällt die externe Kontrolle weg. Im Spiel setzen die Kinder sich mit ihrer Umwelt auseinander und lernen über sie. Häufig spielen sie mit anderen Kindern oder Erwachsenen zusammen und verändern dabei einerseits ihre Welt, andererseits sich selbst. Wie Wygotski schrieb, haben die psychischen Prozessen des Menschen sozialen und kulturellen Ursprung. Aus der Sicht der Pädagogik spielt es eine zentrale Rolle, was man Kindern zum Spielen und Lernen anbietet, d.h. Zeit, Raum, reale Objekte, virtuelle Umgebungen, Aufgaben und Herausforderungen. Oder anders gesagt, der soziale Einfluss von Erziehern jeder Art ist – nach Wygotski – der Motor der Entwicklung. In seinen Worten: Die Erziehung geht der Entwicklung immer voraus, sie stimuliert und fördert das Lernen. Wie Wygotski sagte, nützt der pädagogische Einfluss "... nur wenn er der Entwicklung vorausgeht ... und erweckt dabei ein ganzes Arsenal von Funktionen, die sich in der Phase des Reifens, in der Zone der nächsten Entwicklung befinden. ... Die Unterweisung ist nicht die Entwicklung, jedoch fördert gut organi-

¹ Aktualisierte Übersetzung eines Vortrags beim Kurs der spanischen Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid über "Strategien für die Verbesserung des Zusammenlebens in Schulklassen", 26. - 27. März 2010, Studienzentrum Ibiza

sierte Unterweisung die geistige Entwicklung und die Unterweisung von außen ist ein notwendiges und universelles Element der Entwicklung"(nach Wertsch, 1985, S. 72).

Oerter (2007) macht uns auch auf den Zusammenhang aufmerksam zwischen der Rolle des Spiels in der individuellen Entwicklung und in der kulturellen Entwicklung. Er erklärt, die verschiedenen Formen des Spielens stellten gleichzeitig die generelle Grundlage jeder kulturellen Schöpfung dar. Das ist eine starke Hypothese, aber sie unterstreicht andererseits den Aspekt des Austauschs zwischen Individuum und seiner Umwelt während und durch das Spiel.

Weil sie keine anderen Möglichkeiten zur Bewältigung ihrer Probleme oder zur Erforschung aktueller Entwicklungsthemen und ihrer sozialen Beziehungen haben, benötigen die Kinder das Spiel als Aktivität von zentraler Bedeutsamkeit. Durch das Spiel erproben Kinder die Möglichkeiten des Handelns in der Welt und dabei verknüpfen sie Wissen, Gefühle und zwischenmenschliche Beziehungen.

Außerdem betonen die Neurobiologen und Neuropsychologen die Tatsache, dass diese Interaktion zwischen dem spielenden Kind und seiner Umwelt nicht nur vielfältige Erfahrungen ermöglicht, sondern die häufige Wiederholung von Wahrnehmungen und Handlungen spezifische Strukturen im Gehirn aufbaut, spezifische neuronale Muster, die man früher "Gedächtnisspuren" nannte. Je jünger ein Kind ist, desto schneller bilden sich solche Muster (Spitzer, 2005). Später nimmt die Geschwindigkeit sowohl des Aufbaus wie des Abbaus dieser Muster ab. Oder mit anderen Worten: Das Gehirn von Kindern ist leichter formbar als das der Erwachsenen. Aus der Perspektive der Evolution macht dies Sinn: Für die Erwachsenen gibt es in der Welt weniger neue Dinge, die sie lernen müssen, und sie verfügen bereits über die meisten notwendigen Hirnstrukturen. Es ist klar, dass die Aktivitäten in der Welt elektronischer Gewaltspiele auch Spuren hinterlassen:

"Unser zentraler Befund besagt, dass neuronale Muster zwischen sehr anregenden virtuellen Umwelten und realen Erfahrungen entstehen. So kann die virtuelle Gewalt die gleichen Gehirnmuster aktivieren, die wir beobachten, wenn Individuen aggressive Gedanken haben oder eine klare Tendenz zu aggressivem Handeln" (Weber 2006, S. 53).

Dazu kommt noch, dass das Lernen durch elektronische Spiele auf Grund der aktiven Rolle des Spielers verstärkt wird durch die Identifikation mit dem "Helden" des Spiels und seinen Emotionen sowie durch die unmittelbare Belohnung für erfolgreiches Handeln. Diese Belohnungen bewirken im Organismus die Produktion des Neurotransmitters Dopamin, der neben anderen Effekten positive Emotionen bei den Spielern auslöst. Was man in elektronischen Gewaltspielen lernt ist die Gewalt; man wird belohnt dafür, dass man andere verletzt, verstümmelt oder virtuell in den unterschiedlichsten Weisen tötet. Ein anderer realer Effekt dieser brutalen Handlungen besteht darin, dass der Spieler gegenüber der Gewalt abstumpft. Je häufiger man Gewalt erfährt, sei sie real oder virtuell, um so mehr reduziert sich die emotionale und physiologische Reaktion auf solche Ereignisse (Spitzer, 2005, S. 236).

2. Die Effekte elektronischer Gewaltspiele: Empirische Befunde

2.1 Mediengewalt verursacht zusammen mit anderen Einflüssen reale Gewalt

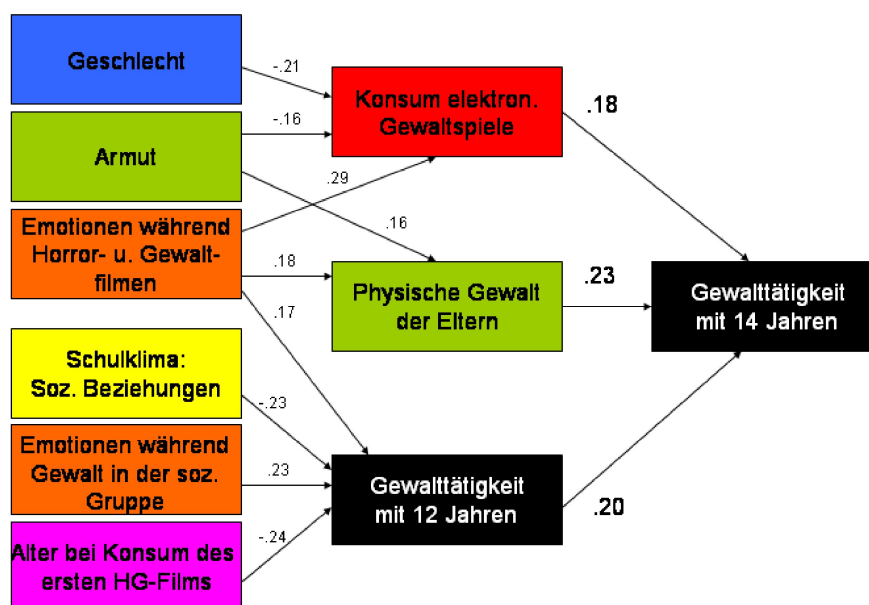
Von den Ergebnissen von Längsschnittstudien über den Einfluss von Mediengewalt auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen kann man auf langfristige Wirkungen, kumulative Effekte, die Richtung, d.h. Kausalität der Einflüsse sowie auf die künftige Entwicklung und das spätere Verhalten der Jugendlichen in ihrer sozialen Umwelt schließen. In den vergangenen Jahren konnte durch Längsschnitt-Untersuchungen wiederholt nachgewiesen werden, dass der Einfluss von Gewaltmedien neben anderen Einflüssen ein Risikofaktor für die individuelle Entwicklung ist

– aber ein Faktor mit großem Gewicht. Neben den Auswirkungen von Gewaltmedien muss man vier weitere Risikofaktoren für die Entwicklung berücksichtigen, nämlich die Familiensituation, die Schulsituation, die Gruppe der Gleichaltrigen und die individuelle Persönlichkeit.

Dieses Ergebnis stimmt weitgehend mit der Liste der Risikofaktoren der National Association for the Education of Young Children (1993) überein, die schon Jahre vor der Verbreitung von elektronischen Kriegs- und Verbrechensspielen in den Zimmern von Kindern und Jugendlichen veröffentlicht wurde. Zu Beginn der 90er Jahre hat diese Organisation folgende kritische Faktoren zusammengestellt: Armut, Rassismus, Arbeitslosigkeit, Drogenmissbrauch, einfacher Zugang zu Waffen, unangemessene Praktiken der Eltern und häufiger Konsum von Gewaltdarstellungen in den Kommunikationsmedien.

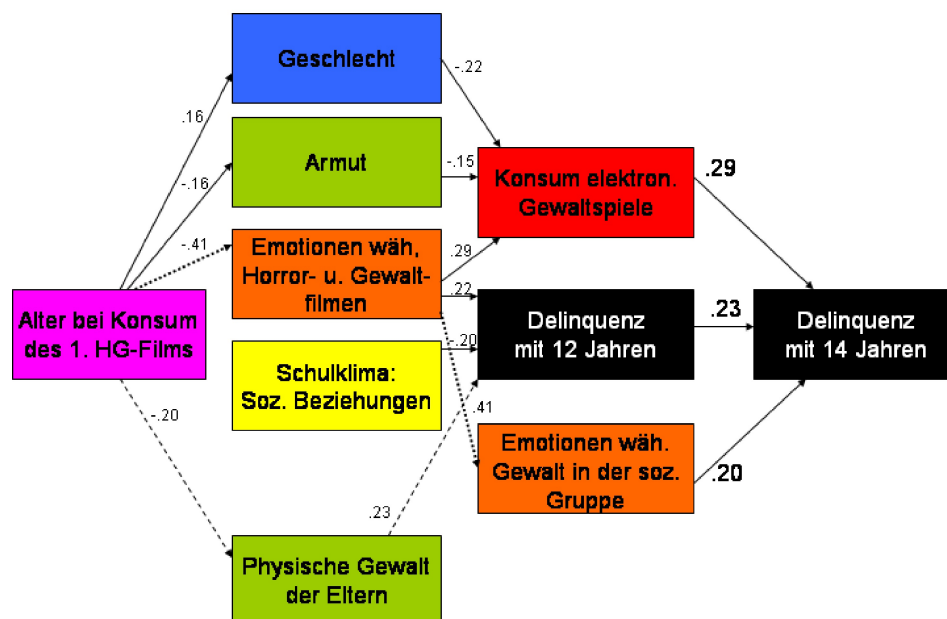
Unter den verschiedenen Wirkungen häufigen Konsums brutaler Kriegs- und Verbrechensspiele haben alle Längsschnitt-Untersuchungen die Veränderungen der Gewalttätigkeit und Delinquenz der Kinder und Jugendlichen gemessen. In unserer eigenen Untersuchung (Hopf, Huber & Weiß, 2008) an zwölfjährigen Kindern haben wir nach zwei Jahren ebenso klare wie alarmierende Auswirkungen gefunden. Zwei Jahre lang in einer Umwelt voller virtueller Gewalt zu leben erhöhte die Gewalttätigkeit (siehe Abb. 1) und die Delinquenz (siehe Abb. 2), die wir dann bei den inzwischen 14-jährigen Untersuchungsteilnehmern gemessen haben. Die elektronischen Gewaltspiele üben einen direkten Einfluss auf die Entwicklung anti-sozialer Verhaltensweisen aus. Besonders bedenklich sind dabei die Effekte, die das Erleben aggressiver Emotionen wie Hass und Wut beim Anschauen von Horror- und Gewaltvideos schon in frühem Alter bewirkt. Entsprechende Einflüsse gehen auch von der Gewalt in den Familien der Kinder und vom Erleben aggressiver Emotionen während gewalttätiger Auseinandersetzungen in der Freundesgruppe der aus. Natürlich spielt für das Aggressivitätsniveau der 14-Jährigen auch eine Rolle, wie aggressiv sie bereits mit 12 Jahren waren.

Abb.1: Konsum von Mediengewalt als Ursache für reale Gewalt



Multiple Korrelation Eb. 1 = .55 / $\beta_{crit} = .15$ (Koeffizienten nach KMSS-Version 7, Kleiter, 1982-2000)

Abb.2: Konsum von Mediengewalt als Ursache für Delinquenz



Multiple Korrelation Eb. 1 = .57 / $\beta_{crit} = .15$ (Koeffizienten nach KMSS-Version 7, Kleiter, 1982-2000)

Ganz besonders interessant erscheint der Befund, dass das Erleben von aggressiven Emotionen wie Hass, Wut, grenzenlose Macht und Rachebedürfnis einen mächtigen Risikofaktor für Gewalttätigkeit und Delinquenz darstellt. Wir sehen, dass die Gewalttätigkeit und Delinquenz der 14-Jährigen durch unterschiedliche Einflüsse verursacht wird, darunter aber ist der frühe Konsum von Horror- und Gewaltvideos der stärkste Einfluss ($\beta = .25$) auf spätere Aggression, während spätere Delinquenz am stärksten ($\beta = .29$) vom Konsum elektronischer Kriegs- und Verbrechen Spiele abhängt. In ihrer Längsschnittstudie mit Grundschulern berichten Anderson, Gentile und Buckley (2007) etwas niedrigere Pfadkoeffizienten zwischen dem Konsum von Gewalt in elektronischen Spielen und realer, physischer Aggression ($\beta = .13$), während der Pfadkoeffizient zwischen früher gemessener und späterer physischer Gewalt bei diesen insgesamt jüngeren Probanden höher ($\beta = .59$) ausfällt.

Grundsätzlich ist in unserer Studie der Konsum von Mediengewalt insgesamt (Fernsehen, Filme, elektronische Spiele zusammen) der stärkste Risikofaktor für Gewalttätigkeit ($\beta = .28$) und Delinquenz ($\beta = .30$) der Schüler und Schülerinnen. Wir können folgern: Je früher und je häufiger die Kinder Horror- und Gewaltvideos konsumieren und je häufiger sie elektronische Gewaltspiele spielen, um so häufiger fallen sie im Alter von 14 Jahren durch Gewalttätigkeit und Delinquenz auf.

Eine neuere Meta-Analyse (Anderson et al., 2010) bestätigt unsere Befunde und verallgemeinert die Wirkungen elektronischer Gewaltspiele insofern, als in dieser Studie der schädigende Einfluss auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen kultur-übergreifend nachgewiesen werden konnte. Der Konsum von Gewalt in elektronischen Kriegs- und Verbrechen Spielen beeinflusste nach den Ergebnissen von 12 Untersuchungen mit insgesamt ca. 4500 Teilnehmern das aggressive Verhalten der Probanden beträchtlich (.198). In den Erklärungen für diese Wirkungen zitieren Anderson et al. (2010) aus einem Interview mit einem begeisterten Spieler: "Du bewegst nicht nur die Hand am Joystick, sondern du identifizierst dich mit dem Spiel, psychologisch und emotional."

2.2 Mediengewalt stumpft ab

Die emotionale Identifikation mit den "Helden" von Gewaltmedien, über die der oben zitierte Spieler sprach, stellt ein ernstes Problem mit langfristigen Konsequenzen dar. Die Effekte kann man schon bei Kindern in der Grundschule beobachten, falls sie schon früh mit dem Konsum von Gewaltmedien, meist Horror- und Gewaltvideos, beginnen.

Um zu unterstreichen, welche Bedeutung die Abstumpfung gegenüber Gewalt und der Verlust von Empathie, möglicherweise sogar völlig fehlende Entwicklung von Empathie aufgrund des Konsums von Gewaltmedien haben, sollen zwei Beispiele von Perry (2000) zitiert werden:

" 'Das ist cool. Schau nur, wie sein Kopf explodiert!' – Dies sagte ein neunjähriger Junge während des Fernsehens. Sein aggressives Verhalten in der Schule war so schwerwiegend, dass er in eine Spezialklasse versetzt werden musste."

"Nachdem er die weinenden Eltern des Mädchens gesehen hatte, das er geschlagen, gewürgt und mit Messerstichen getötet hatte, murmelte ein 18-jähriger Mörder: ' Ich weiß, nicht warum die weinen – ich bin es doch, der ins Gefängnis muss.' "

Wie schon erwähnt, weisen Neurowissenschaftler darauf hin, dass brutales Handeln in der virtuellen Welt der Kriegs- und Verbrechen Spiele die Spieler gegenüber Gewalt abstumpft. Als empirischer Beleg soll eine Untersuchung zitiert werden, die nicht nur über die emotionalen Effekte der wichtigsten Quellen von Mediengewalt, sondern auch über die Effekte von realer Gewalt im Alltag berichtet. Die Studie von Funk, Bechtold, Baldacci, Pasold und Baumgartner (2004) deckte beunruhigende Zusammenhänge auf.

Die Autorinnen gründen ihren Forschungsansatz auf den kritischen Zusammenhang zwischen dem Prozess moralischer Bewertung und der Entwicklung von Empathie, d.h. sich einfühlen können in andere Personen oder den psychischen Zustand anderer Personen nachempfinden zu können. Der Aufsatz zitiert Feshbach (1997) und seine Feststellung, wonach die Einflüsse positiver Sozialisationserfahrungen einschließlich der Beobachtung verständnisvoller anderer Personen und die Erfahrung von Belohnung für wünschenswertes soziales Handeln für die Entwicklung von Empathie besonders wichtig sind. Typische Forschungsergebnisse zeigen einen positiven Zusammenhang zwischen individueller Empathie und dem prosozialem Verhalten einer Person, während umgekehrt Aggressivität von Jugendlichen, geringe Empathie und schlechte soziale Anpassung miteinander verknüpft auftreten.

An der Untersuchung waren 150 Schüler und Schülerinnen aus einer mittelgroßen nordamerikanischen Stadt beteiligt. Die 82 Schüler und 68 Schülerinnen waren im Durchschnitt genau zehn Jahre alt, die Mehrzahl besuchte katholische Privatschulen. Die Autorinnen beschreiben ihre Stichprobe als "etwas besser ausgebildet und wahrscheinlich aus einem etwas höheren sozio-ökonomischen Milieu als die Bevölkerung im allgemeinen" (S. 27). Dieses Faktum verleiht den Ergebnissen der Untersuchung zusätzliches Gewicht, wenn man berücksichtigt, dass zu den Risikofaktoren für die Gewalt von Jugendlichen auch der sozio-ökonomische Status ("Armut") der Familie zählt.

Mit Hilfe von vier Fragebögen wurden Erfahrungen mit realer Gewalt, Erfahrungen mit Mediengewalt, d.h. Gewalt in elektronischen Spielen, im Fernsehen, in Filmen und im Internet, sowie das Niveau individueller Empathie gemessen. Typische Items der Empathie-Skala waren beispielsweise "Wenn ich ein Kind sehe, das ganz außer sich gerät, bin ich wirklich besorgt" oder "Wenn sich zwei Kinder schlagen, müsste jemand eingreifen" (S. 29). Regressionsanalysen zeigten die erwartete Beziehung zwischen Geschlecht und Empathie, d.h. höhere Empathie der Mädchen als der Jungen. Aber unter den Variablen der Erfahrung mit Gewaltmedien sagte nur der Konsum elektronischer Gewaltspiele statistisch signifikant die individuelle Empathie vorher ($\beta = -.19$), d.h. je mehr die Kinder diese Spiele konsumierten, desto geringer war ihre Empathie.

Die Autorinnen folgern, dass ihre Befunde die Besorgnis über den Konsum elektronischer Gewaltspiele erhöht, da man die Verringerung von Empathie und das Ansteigen aggressiver Einstellungen als Anzeichen von Abstumpfung ansehen müsse, d.h. als Anzeichen einer Desensibilisierung gegenüber der Gewalt. "In elektronischen Gewaltspielen nützt die Empathie nichts, moralische Bewertungen fehlen häufig völlig, aber immer wieder werden gewalttätige Einstellungen und Handlungen belohnt" (S.34). Darüber hinaus signalisieren nach Ansicht der Autorinnen qualitative Untersuchungen die Wahrscheinlichkeit, dass das Spielen elektronischer Gewaltspiele sowohl gewalttätige Symbolspiele fördert als auch die Übertragung von Gewalthandlungen aus der Umwelt des Spiels in die reale Welt jenseits des Bildschirms.

In ihrer schon zitierten Meta-Analyse haben Anderson et al. (2010) auch die abhängigen Variablen "Empathie vs. Desensibilisierung" und "prosoziales Verhalten" als Indikatoren für den Abstumpfungseffekt brutaler elektronischer Spiele mit eingeschlossen. Greifen wir aus dieser Analyse wieder nur die Längsschnittstudien heraus, da dieser Untersuchungstyp kausale Folgerungen erlaubt. Das durchschnittliche Gewicht des Zusammenhangs zwischen dem Konsum elektronischer Gewaltspiele und Empathie in sechs Studien mit zusammen ca. 2800 Teilnehmern beträgt $\beta = -.16$. Die β -Werte variieren zwischen $-.196$ und $-.123$. Wir sehen also einen klaren Effekt: Je häufiger sie elektronische Gewaltspiele konsumieren, desto niedriger ist die Empathie der Spieler. Die Ergebnisse für die Variable "prosoziales Verhalten" zeigen das gleiche Muster. In fünf Untersuchungen mit ca. 2300 Teilnehmern beträgt der Durchschnittswert $\beta = -.114$ (Variation zwischen $-.151$ und $-.077$), d.h. je höher der Konsum elektronischer Gewaltspiele ist, desto weniger häufig sind sozial wünschenswerte Verhaltensweisen der Spieler.

2.3 Mediengewalt macht süchtig

In den empirischen Untersuchungen über die Nutzung elektronischer Spiele tauchen regelmäßig Spieler auf, die jede Woche 25 Stunden oder mehr in virtuellen elektronischen Umwelten verbringen. Abgesehen davon, dass diesen Spielern diese Zeit für andere bedeutsame Aktivitäten fehlt, fällt auf, dass die exzessiven Spieler Formen des Erlebens und Verhaltens entwickeln, die man von Suchtmittel-Abhängigen kennt. Die exzessiven Spieler

- verlieren die Kontrolle über ihr Verhalten,
- leiden an Entzugserscheinungen, wenn Sie vom Bildschirm ferngehalten werden,
- brauchen in ihren Spielen immer brutalere Szenarios,
- nehmen negative Konsequenzen im Bereich schulischer Leistungen und sozialer Beziehungen außerhalb der Gruppe ihrer Mitspieler hin.

Abgesehen davon, dass diese Symptome zu Konflikten in der Familie führen, weil die Eltern üblicherweise das Schulversagen ihrer Kinder nicht einfach hinnehmen und die Eltern sich in diesem Moment klar darüber werden, dass ihre Kinder – in der Mehrzahl der Fälle die Söhne – den Tag und einen großen Teil der Nacht spielend vor dem Bildschirm verbringen.

Rehbein, Kleimann und Möble (2009) befragten in einer Umfrage an mehr als 44.000 15-jährigen deutschen Schülern und Schülerinnen jeden dritten Teilnehmer, d.h. ca 15.000 Schüler und Schülerinnen nach der Nutzung des Internets und elektronischer Spiele. Nach ihren Ergebnissen spielen 18,3 % der männlichen und 4,3 % der weiblichen Jugendlichen exzessiv, also jeden Tag länger als 4,5 Stunden. Außerdem bestätigen die Befunde das Suchtpotential der elektronischen Spiele. Mit einem besonderen Messinstrument, das sich an den Klassifikationskategorien des ICD-10 orientiert, haben die Autoren die Abhängigkeit der Jugendlichen von diesen Spielen erfasst. Es stellte sich heraus, dass 3 % der Jungen und 0,3 % der Mädchen schon computerspiel-süchtig sind. Weitere 4,7 % der Jungen und 0,5 % der Mädchen müssen als "suchtgefährdet" bezeichnet werden.

Auf Grund seiner besonderen Spielmerkmale weist das Spiel "World of Warcraft" unter den in den Jahren 2007 und 2008 am weitesten verbreiteten elektronischen Spielen das höchste Suchtpotential auf. Die männlichen Jugendlichen spielen es täglich durchschnittlich vier Stunden lang, aber 36 % der Spieler befinden sich regelmäßig länger als 4,5 Stunden in dieser virtuellen Umwelt. 11,6 % der Spieler von "World of Warcraft" müssen als "suchtgefährdet" bezeichnet werden und 8,5 % dieser Spieler sind bereits süchtig. Mit anderen Worten: Jeder fünfte Spieler von "World of Warcraft" lebt quasi mehr in der virtuellen Welt dieses Spiels als in seiner realen Welt. Eine Untersuchung an ca. 1100 elfjährigen Grundschulern in Berlin bestätigt diesen Befund. Die Studie weist auch darauf hin, welche besonderen Merkmale elektronischer Spiele schon in der Kindheit Abhängigkeit von diesen Medien erzeugen oder verstärken können.

Nach Rehbein, Kleimann und Möble (2009, S. 46) sind folgende Merkmale typisch für elektronische Spiele, die süchtig machen können:

- Der Spieler kann seltene Auszeichnungen erringen, die viel Prestige verleihen;
- die Belohnung erfolgt nach den Mechanismen der Intervallverstärkung;
- der Spieler erleidet Nachteile, wenn er nicht regelmäßig in der Spielwelt erscheint ("persistente" Spielwelt);
- das Spiel bietet ein komplexes System aufeinander aufbauender Spielniveaus an, so dass man zur vollständigen Entwicklung der persönlichen Repräsentation (Spielfigur, Avatar) im Spiel mehrere Monate lang beständig spielen muss;
- das Spiel eröffnet eine breite und komplexe Spielwelt mit vielen Optionen, die man erst kennt, wenn man mehrere Monate beständig gespielt hat;
- das Spiel stellt komplexe Aufgaben, für deren Bewältigung man eine Gemeinschaft gut trainierter und kooperationswilliger Mitspieler benötigt – daher fühlt der Spieler sich seinen Mitspielern gegenüber verpflichtet und kann seine Aktivitäten in der virtuellen Welt nicht einschränken ohne Gefahr zu laufen, dass die anderen ihn ausschließen oder er/sie von schlechtem Gewissen geplagt wird.

3. Der öffentliche Diskurs über elektronische Gewaltmedien

Die meisten Eltern und Lehrer wären entsetzt, wenn sie denn wüssten, was ihre Kinder tun um ihre Aufgaben in den elektronischen Kriegs- und Verbrechensspielen zu erfüllen – das fängt damit an, einzelne Menschen zu erstechen, zu erschlagen oder zu erschießen und reicht bis zur Massenvernichtung mit Giftgas. Aber die Herstellerfirmen elektronischer Spiele versuchen erfolgreich, den öffentlichen Diskurs so zu beeinflussen, dass das Publikum überzeugt wird, die elektronischen Kriegs- und Verbrechensspiele seien wie ihre anderen Produkte harmlose Freizeitaktivitäten, die nicht nur keinesfalls die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen schädlich beeinflussen, sondern ihnen im Gegenteil sich zu entspannen helfen und langfristig ihre Konzentration, Reaktionsgeschwindigkeit, Auge-Hand-Koordination, kognitive Flexibilität und Teamgeist fördern – verdichtet in ein Argument: Diese Spiele haben die gleiche Wirkung wie der Sport. Tatsächlich haben einige Firmen etwas ins Leben gerufen und fördern es finanziell, das sich "e-Sport" nennt, elektronischer Sport. Bei den Wettkämpfen wird bereits zwischen professionellen Spielern und Amateuren unterschieden. Unter den Spielen des e-Sports findet man die Kriegsspiele, die bei den Spielern am beliebtesten sind und die für die Firmen hohen Gewinn abwerfen: "Battlefield Bad Company", "Call of Duty – Modern Warfare", "Counter-Strike", usw. Nebenbei bemerkt, 2009 gewann eine Auswahl spanischer Spieler die "Ländermeisterschaft" im Spiel "Call of Duty".

Die Ansätze und Effekte der Beeinflussung des Publikums durch die Hersteller- und Vertriebsfirmen der Kriegs- und Verbrechensspiele sind unter dem Aspekt der Werbung bewundernswert. Zwei Instrumente helfen bei dieser Arbeit besonders: Geld und "public relations".

Was das Geld betrifft, wird diese Einflussnahme sichtbar in Form direkter und indirekter Subventionen. Empfänger solcher finanzieller Zuwendungen, die als Multiplikatoren dienen können, sind die Presse, Politiker, Wissenschaftler und natürlich auch Spieler. Zeitungen und Zeitschriften erhalten Geld für Anzeigen, Sprecher der Firmen versorgen Journalisten mit Informationstexten, Argumenten, Interviewterminen usw. Politische Parteien erhalten Spenden, einige Politiker beziehen Honorare für Beratung und den Gewaltspielen wohlgesonnene Vorträge. Es überrascht nicht, dass solche Politiker dann vor Regelungen warnen, welche die Freiheit der Medienfirmen auf dem Markt für Kinder und Jugendliche beschränken würden. Wissenschaftler freuen sich über Geld für ihre Forschungen und es wäre seltsam, wenn ihre Befunde den Erwartungen ihrer Geldgeber widersprächen. Die Firmen stellen medienpädagogischen Instituten Mittel zur Verfügung für ihre Studien, aber auch speziell für Kurse, in denen die elektronischen Spiele den Eltern und Lehrern nahegebracht werden sollen. Einer deutschen Fachhochschule wurde sogar ein Lehrstuhl für Medienpädagogik von der Medienindustrie finanziert. Für begeisterte Spieler organisieren die Hersteller- und Vertriebsfirmen der Kriegs- und Verbrechensspiele beispielsweise Kongresse und Webseiten sowie Wettkämpfe des "e-Sports".

Was die Arbeit der Firmen im Feld der public relations betrifft, müssen wir zwischen einer Ebene der Beeinflussung des allgemeinen Publikums und einer Ebene der Überzeugungs- oder wenigstens Beruhigungsarbeit für das potentiell kritische Publikum unterscheiden. Zusammen mit wohlgesinnten Journalisten und begeisterten Spielern in ihren Internet-Foren verbreiten die Firmen die Botschaft von den positiven Beiträgen ihrer Spiele für die Entwicklung wichtiger Fertigkeiten, die oben erwähnt wurden. Andererseits werden die Firmen nicht müde, ausdrücklich darauf hinzuweisen, dass wissenschaftliche Befunde über negative Wirkungen elektronischer Gewaltspiele nicht widerspruchsfrei sind. Es gibt Wissenschaftler, die erfinden, wenn sie die harten Fakten nicht bestreiten können, ein neues Konzept, das gleichsam Immunität gegen schädigende Einflüsse verspricht, vor allem gegenüber der Gefahr, dass auf die reale Welt übertragen wird, was Kinder und Jugendliche in der virtuellen Welt des Kriegs und Verbrechens gelernt haben. Ein Beispiel dafür ist das Konzept der "Rahmungskompetenz", d.h. der Fähigkeit die virtuelle und die reale Welt und mit ihren unterschiedlichen Handlungsmöglichkeiten und -notwendigkeiten klar voneinander abzugrenzen. Es erscheint fast überflüssig zu erwähnen, dass man diesen Begriff nicht in der wissenschaftlichen Literatur außerhalb der Texte seines Erfinders antrifft und dass keine empirischen Untersuchungen zur Entwicklung, Verbreitung und Wirksamkeit einer derartigen Kompetenz existieren. Aber das Publikum vernimmt die Botschaft und ist beruhigt.

Um mit Hilfe der public relations Einfluss auf den möglicherweise kritischen Teil des Publikums auszuüben, bedarf es anderer Mittel. Andere Journalisten, die auf verschiedene Weise mit der Medienindustrie in Beziehung stehen, gelegentlich sogar von Sprechern der Firmen unterstützt werden, schreiben Texte von scheinbar philosophischem Niveau. Um maximale Wirkung zu entfalten, müssen solche Texte dann allerdings einem Redakteur oder einer Redakteurin des Publikationsorgans einer angesehenen Organisation gefallen, am besten einer Organisation, die für ihre kritische Haltung gegenüber Krieg und Verbrechen bekannt ist. In Deutschland wurden solche Aktivitäten der Proponenten elektronischer Gewaltspiele in letzter Zeit zweimal von Erfolg gekrönt:

Ende 2008 publizierte die Zeitschrift "chrismon" der evangelischen Kirche Deutschlands einen Artikel von Andreas Rosenfelder mit dem Titel "Und der Mensch sah, dass es gut war. Warum auch in der Welt der Computerspiele die Moral regiert". Der Autor assoziiert die Welt der elektronischen Gewaltspiele mit dem Garten des Paradieses als "Urbild aller künstlichen Paradiese", denn dieser ist "... als Schauplatz des Sündenfalls zugleich verbrannte Erde. So vererbte sich sein zweifelhafter Status im Lauf der Geschichte auf Opiumhöhlen, Freizeitparks oder eben Spielkonsolen ... Und im Mittelpunkt steht ein Spieler, der Mensch: Er kann dort in Frieden leben und sich an der Schönheit der Grafik berauschen, er kann aber auch die spannendere Verbrecherkarriere einschlagen und sich damit seinen Weg ins nächste Level bahnen ...". Als Beispiel zitiert der Autor das Verbrechensspiel "Grand Theft Auto IV". Weiter schreibt er: "Mit jedem Videospiel

wiederholt sich der Ursprungsakt der Weltschöpfung. Alle Aufgaben der Entwicklerstudios sind in der Genesis aufgelistet ...". Am Ende des quasi-theologischen Ergusses fasst der Autor zusammen, dass die Welt eben nicht einfach gut oder böse, gerecht oder ungerecht ist, sondern die Dialektik der Werte notwendig und deshalb im göttlichen Schöpfungsplan vorgesehen ist: "Letztlich leitet sich jedes Computerspiel aus dem uralten Quellcode ab, den die Schöpfungsgeschichte offenlegt." Dieser Text muss wohl nicht weiter kommentiert werden, er spricht für sich. Ganz klar, dass die Spielergemeinde über diese Veröffentlichung begeistert war – zumindest jener Teil, der die etwas gewaltsame Argumentation verstanden hatte.

Anfang 2010 konnten die Verantwortlichen für public relations der Spieleindustrie eine außerordentlich bedeutsame Publikation lancieren – bedeutsam unter der Perspektive der Infiltration des öffentlichen Diskurses über Kriegs- und Verbrechen Spiele. Unter dem Titel "Jeder wird zur Kampfmaschine" erschien ein Artikel von Thomas Lindemann in der Zeitschrift von "Amnesty International". Wie "Amnesty International" sich selbst auf seiner Webseite beschreibt, handelt es sich bei dieser Vereinigung um eine weltweite Bewegung von Menschen, die sich dafür einsetzen, dass die international anerkannten Menschenrechte für alle Menschen Realität werden. Doch Kriegs- und Verbrechen Spiele lehren Kinder und Jugendliche das Gegenteil. Daher würde man in einer Zeitschrift wie "Amnesty International" eine kritische Diskussion der Inhalte und Botschaften solcher Spiele und der Tatsache ihrer enormen Verbreitung unter Kindern und Jugendlichen erwarten. Aber was schreibt dieser Autor? Der Untertitel kündigt an: "Kriegsspiele sind schon immer ein Teil der Videospielszene. ... Ein kritischer Blick auf ein verstörendes Phänomen", das aber inzwischen "eine neue Qualität erreicht" hat, denn der "hoch technisierte, moderne Kampf wird zum ästhetischen Erlebnis - und zum Kassenschlager". Mit solcher Dialektik umgeht der Autor klare Aussagen. Er verweist auf widersprüchliche Emotionen, die von Kriegsspielen ausgelöst werden, denn Kriegsspiele machen nach Meinung des Autors "wirklich Spaß", aber verursachen auch "Beklemmung" – nicht wegen der Gewaltakte, in denen die Spieler sich vergnügen können, sondern wegen der "Leichtigkeit, mit der in aktuellen Videospielen die Kriegsmaschinerie zur Unterhaltung wird". Der Autor lobt besonders das Spiel "Modern Warfare 2" als aktuell das beste Spiel, nennt es aber gleichzeitig "das fragwürdigste." Er verweist bei einem anderen Kriegsspiel darauf, dass es "Ideen und Haltungen" verbreitet, "die wir überwunden glaubten". Hier stellt der Autor dann die Frage, ob Gewalt und Aggression unterhaltsam sein dürfen. Zur Beantwortung gibt der Autor dem Pressesprecher eines führenden Herstellers und Vertreibers von elektronischen Spielen Raum. Dieser Experte für public relations versucht die Leser mit den Worten zu beruhigen, dass die Spiele nur aufgreifen, "was in der Welt geschieht" und dass sie diese Ereignisse "verarbeiten". Zwar bedauert Lindemann "eine Hinwendung der Spielekonzerne zu besonders martialischen Materialschlachten", indem er dies als "eine etwas traurige Zeitdiagnose" bezeichnet – aber "Kriegsspiele schlicht immer verwerflich zu nennen, wäre wohl verkürzend". Zum Schluss verweist der Autor darauf, dass es auch "nachdenkliche" Kriegsspiele gebe, die letztlich "Kritik an der Welt" leisteten.

Mit seiner ambivalenten Argumentation erreicht der Autor geschickt, dass die Leser von "Amnesty International" ihre Lektüre nicht einfach abbrechen. Der Autor schafft sich immer wieder Gelegenheiten, Kriegsspiele mit positiv besetzten Konzepten zu assoziieren (Kultur, die Odyssee, Homer, Moral, Ästhetik, Sport, usw.) und mit fragwürdigen Vergleichen dem Leser "Zweifel an der eigenen Wahrnehmung" von Kriegs- und Verbrechen Spielen zu suggerieren.

Zusammenfassend können wir feststellen, dass die PR-Strategie der Spieleindustrie zur Beeinflussung des öffentlichen Diskurses und zur Verhinderung effizienter Maßnahmen gegen ihre brutalen Produkte darin besteht, die Auswirkungen von Kriegs- und Verbrechen Spielen zu verharmlosen und mit einer fast hypnotischen Sprache einen Nebel argumentativer Zweideutigkeit zu verbreiten.

Ein anderes bemerkenswertes Beispiel für die Ambivalenz als Kernelement der Argumentation findet sich in einer Pressemitteilung der dpa. Nach dieser Mitteilung gebrauchte der

Direktor eines wissenschaftlichen Instituts die gleichen vernebelnden Argumente, die wir im oben zitierten Artikel kennen gelernt haben:

" 'Ein Kulturgut ist für mich besonders bemerkenswert, wenn es in spezifischer Weise das widerspiegelt, was unsere Gesellschaft auszeichnet', sagte Prof. Jürgen Fritz vom Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der Fachhochschule Köln. Das treffe für Computerspiele gleich in mehrfacher Hinsicht zu, erläuterte er in einem Gespräch mit dpa ... Computerspiele spiegelten die Wirklichkeit wider, meinte Fritz. 'Kampf, Krieg, Gewalt, Folter – all das geschieht ja real in der Welt. Ängste, zum Beispiel vor Terroristen, finden sich in der Thematik der Spiele wieder.' Die Spieler setzten sich virtuell mit der Realität auseinander. Dies gelte für jegliche Art von Themen, etwa Sport, Stadtplanung, Mythologisches, historische Bezüge oder Comics: 'Auch das, was Trivial- oder Hochkultur ist, findet Niederschlag in Spielen', sagte Fritz ... Insgesamt hätten Computerspiele als Kulturgut die Funktion "widerzuspiegeln, was in der Gesellschaft ist, damit die Spieler so werden, dass die Gesellschaft sie akzeptiert'. ... 'Insofern sind Computerspiele natürlich auch ein Kulturgut für selbstreflexive Prozesse unter dem Gesichtspunkt: Wer bin ich eigentlich, warum habe ich an diesem Spiel Spaß?' Unter pädagogischen Gesichtspunkten böten Spiele somit Möglichkeiten der Selbsterfahrung" (Petra Albers/dpa, 2009).

4. Wie kann man auf die Gefahren elektronischer Gewaltspiele reagieren?

In den Medien wird immer wieder auf die Gefahren hingewiesen, die von elektronischen Gewaltspielen für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen ausgehen. Eltern, Lehrern und Jugendlichen werden auch Leitfäden angeboten, wie sie auf diese Bedrohungen reagieren können. Wo in diesem Bereich die Hersteller von Gewalt- und Verbrechensspielen Einfluss nehmen, bemerken wir die gleiche Ambivalenz wie in ihren PR-Aktivitäten. Wir schauen uns deshalb zunächst einmal an, wie man nicht reagieren sollte, dann diskutieren wir Ratschläge für Eltern und Lehrer und schließlich lernen wir Indikatoren kennen, die Gefahr für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen durch elektronische Gewaltspiele anzeigen.

4.1 Wie man nicht auf die Bedrohungen reagieren sollte

Die Spiele-Industrie versucht Eltern und Pädagogen davon zu überzeugen, dass ihre Produkte die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen nicht gefährden. Gemäß ihrer Strategie mehrdeutig-widersprüchlicher Botschaften nimmt die Spieleindustrie auch Einfluss auf die Gestaltung von Anleitungen zur Orientierung und Erziehung im Feld der elektronischen Spiele. Wissenschaftler und abhängige Institute unterstützen diese Aktivitäten und mischen dabei ernsthafte Ratschläge – wie wir sehen werden – mit versteckter Propaganda.

Generell muss man in diesen Ratgebern und Handreichungen auf bestimmte typische Begriffe und Strategien achten, um die verborgenen Botschaften zu entdecken. Ostbomk-Fischer (2008) hat sechs Ansätze zusammengetragen, mit denen üblicherweise Eltern und Lehrer beruhigt werden sollen:

- (1) *"Killerspiele sind eigentlich barmlos ..."*. Üblicherweise sprechen die Vertreter dieser Ansicht nicht von Killerspielen oder Kriegsspielen, sondern versuchen jede Assoziation mit gezieltem Töten zu vermeiden, weshalb sie von "Ballerspielen" sprechen. Außerdem versuchen sie die Bedeutung von Blut, umherfliegenden Körperteilen, dem Töten und Morden klein zu reden; all dies sei nur eine "ästhetische Konvention" und diene nur dazu, dem Spieler seine Leistung rückzumelden.

(2) Weil *das Verbot bestimmter Spiele nur Anreize schafft*, Kämpfen die Proponenten elektronischer Gewaltspiele gegen die Einschränkung ihrer Aktivitäten. Dieses Argument "würde natürlich genauso für die rote Ampel gelten, Diebstahl, Betrug und sogar für Mord" (Ostbomk-Fischer, 2008, S. 8).

(3) Indem sie Kriegs- und Verbrechen Spiele zum *"Kulturgut"* und *"Leitmedium der Zukunft"* erheben, versuchen die Verteidiger dieser Gewaltmedien alle Beschränkungen ihrer Verbreitung als grundgesetzwidrig zu erklären.

(4) *Der Jugendschutz ist perfekt geregelt*. Mit diesem Argument stellt die Spieleindustrie die Klassifikation elektronischer Spiele nach Alterskategorien der Spieler heraus, wobei nicht erwähnt wird, dass die Einordnung der Spiele in diese Kategorien und die Überwachung ihrer Anwendung äußerst fragwürdig sind. Vor allem aber umgeht die Spieleindustrie so die Schlüsselfrage, warum sie eigentlich menschenrechtswidrige Produkte herstellt und brutale Perversitäten verbreitet. Nur aus der Existenz solcher Produkte folgt die Notwendigkeit, Kinder und Jugendliche vor ihnen zu schützen.

(5) *Die Medienkompetenz von Kindern, Jugendlichen, Eltern und Lehrern muss gefördert werden*. Es versteht sich von selbst, dass die Spieleindustrie sehr gern Fortbildungskurse für Eltern und Lehrer anbietet oder fördert, da dabei die Qualitäten und das Potenzial der elektronischen Spiele in verkaufsfördernder Weise erläutert werden können. Die negative Einstellung vieler Eltern gegenüber ihren Produkten erklärt die Industrie mit "Unkenntnis" oder "Vorurteilen" und folgert, die Leute benötigten eben Fortbildung.

(6) Aufgrund ihrer *"Rahmungskompetenz"* können erfahrene Spieler zwischen der virtuellen und der realen Welt unterscheiden – und deshalb beeinflussen die Gewaltakte, die sie in Kriegs- und Verbrechen Spielen ausführen, nicht ihr Fühlen, Denken und Handeln. Wenn dem so wäre, würde besagte Kompetenz auch als Impfung gegen die Gesetze des Lernens wirken. Die erfahrenen Spieler kennen diesen Kompetenzbegriff und versäumen es in Interviews nicht darauf hinzuweisen, dass sie aller ihre Spielerfahrungen "rahmen" können und sie bei sich keinerlei aggressiven Gefühle oder Aggressionstendenzen bemerken, wenn sie eine intensive Spielsitzung hinter sich haben. Die empirischen Daten von Untersuchungen, die unbeeinflusst vom Geld der Spielehersteller durchgeführt wurden, erzählen eine andere Geschichte.

So weit die Warnungen von Ostbomk-Fischer (2008). Weil die Spieleindustrie und mit ihr verbundene Institutionen in großem Maßstab für Fortbildungskurse zum Erwerb von Medienkompetenz werben, soll hier noch ein Beispiel für ein derartiges Angebot dargestellt werden. Sehen wir uns zunächst ein Institut an, das solche Kurse anbietet: Es handelt sich um "Spielraum - Institut zur Förderung von Medienkompetenz" an der Fachhochschule Köln. Das Institut stellt sich wie folgt vor (http://www1.fh-koeln.de/spielraum/start/wir_ueber_uns/):

"Kinder und Jugendliche wachsen heute wie selbstverständlich mit den Angeboten digitaler Unterhaltungsmedien auf und nutzen v.a. Computer- und Videospiele oft ohne Vorbehalte – den verantwortungsvollen Umgang mit diesen müssen aber auch sie lernen. Viele Erwachsene begegnen insbesondere Computer- und Videospielen mit Skepsis oder lehnen sie ganz ab. Es fehlt an Wissen und eigenen Erfahrungen mit virtuellen Spielwelten. Aus dieser Unkenntnis erwachsen Vorurteile und Unsicherheiten. Erziehende machen sich Sorgen, weil sie nicht wissen, was Kinder und Jugendliche eigentlich spielen und erleben, wenn sie in virtuelle Welten eintauchen.

Eine digitale Kluft zwischen den Generationen ist feststellbar, die dazu führt, dass den jungen Gamern, die bisweilen nicht in der Lage sind, virtuelle Spielwelten kritisch zu hinterfragen, die medienpädagogische Begleitung durch die Erziehenden fehlt."

Im Kontext der Zweifel an der Unabhängigkeit und Glaubwürdigkeit solcher Angebote und ihrer Anbieter ist interessant, was sich auf der gleichen Internet-Seite über die Organisation von "Spielraum" findet:

"Seit dem 1. November 2006 ist Spielraum als In-Institut in die Fachhochschule Köln eingebunden und unterhält dort auch seine Geschäftsräume. Durch den Aufbau eines Netzwerkes und die Ausbildung von Referenten und Multiplikatoren wird das Institut bundesweit tätig sein.

Das Projekt geht zurück auf eine gemeinsame Initiative des Instituts für Medienforschung und Medienpädagogik der Fachhochschule Köln sowie der Unternehmen Electronic Arts Deutschland und Nintendo Deutschland. Electronic Arts und Nintendo unterstützen das Institut finanziell."

Als nächstes sehen wir uns einmal ein solches Fortbildungsangebot genauer an. Auf den Seiten der Bundeszentrale für politische Bildung (<http://www.bpb.de/veranstaltungen/5OSRWT>) erfährt man, dass "Spielraum" zusammen mit an der Verbreitung von elektronischen Spielen interessierten Institutionen eine sogenannte "Eltern-LAN" durchführt:

"Die Eltern-LAN ist eine Initiative, die sich zum Ziel gesetzt hat, Eltern und pädagogisch Tätige bei der Auseinandersetzung mit dem Hobby "Computerspielen" ihrer Kinder und Schüler zu unterstützen. Die Teilnehmenden erhalten eine medienpädagogische Einführung zu Computerspielen, bauen Berührungsängste mit dem Medium Computer ab und probieren selber unter pädagogischer Anleitung Computerspiele aus. Im Anschluss wird die Möglichkeit geboten, die gewonnenen Eindrücke zu diskutieren und einen Spieltag der Electronic Sports League (ESL) hautnah mitzuerleben.

Vorgestellt werden und ausprobiert werden können folgende Spiele:

- Trackmania
- Counter-Strike"

Die Eltern-LAN ist ein gemeinsames Projekt von Turtle Entertainment, dem Veranstalter der Electronic Sports League, spielbar.de, dem interaktiven Angebot der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema Computerspiele, dem Spieleratgeber-NRW des Vereins ComputerProjekt Köln e.V. und von Spielraum, dem Institut zur Förderung von Medienkompetenz an der Fachhochschule Köln."

Der Beschreibung können wir entnehmen, dass die Eltern nach einer pädagogischen Einführung ein elektronisches Autorennen (Spiel ohne Altersbeschränkung) erproben dürfen. Dann aber folgt gleich das Kriegsspiel "Counter-Strike" – es geht um die Bekämpfung von Terroristen – das als geeignet für Jugendliche ab 16 Jahren klassifiziert ist. Schließlich, am Spieltag der "Electronic Sports League" können sie reale Wettkämpfe zwischen Mannschaften von Computerspielern miterleben. Genauer über die Spiele und den Ablauf der Fortbildung können einer Broschüre der Bundeszentrale für politische Bildung entnommen werden (verfügbar im Internet unter <http://www.bpb.de/files/0HTQ56.pdf>). Bemerkenswert ist, dass aus dieser Broschüre bis Februar 2010 hervorging, dass die am Eltern-LAN teilnehmenden Eltern noch an ein drittes Computerspiel herangeführt wurden, nämlich ausgerechnet an "World of Warcraft III", dem Spiel mit höchster Suchtgefährdung für Kinder und Jugendliche (s.o.). Offenbar wurden die ansonsten immer wieder angezweifelte empirischen Befunde zum Gefahrenpotential elektronischer Gewaltspiele von den Verantwortlichen hier ernst genommen, zumindest was die

Suchtgefährdung betrifft. Im übrigen erscheint die Schrittfolge, in der die Eltern allmählich an Gewaltszenen und emotional-motivationale Erregungsschübe herangeführt werden, klug gewählt und geeignet, die Teilnehmer erfolgreich für Kriegs- und Verbrechen Spiele "anzufixen".

4.2 Beachtenswerte Ratschläge für Eltern und Lehrer

Die Zwiespältigkeit der Vorgehensweise von Herstellern von elektronischen Gewaltspielen zeigt sich auch in der gerade zitierten Broschüre über die Eltern-LAN, denn dieses Material enthält auch Ratschläge für die erhofften künftigen Kunden zum Umgang mit elektronischen Spielen, die sich auch in den Publikationen unabhängiger Wissenschaftler finden. Die Organisatoren der Eltern-LAN heben darauf ab, dass die Medienerziehung in der Familie beginnt. Deshalb geben sie in der oben zitierten, im Internet verfügbaren Broschüre folgende Ratschläge:

- *"Stellen Sie klare Regeln auf."*... "Ihre Kinder müssen wissen und lernen, was sie spielen dürfen und was nicht.
- *"Achten Sie auf die Spielzeiten."* Gerade faszinierende Spiele haben den Effekt, den Motivationszustand des "Flow" zu erzeugen, in dem man völlig in der Tätigkeit aufgeht und Zeit, Raum, körperliche Bedürfnisse, andere Aufgaben vergisst. Deshalb "... ist es unumgänglich, Absprachen zu Spielzeiten zu treffen und sie zu kontrollieren."

Diese Empfehlung sollte um einen weiteren Rat ergänzt werden: *Erlauben Sie keine Art von Bildschirmgeräten im Kinderzimmer* (vgl. Spitzer, 2005) – dann fällt es den Kindern auch leichter, die Vereinbarungen einzuhalten und Ihnen, die Absprachen zu kontrollieren.

- *"Seien Sie ein gutes Vorbild"* für Ihre Kinder, denn diese lernen viel von Ihren Eltern, auch wie man mit den Medien umgeht.

Hier muss nun aber die Frage gestellt werden, wie ernst dieser Rat von den Autoren der Eltern-LAN-Broschüre gemeint ist, wenn sie andererseits die Eltern an Kriegs- und Verbrechen Spiele heranzuführen.

- *"Spielen Sie mit"* ihren Kindern zusammen, nicht nur um ihre Aktivitäten zu kontrollieren, sondern auch um Gelegenheiten für retro-aktive Sozialisation zu schaffen: Eltern und Lehrer können auch von ihren Kindern und Schülern etwas lernen. Die Kinder erhalten die Möglichkeit, das Spiel zu erklären und ihre besonderen Fertigkeiten zu demonstrieren.

Hier erscheinen zwei Erweiterungen notwendig: (1) *Es gibt genügend interessante und anspruchsvolle elektronische Spiele auf dem Markt, die nicht in die Kategorie der Kriegs- und Verbrechen Spiele fallen.* (2) *Nutzen Sie die Möglichkeit, mit Ihren Kindern über deren Erfahrungen mit den Spielinhalten zu sprechen* (s.u.).

- *"Achten Sie auf die Alterseinstufungen."* "Der Gesetzgeber hat eine bindende Alterseinstufung im Jugendschutzgesetz verankert, um Kinder und Jugendliche vor Entwicklungsbeeinträchtigungen oder -gefährdungen zu schützen." Darüber hinaus "... informieren Sie sich am besten vor dem Kauf über die pädagogische Eignung im Internet oder in Fachzeitschriften."

Wegen vieler offener Fragen im Zusammenhang mit der Alterseinstufung der elektronischen Spiele (s. Huber & Huber, 2010) empfiehlt Ostbomk-Fischer (2008, s.u.) außerdem dringend, anhand des Textes auf der Hülle des Datenträgers und mit Hilfe von Beschreibungen im Internet einen Eindruck vom Inhalt, der Spielidee und den Spielaufgaben zu gewinnen. Wenn Sie dort eine Anpreisung lesen wie "Hier hörst Du die Knochen brechen!", sollten Sie sich auf Ihr Empfinden für Menschlichkeit und Menschenwürde verlassen, nicht auf die Altersklassifizierung.

- *"Tauschen Sie sich mit anderen Eltern aus."* Sprechen Sie mit anderen Eltern über deren Erfahrungen mit den elektronischen Spielen ihrer Kinder und vor allem, wie die anderen "Regeln und Absprachen" handhaben.

- *"Bieten Sie Alternativen an"* – es gibt eine Welt jenseits des Bildschirms. "Ein Computer- oder Videospiel kann noch so spannend und lehrreich sein, es kann echte Erfahrungen im richtigen Leben nie ersetzen. Jeder Zoo-Besuch, jedes Treffen mit Freunden oder jede sportliche Betätigung ist den virtuellen Welten vorzuziehen. Schaffen Sie Ausgleich und achten Sie darauf, dass das Leben immer Vorrang hat."
- *Achten Sie auf die sozialen Beziehungen Ihrer Kinder.* Ein Warnzeichen für Sie sollte es sein, wenn Ihre Kinder sich nicht mehr mit anderen treffen oder "wegen eines Spiels Verabredungen mit Freunden absagen."

Ostbomk-Fischer (2008) hat diese Ratschläge durch einige kritische Vorschläge ergänzt. Was die Alterseinstufung elektronischer Spiele betrifft, empfiehlt die Autorin, wie oben schon erwähnt, den Etiketten auf den Spielverpackungen nicht zu vertrauen, sondern sich über den konkreten Inhalt eines Spiels zu informieren, beispielsweise durch Kontakte zu anderen Eltern oder durch Informationsangebote und unabhängige Ratgeber im Internet. Auf jeden Fall sollte man auf sein eigenes Gefühl und Urteil vertrauen und inhumane Kriegs- und Verbrechen Spiele zurückweisen. Man sollte mit den Kindern offen über ihre Erfahrungen und Eindrücke in der virtuellen Welt diskutieren. Ostbomk-Fischer (2008) betont dabei, dass es wenig sinnvoll ist, den Kindern Vorwürfe wegen ihrer Handlungen in der virtuellen Welt zu machen – die Kinder haben die Inhalte, Szenarien und Aufgaben des Spiels weder erfunden noch programmiert. Was man aber machen kann und muss, ist die Reaktionen der Kinder zu verstehen, ihnen zuzuhören, nicht aber spontan abzulehnen und zu kritisieren, was die Kinder sagen. Vielmehr sollte man das Spiel unter Bezug auf Menschenwürde und Normen des menschlichen Zusammenlebens diskutieren.

4.3 Woran erkennt man inhumane elektronische Spiele?

Auf der Grundlage einer Veröffentlichung von Gentile und Anderson (2003), empfiehlt Ostbomk-Fischer (2008) eine Liste kritischer Fragen als Indikatoren für elektronische Spiele, die Eltern und Lehrer auf keinen Fall tolerieren sollten. Es handelt sich also um eine Checkliste mit Merkpunkten zur Identifikation intolerabler Spiele (s. Abb. 3).

Im letzten Satz ist der Rat zusammengefasst, den Eltern und Lehrer unbedingt befolgen sollten: "Wenn Sie mehrere Fragen mit 'Ja' beantworten müssen, dann überlegen Sie genau, was Ihr Kind bei diesem Spiel lernen wird".

Checkliste zur Beurteilung von Computerspielen*

Folgende Fragen helfen Ihnen, ein Computerspiel selbst zu beurteilen:

- | | |
|--|---|
| <p>1. Kommen in dem Spiel Personen oder Wesen vor, die andere entwürdigend behandeln?</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ die anderen ihre Rechte nehmen oder sie aus ihrem Zuhause verjagen? ■ die anderen ihr Eigentum rauben oder ihr Zuhause zerstören? <p>2. Werden in dem Spiel Personen oder Wesen</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ bedroht und in große Angst versetzt? ■ absichtlich Schmerzen zugefügt? ■ gefoltert oder mit Folter bedroht? ■ Cilledmassen abgehackt? ■ stranguliert oder wird ihnen das Genick gebrochen? ■ durch Waffen verletzt? ■ durch gezielte Kopfschuss getötet oder durch Bomben zerfetzt? <p>3. Gibt es in dem Spiel noch andere Beispiele von unmenschlichen und grausamen Handlungen? Werden solche Handlungen</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ als Erfolg bewertet? ■ als Spaß dargestellt? ■ mit Anerkennung belohnt? | <p>4. Fehlen in dem Spiel deutliche und realistische Hinweise</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ auf das Unrecht der grausamen Taten? ■ auf das Leiden der Personen, denen etwas Grausames angetan wird? ■ auf Konsequenzen, mit denen die Täter zur Verantwortung gezogen werden? <p>5. Fehlen in dem Spiel gewaltfreie Lösungsmöglichkeiten?</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Fehlen Anregungen für Hilfsbereitschaft, Rücksichtnahme und soziale Verantwortung? ■ Fehlen Beispiele, bei denen das Verhindern von Gewalt als Leistung anerkannt wird? <p>6. Wäre ihr Kind bei diesem Computerspiel selbst die Person, die anderen etwas Böses und Grausames antut und damit Erfolg hat?</p> |
|--|---|

Wenn Sie mehrere Fragen mit „Ja“ beantworten müssen, dann überlegen Sie genau, was ihr Kind bei diesem Spiel lernen wird.

* Vgl. Gentile & Anderson (2003): Violent Video games: the newest media violence hazard. In DA Gentile (Ed.): Media Violence and Children. Praeger, Westport.

Abb. 3: Checkliste zur Beurteilung elektronischer Spiele (Gentile & Anderson (2003), nach Ostbomk-Fischer, 2008)

4.4 Empfehlungen für die Spieler selbst

Weiß (2010) hat für Eltern und ihre Kinder ein Faltblatt u.a. mit drei Fragen entwickelt, welche die Spieler für sich selbst beantworten und dann mit ihren Eltern diskutieren sollen:

"Spielst Du zu viel?"

Bei einer täglichen Spielzeit von mehr als drei Std. über mehrere Monate hinweg stellt sich ernsthaft die Frage der Spielsucht. In diesem Fall solltest Du Dich prüfen, ob Du Dein Spielverhalten noch kontrollieren kannst. Im Zweifelsfall musst Du Dir Hilfe suchen.

Lösen Computerspiele Deine Probleme?

Viele meinen "da schieß ich mir meinen Frust von der Seele" und fühlen sich zunächst erleichtert. Die Probleme bleiben aber, sie werden nicht verarbeitet, sondern nur verdrängt. Um Probleme zu lösen, muss man mit Freunden oder sonstigen Vertrauenspersonen reden.

Spielst Du extrem gewalthaltige und für Dein Alter nicht zugelassene Computerspiele, weil es in der Klasse oder in meiner Clique 'in' ist?
*Bedenke: Wenn Du Dich diesem Gruppenzwang **nicht** beugst, bist **Du** der Stärkere."*

5. Zum Schluss

Elektronische Gewaltspiele verursachen mit anderen Risikofaktoren zusammen Gewalt in der realen Welt – aufgrund der vorliegenden wissenschaftlichen Befunde gibt es daran keinen Zweifel mehr. Glücklicherweise sind die Gewaltakte exzessiver Spieler seltene Ereignisse – aber jedes dieser Ereignisse ist ein Ereignis zu viel. Mindestens ebenso beunruhigend sind aber die Wirkungen, die man nicht unmittelbar bemerkt, nämlich die Auswirkungen brutaler elektronischer Spiele auf Gefühle, Einstellungen und Wertorientierungen der Spieler. Wir haben hier nur über die emotionale Abstumpfung und den Verlust von Empathie gesprochen, aber es gibt mehr Auswirkungen dieser Art – wahrscheinlich sind dies sogar die gefährlichsten für die Gesellschaft. Man kann nicht abstreiten, dass die Kriegs- und Verbrechen Spiele Kinder und Jugendliche gewöhnen

- an eine Welt militärischen Denken und Handelns,
- an extremistische oder fundamentalistische, gelegentlich faschistische Gedanken,
- an allgemeines Misstrauen, weil die Mitmenschen egoistisch, unmoralisch und unbarmherzig sind ("mean-man sensitivity").

Könnte es sein, dass es in der Gesellschaft Gruppen gibt, denen diese Orientierungen in den Spielen der jungen Generation zusagt?

Dieser Beitrag soll beendet werden mit der Beschreibung der DVD-Hülle eines Kriegsspiels. Sie zeigt einen verdreckten Soldaten, den Kopf eines kleinen Jungen und einen Slogan, der suggeriert, dass der Spieler außerordentliches militärisches Geschick erwerben wird, wenn er sich auf dieses Spiel einlässt: " 'Mit Dir hätten wir den Zweiten Weltkrieg gewonnen!', sagt mein Opa! "

Schon derartige Produkte sollten Anlass sein, die Medienpädagogik an den Schulen Ernst zu nehmen und sie nicht jenen zu überlassen, die an der Verharmlosung der Gefahren von elektronischen Kriegs- und Verbrechen Spielen interessiert sind. Im übrigen bleibt Eltern, Lehrern, besorgten Wissenschaftlern die ebenso einfache wie notwendige Reaktion, angesichts der Manipulationen der Spielindustrie und ihrer Helfer nicht zu schweigen, sondern sich zusammenzuschließen und immer wieder die Politiker auf ihre Verantwortung hinzuweisen.

Literatur

Albers, P. (2009). Computerspiele spiegeln die Wirklichkeit wider. Heise online, 17.08.2009. Download: <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Computerspiele-spiegeln-die-Wirklichkeit-wider-751581.html> (27.11.2010)

Anderson, C.A., Gentile, D.A., & Buckley, K.E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents*. Oxford: Oxford University Press.

Anderson, C.A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E.L., Bushman, B.J., Sakamoto, A., Rothstein, H.R., & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, in press.

Bundeszentrale für politische Bildung (ohne Jahr). *Eltern-LAN. Zusammen Spiele erleben*. Bonn. Download: <http://www.bpb.de/files/0HTQ56.pdf> (25.02.2010)

- Feshbach, N. (1997). Empathy: The formative years. Implications for clinical practice. In A. C. Bohart, & L. S. Greenberg (Eds.), *Empathy reconsidered* (pp. 33–59). Washington, DC: American Psychological Association.
- Funk, J.B., Bechtoldt Baldacci, H., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization? *Journal of Adolescence*, 27, 23–39
- Gentile, D.A. & Anderson, C.A. (2003). Violent video games: The newest media violence hazard. In D.A. Gentile (Ed.), *Media violence and children* (pp.). Westport: Praeger.
- Hopf, W.H., Huber, G. L., & Weiß, R. H. (2008). Media violence, youth violence, and achievement in school – a two-year longitudinal study. *Journal of Media Psychology*, 20 (3), 79-96.
- Huber, G. L. (2009). *Los alumnos desatentos y agresivos*. Conferencia en las VI Jornadas sobre el "Tratamiento Educativo de la Diversidad", Palma de Mallorca, 24.-26. de abril de 2009.
- National Association for the Education of Young Children (1993). NAEYC position statement on violence in the lives of children." *Young Children*, 48 (6), 80-84.
- Oerter, R. (2007). Zur Psychologie des Spiels. *Psychologie & Gesellschaftskritik*, 31(4), 7-32.
- Ostbomk-Fischer, E. (2008). Menschenbild und Medienbildung. Killerspiele im Diskurs zwischen Wissenschaft und Praxis. *Gesprächspsychotherapie und Personzentrierte Beratung*, 39 (1), 6-12.
- Perry, B.D. (2000). Why does violence happen? Scholastic Scope, 48 (15).
Download: http://teacher.scholastic.com/professional/bruceperry/why_violence.htm (25.02.2010)
- Rosenfelder, A. (2008). Und der Mensch sah, dass es gut war. Warum auch in der Welt der Computerspiele die Moral regiert. *Chrismon* 12/2008.
Download: <http://www.chrismon.de/3579.php> (25.02.2010)
- Rehbein, F., Kleimann, M. & Mößle, T. (2009). *Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter*. Forschungsbericht Nr. 108 des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen e.V., Hannover.
- Spitzer, M. (2005). *Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft*. Stuttgart: Klett.
- Weber, R., Ritterfeld, U., & Mathiak, K. (2006). Does playing violent video games induce aggression? Empirical evidence of a functional magnetic resonance imaging study. *Media Psychology*, 8, 39-60.
- Weiß, R. H. (2010). Brutale Computerspiele (Flyer zur Elternberatung).
Download: <http://www.mediengewalt.eu/downloads/elternberatung>
- Wertsch, J. V. (1985). *Vygotsky and the social formation of mind*. Cambridge (MA): Cambridge University Press.
- Wygotski, L. S. (1964). *Denken und Sprechen*. Berlin: Akademie-Verlag.