

DR. RUDOLF H. WEIß
MEDIEN- UND INTELLIGENZFORSCHUNG

**DIE SEELISCHE ENTWICKLUNG
UNSERER KINDER UND DAS
AUDIO-VISUELLE ANGEBOT**

von Rudolf H. Weiß

**Vortrag in Kooperation mit ‚Sichtwechsel e.V.
für gewaltfreie Medien‘, Berlin und der Konrad-
Adenauer-Stiftung am 3.12.2014 in Berlin**

**Erweitert mit Resümee der Nutzungsstudien zu den
Mainstream-Shootern von 2008 bis 2013 (Alles
veröffentlicht in www.mediengewalt.eu).**

Anhang: Die größten medien-pädagogischen, medien-
wissenschaftlichen und medien-politischen Irrtümer (S.24)

12/2014

EMAIL: RHWEISS@T-ONLINE.DE

DIE SEELISCHE ENTWICKLUNG UNSERER KINDER UND DAS AUDIOVISUELLE ANGEBOT

Hätten Sie sich vor 40 Jahren im Jahre 1974 vorstellen können, dass wir im Jahre 2014 an die 300 TV Programme empfangen können, dass es Smartphones, I-Phones und Tablets gibt, mit denen man sich Face to Face tausende von Kilometern entfernt unterhalten kann, dass es Computerspiele gibt, die man am Bildschirm spielen kann und von denen welche, wie der neueste Hit „Destiny“ allein 500 Millionen \$ an Entwicklungskosten verschlingt? Selbst George Orwell („1984“) wäre vor Neid erblasst ob mangelnder Phantasie.

Kaum einer weiß noch wie das alles und warum das alles so funktioniert, es wird nur noch angewendet, zur Informationsbereicherung und Unterhaltung gebraucht, um Massenversammlungen von unterdrückten Menschen zu organisieren („Arabischer Frühling“), aber auch zum Cyber-Mobbing missbraucht und um grausamste Kriege vorzubereiten und zu steuern, auf die man sich in virtuellen Welten mit Kriegssimulationen effektiv präpariert. Dabei hat man einmal gedacht, dass diese technischen Errungenschaften nur zum Wohle des Menschen dienen, und dass man nur früh genug damit beginnen sollte, unsere Kinder damit vertraut zu machen und sie zur Verbesserung schulischen Lernens bereits in Grund- und Vorschule einzusetzen.

Weit gefehlt! Wer hätte schon vor 40 Jahren gedacht, dass es statt dessen einmal Menschen geben wird, die durch „Cyber Mobbing“ in den Tod getrieben werden, dass sich Amokläufer, stimuliert durch grausamste virtuelle Szenarien, ihre „Handlungsanweisungen“ beschaffen (z.B. Brejvik in Oslo oder Adam Lanza in Connecticut oder Tim K. in Winnenden), oder dass empathische Fähigkeiten verschüttet werden und Machotypen ausschließlich das „Recht des Stärkeren“ verkünden.

Ich glaube nicht, dass Sie heute Abend hierher in die Konrad Adenauer Stiftung gekommen sind, um von uns was zu erfahren, wie segensreich und heilsam sich ‚audio-visuelle Medien auf die seelische Entwicklung unserer Kinder‘ auswirken. Ich glaube eher, dass sie was hören möchten, was sich schädlich auf die Entwicklung der Psyche auswirken kann, warum dies so ist, welches Ausmaß zu beobachten ist und was man tun kann, um Fehlentwicklungen zu vermeiden oder zumindest zu verringern.

Deshalb wurde mir die Frage gestellt, ob es nicht möglich wäre, einmal auf die Ratschläge eines Bestsellerautors namens Michael Winterhoff einzugehen, der die „emotionale und soziale Entwicklung unserer Kinder gefährdet sieht – und was wir dagegen tun können“. In seinem zweiten Bestseller „SOS-Kinderseele“ diagnostiziert er den „Verlust emotionaler und sozialer Intelligenz bei einem großen Teil unserer Heranwachsenden und warnt vor unabsehbaren dramatischen Folgen: Familienstrukturen werden auseinanderbrechen, die sozialen Sicherungssysteme ihre Aufgaben nicht mehr erfüllen können, Gewaltdelikte

zunehmen.“ Ich will bei ihm nicht so sehr auf die langatmigen und etwas einseitigen schulischen Schelten und Therapievorschläge eingehen, sondern auf das, was er zu den psychischen Prozessen und den Ursachen schreibt.

Winterhoff (2013): Während die Eltern meistens das Schulsystem und ungeeignete Lehrer verantwortlich machen, geht er vor allem auf die Eltern selbst los. Hauptgrund sei, dass diese ihre Kinder wie kleine Erwachsene behandeln oder suchen in ihnen Liebe und Anerkennung. D.h. sie projizieren ihre eigenen Bedürfnisse auf das Kind und gehen eine „symbiotische Beziehung“ ein. Dadurch überfordern sie es aber heillos und seine Psyche kann sich nicht altersgemäß entwickeln. Warum dieser Entwicklungsprozess aber zu „mangelnder Empathie und Einsicht in die Notwendigkeit von Regeln“ führen soll, ist mir nicht ganz transparent geworden, auch dass dies zu einer Unfähigkeit führen soll, Beziehungen einzugehen. Winterhoff begründet dies damit, weil keine altersgemäße Entwicklung ihrer emotionalen und sozialen Psyche stattgefunden hat und sie auf der Stufe des Kleinkindes verharren. Das ist mir zu wenig.

Für einen verhaltenspsychologisch geprägten Fachmann ist dies nicht leicht nachzuvollziehen. Ich frage mich als solcher, sind solche Beziehungsstörungen, die es zweifellos im Einzelfall gibt, so weit verbreitet, dass sie gesamtgesellschaftlich dominieren? Ich frage mich, verlaufen solche Prozesse für Jungen und Mädchen gleich? Schon allein aus der Tatsache, dass jährlich rd. 200.000 Kinder in der BRD bei alleinerziehenden Elternteilen aufwachsen und den rd. 42.000 jährlichen „Inobhutnahmen“ – mit steigender Tendenz - müsste einen stutzig machen. Denn was passiert mit den vielen **Jungen, die zu 80% bei einer alleinerziehenden Mutter aufwachsen** und bis zu ihren 10. Lebensjahr, wenn sie denn in eine weiterführende Schule kommen sollten, erstmals vielleicht die Chance haben, mit einer männlichen Erziehungsperson in Kontakt zu kommen? 95% der Betreuungspersonen in Kindergärten sind weiblich, 90 bis 95% der Lehrkräfte an Grundschulen sind ebenfalls weiblich. Und in den Beratungsstellen und bei den Jugendämtern setzt sich dieser Trend fort.

Ich frage mich, wie können sich solche Jungen aus einer symbiotischen Beziehung mit der Mutter lösen? Darauf findet man bei Winterhoff keine Antwort weil er ja zwischen den Geschlechtern sowohl in Diagnose als auch in Therapie nicht differenziert.

Wir sollten uns vielmehr die Frage stellen, wo sich die wirklich vielen davon betroffenen Jungen ihre „väterlichen“ Ersatzobjekte suchen? Und wo finden wir sie?

Also von Comicfiguren, in Filmen und Videos im Kleinkindalter, ab 6 Jahren bereits in Computerspielen und so weiter bis sie in die Pubertät kommen. Dort finden sie die starken Männer, die Machos, allerdings vor allem brutal agierende Protagonisten als Identifikationsfiguren, die ohne Hemmungen und Gewissen die schlimmsten Handlungen begehen. Diese sind für solche Jungen besonders attraktiv. Wenn solche „Negativhelden“ zu Vorbildern werden ist die Wahrscheinlichkeit, dass sich daraus dann „kleine Tyrannen“ entwickeln natürlich sehr groß. Erst dadurch nimmt das ‚epidemische‘ Ausmaße an. Damit

wird aber auch der **Nährboden geschaffen für naive Leichtgläubigkeit und ideologische Beeinflussung und religiösen Fanatismus.**

Aber bitte nicht missverstehen, als ob ich alle negativen gesellschaftlichen Entwicklungen auf Alleinerziehende Mütter und auch Väter oder fehlendes Gleichgewicht in der Anzahl von männlichen und weiblichen Erziehungspersonen reduzieren möchte. Vergleichbare psychische Fehlentwicklungen bei Kindern können sicher auch in vielen gestörten Familien, bei Macho-Erziehungsmethoden durch Väter (hier spielt der Migrationshintergrund oft eine große Rolle), in schulischen Defiziten (z.B. zu wenig Ganztagschulen) oder in gesellschaftlichen Problemen (z.B. zunehmende Kinderarmut) gefunden werden. Aber der Zugangsweg wird durch die mediale Beeinflussung erst richtig geöffnet weil man dort die Ersatz-Identifikationsfiguren in den Protagonisten von Film und Ego Shooter findet.

Entscheidend bleiben dennoch die „Jungenproblematik“ und die extrem unterschiedliche Nutzung von AV-Medien zwischen Jungen und Mädchen. Ähnlich wie ich, beurteilt diese Prozesse auch der bekannte Psychoanalytiker und Kinder- und Jugendlichen Psychotherapeut Dr. Hans Hopf in seinem neuesten lesenswerten Sachbuch „Die Psychoanalyse der Jungen“ (2014, insbesondere Seite 338ff).¹

Für viele Kinder und Jugendliche sind die audiovisuellen Medien mit ihren Negativeinflüssen leider zu einem **entscheidenden Sozialisationsfaktor** – oft stärker als der ihrer Eltern und Schule - geworden.

Da wir aus der Lernpsychologie und aus der Psychoanalyse wissen, dass die Persönlichkeit eines Menschen entscheidend durch Erziehung und Erfahrungen in der frühen Kindheit geprägt wird und der Medieneinfluss dabei eine entscheidende Rolle spielt, gehen vielen Kindern, insbesondere Jungen, die für ihr Leben entscheidende Wertorientierung sowie die Fähigkeit zum Mitgefühl und die Einübung von prosozialem Verhalten weitgehend verloren.

Wenn man solche Ergebnisse und unsere strukturanalytischen Modellergebnisse, die ich aus Zeitgründen hier nicht behandeln kann, betrachtet, leiten wir keine monokausale Erklärung ab. Gleichwohl ist festzustellen, dass **Effekte eines starken und länger dauernden Konsums von Horror-Gewaltfilmen und der elektronischen Gewaltmedien** nicht nur die moralische Einstellung beeinträchtigen, sondern dass sie auch für das Zustandekommen rechtsradikaler und anderer extremistischer Grundeinstellungen deutlich nachweisbar waren - und dass sich diese Effekte als stärker erwiesen als der sozio-ökonomische Status oder die vielfach als ausschließliches Erklärungsmuster dienende Arbeitslosigkeit.

¹ Für seine besonderen Verdienste um die psychotherapeutische Versorgung psychisch kranker Kinder und Jugendlicher wurde Hans Hopf der Diotima-Ehrenpreis 2013 der deutschen Psychotherapeutenchaft verliehen.

Wenn man vor 30 Jahren mit Erich Fromm noch sagen konnte, **„Zerstörung ist die Kreativität des Hoffnungslosen“** so muss man nach unseren Erkenntnissen heute hinzufügen **„Zerstörung ist auch die unheimliche Macht der Medien“**.

Das habe ich bereits im Jahre 1993 als wichtigstes Ergebnis meiner „Sächsischen Jugendstudie“ geschrieben.

Durch meine nunmehr über 30 jährige Beschäftigung mit diesem Thema wundere ich mich über fast nichts mehr, auch über solche jüngsten Schlagzeilen vom September/Oktober 2014:

<Krankenkassen-Studie: Eine Generation zockt sich krank>

Eine ganze Generation zockt sich krank: Eine neue Studie der Techniker Krankenkasse zeigt, dass Jugendliche bedenklich viel Zeit vor dem Computer und mit dem Smartphone verbringen. Das hat Folgen für ihre Entwicklung. Das Freizeitverhalten von über 1.500 Jugendlichen hat die Techniker Krankenkasse gemeinsam mit dem Meinungsforschungsinstitut Forsa untersucht. 70 Prozent der Jungs haben eine Spielkonsole zum Zocken - und verbringen große Teile ihrer Freizeit damit. **Nach der Schule zocken 60 Prozent der Jungs mindestens zwei Stunden pro Tag vor Playstation, X-Box und Co.** All das hat Folgen: "Kinder haben vor allem Beeinträchtigungen bei der Aufmerksamkeit und beim Aufrechterhalten der Kontrolle über sich selbst. Deswegen sind sie einfach 'hibbeliger'", erklärt Hirnforscher Manfred Spitzer. Sie könnten nicht so gut lernen, denn bei den Aktivitäten würden immer nur kurz Tasten gedrückt – "aber lernen besteht ja vor allem daraus, dass man auch dran bleibt", so Spitzer.

<http://www.rtl.de/cms/news/rtl-aktuell/krankenkassen-studie-eine-generation-zockt-sich-krank-3fc56-51ca-98-2037975.html>

<Studie Jugend 3.0: Übermäßige Mediennutzung macht krank>

„Die Schule bringt nicht recht den Spaß, den habe ich am meisten beim Zocken von Spielen“, sagt Nico. Schwester Feli wiederum lässt sich von ihrer Mathe-Aufgabe ablenken, wenn sich jemand aus ihrem Freundeskreis auf dem Smartphone meldet. „Als wäre das iPhone in der Handfläche eingewachsen“, beschreibt die Mutter das Mediennutzungsverhalten ihrer Tochter. Die drei Aussagen sind Teil des Films „Jugend 3.0 – mit Sicherheit im Netz“, den die Techniker Krankenkasse (TK) am Mittwoch in Berlin vorgestellt hat. Ausgangspunkt des Films ist eine beim Meinungsforschungsinstitut Forsa in Auftrag gegebene Studie. Dabei wurden 1000 Eltern nach dem Medienkonsum ihrer Kinder im Alter von 12- bis 17 Jahren befragt. **17 Prozent der Jugendlichen zeigt nach Ansicht der Eltern Anzeichen für eine Onlinesucht.**

<http://www.tagesspiegel.de/medien/studie-jugend-3-0-uebermaessige-mediennutzung-macht-krank/10647720.html> 3.9.14

<Die deutschen IS-Kämpfer sind jung, männlich und kriminell>

Sie verlassen ihr Heimatland, um im "Heiligen Krieg" zu kämpfen. Nun sind zu den rund 400 Islamisten, die seit Mitte 2012 aus Deutschland in das Bürgerkriegsland Syrien reisten, um dschihadistische Gruppen zu unterstützen, erstmals systematisch erhobene Informationen vorhanden. Die bisher unveröffentlichte Analyse des Bundesamtes für Verfassungsschutz, deren Ergebnisse der Berliner Morgenpost vorliegen, zeigt, dass es **bei den Ausgereisten zwar kein für alle gültiges, einheitliches Muster gibt – aber doch Gemeinsamkeiten. So sind die meisten**

ausgereisten junge Männer. Viele haben gescheiterte Bildungskarrieren und eine kriminelle Vorgeschichte. Die wohl wichtigste Erkenntnis: Sie radikalisierten sich fast ausnahmslos in der Salafistenszene. Und: Ihre Radikalisierung wurde von ihrem Umfeld und den Sicherheitsbehörden oft nicht bemerkt.

<http://www.morgenpost.de/berlin/article132128684/Die-deutschen-IS-Kaempfer-sind-jung-maennlich-und-kriminell.html> 17.10.14

<Dschihad 4.0: Wie sich deutsche IS-Kämpfer radikalisieren>

Als zentralen Faktor bei der Radikalisierung junger Deutscher sehen die Behörden den zunehmenden Einsatz von Smartphone-Apps. Verfassungsschutz-Präsident Hans-Georg Maaßen warnte kürzlich, durch die in sozialen Medien und Messenger-Diensten "verbreitete Dschihad-Romantik wird eine virtuelle Nähe und Vertrautheit geschaffen, die weitere Ausreisen in den Dschihad fördert". Beim "Heiligen Krieg" (Dschihad) im Netz geht der Trend demnach weg von Facebook, hin zu Diensten wie WhatsApp oder Instagram, mit deren Hilfe die Kämpfer ihre Erlebnisse quasi in Echtzeit übertragen.

<http://www.general-anzeiger-bonn.de/news/thema/Wie-sich-deutsche-IS-Kaempfer-radikalisieren-article1456375.html> 17.10.14

TK-Studienband "Jugend 3.0"

<Jugend 3.0 – abgetaucht nach Digitalien?>

Viele Eltern beklagen, ihren **Kindern nicht mehr in die Augen schauen zu können**, weil diese in gebückter Haltung auf ihr Display gucken. Wie steht es also um das Netzleben der Jugendlichen? Um dies zu klären und eine teils hitzig geführte Debatte zu versachlichen, haben wir das Meinungsforschungsinstitut Forsa beauftragt, einen repräsentativen Querschnitt von Eltern 12- bis 17-jähriger Jugendlicher zum Medienkonsum

<http://www.tk.de/centaurus/servlet/contentblob/657918/Datei/129093/TK-Broschuere-Medienkompetenz.pdf> 9/2014

<Tod und Spiele> Wie die Gamer-Szene Kritiker mit Morddrohungen überzieht

In einer Video-Reihe mit dem Namen „Tropes vs. Women“ veröffentlicht Anita Sarkeesian (USA) Analysen, in denen sie zeigt, **wie sexistisch die Spiele oft sind**. Die Rolle der Frau sei dort über Jahrzehnte unverändert geblieben. Die **weiblichen Spielfiguren würden** oft auf ihren Sex-Appeal reduziert oder **misshandelt**, sie dienten Dekorationszwecken und fielen beim Sterben möglichst so zu Boden, dass man ihnen unter den Rock gucken kann.

Doch Teile der extremen Gamer-Szene verstehen Sarkeesians Auseinandersetzung mit den Spiele-Inhalten nicht als Fortschritt, sondern als Angriff auf ihr Hobby. Sie bedrohen die Amerikanerin deswegen mit dem Tod oder photoshopen Bilder von ihr in Pornos. „Ich werde seit zwei Jahren terrorisiert, aber die vergangenen Monate waren die schlimmsten“, sagt Sarkeesian.

Süddeutsche Zeitung, Freitag, den 17. Oktober 2014

<Ballerorgien im Kinderzimmer> *Nutzung von CoD-Black Ops II und GTA V*

In: Psychologie Heute 3/2014 von Jochen Paulus über Nutzungsstudien zu Mainstream-Shootern von R.H. Weiß.

Ein Rückblick auf drei Jahrzehnte der Verbreitung von Gewalt in AV-Medien

Gestatten sie mir dazu einen Zeitsprung in die Phase, als die virtuelle Bilderflut zu eskalieren begann. Diese fällt auch zusammen mit meinen wichtigsten Stationen der vergangenen gut 30 Jahre bei der psychologisch-pädagogischen, wissenschaftlichen und beruflichen Beschäftigung mit dem Thema AV-Medien und der Wirkung von Mediengewalt auf Kinder und Jugendliche.

1. Anfang der 80er Jahre

- Erste Horror-Film (Video)-Nutzungsbefragung durch das RP Köln 1983: **3% der 14-18 Jährigen waren Extensiv Nutzer von brutalen und z.T. indizierten Filmen (z.B. Rambo II)**. Hauptbeschaffungsquelle war der Video-Schwarzmarkt. Darüber schlug man damals Alarm!
- Beginn des Privatfernsehens am 1.1.1984 mit RTL und SAT 1.
- Mein erster Lehrer-Fortbildungslehrgang zum Thema „Mediengewalt“ (1984).

2. Ende der 80er und Beginn der 90er Jahre

- **1987 erste repräsentative Schülerbefragung in BW** bei rd. 1000 Schülern. Diese ergab, dass bereits **8% der 14-16 Jährigen zu den Extensiv-Nutzern von Horror-Gewaltfilmen zählten**. Hauptbeschaffungsquelle war jetzt das Privatfernsehen, dessen Sender jährlich rd. 130 indizierte Horrorfilme ab 23.00 Uhr ausstrahlten. Das „Geschäft mit der Gewalt“ strebte seinem ersten Höhepunkt zu. **Die „Reichweite“ der Verbreitung von exzessiver Gewalt konnte man in einem Zeitraum von sechs Jahren verzehnfachen.**
- **1988-1990 erste Nutzungs- und Wirkungsstudie (Forschungsprojekt) zu Horror-Gewaltfilmen bei Neuntklässlern**. Veröffentlichung als kleines Sachbuch mit dem Titel: „*Von der Gewalt fasziniert*“ (AJS 1991). Dazu Kongressvorträge und weitere Veröffentlichung in „*Wenn Gewalt zur Unterhaltung wird...*“ (Lukesch, Hrsg., 1991).
- **Weitere Lehrgänge für Lehrer zur Suchtprävention in Baden-Württemberg und ab 1990 in Sachsen (Mai und Oktober).**
- **1991-93 „Sächsische Jugendstudie“ mit Schwerpunkt Freizeit und Medien.** Parallel dazu Vergleichsstudie für Baden-Württemberg.
- **Erste brutale Computerspiele** (z.B. „Wolfenstein“) und rassistische frauenfeindliche Spiele aus der Neonaziszene hielten Einzug in die Schulen (z.B. „Anti-Türkentest“, noch recht primitive Kriegsspiele).
- **Während der 90er Jahre etliche wissenschaftliche Publikationen und Kongressvorträge zum Thema Mediengewalt und Mediensucht, dazu viele Lehrgänge zur Suchtprävention und bei der Ausbildung von Beratungslehrern.**

3. Ende der 90er Jahre und Beginn des neuen Jahrtausends:

- **Sachbuchveröffentlichung** „Gewalt, Medien und Aggressivität bei Schülern“ (Hogrefe-Verlag, Göttingen 2000). Vorhersage auch von „School-Shootings“ für Deutschland (Seiten 7 und 133). Der Horror-Gewaltfilm-Konsum war **inzwischen auf 25 % aller Jugendlichen angestiegen**.
- **Schlüsselerlebnis:** das erste brutale Schulmassaker von Erfurt am 26.4. 2002. Ich hielt knapp fünf Wochen vor diesem erschütternden Ereignis vor dem LKA Thüringens und der Generalstaatsanwaltschaft in Erfurt (21.3.2002) anlässlich eines Symposions einen Vortrag zum Thema „Schaffen die Medien Helden“. Dabei hatte ich das LKA trotz der sog. ‚Heilen Welt Thüringens‘ (Journalist bei der Pressekonferenz) darauf hingewiesen, dass das, was in USA (1999) und bei uns in Bad Reichenhall (1.11.99) passiert war, überall in Deutschland geschehen könne. In einem solchen Fall hatte ich Ratschläge für die Recherchen Polizei der gegeben, z.B. PC des Täters mit Killerspielen zu konfiszieren.

4. In den ersten 10 Jahren des neuen Jahrtausends,

- Diverse Fachtagungen, Kongresse sowie **Längsschnittstudie** zur Wirkung brutaler Gewaltmedien (*Media Violence and Youth Violence*, veröffentlicht 2008 in Fachzeitschrift „Media Psychology“; Hopf, Huber, Weiß im Literaturanhang).
- Gründungsmitglied und Vorstandsmitglied des wissenschaftlichen Vereins „Mediengewalt-Internationale Forschung und Beratung e.V.“ im Jahre 2006.
- Beginn der Nutzungsstudien zu den sog „Mainstream-Shootern“ 2008 mit *Grand Theft Auto IV*.

5. Zweites großes Schlüsselereignis am 11.3. 2009 mit dem „Schulmassaker von Winnenden“.

Seit Sommer 2009 wissenschaftlicher Berater beim „Aktionsbündnis Amoklauf Winnenden“ mit diversen Beiträgen, Faltblättern für Lehrer und Eltern sowie Hilfen bei Anfragen (ohne jegliche Vergütung).

6. **2009 bis 2013: jährliche Nutzungsstudien zu den jeweiligen „Mainstream Shootern“.** Insgesamt wurden fünf Studien in www.mediengewalt.eu veröffentlicht. Für alles standen keinerlei Fremdmittel zur Verfügung. Letzte Studie im Frühjahr 2014 bezieht sich auf GTA V.

Empirische Befunde zu Nutzungsgewohnheiten bei Kindern und Jugendlichen.

Welche Wirkungen sind besonders entwicklungsbeeinträchtigend?

Bei den **Medien**, die eine für unsere Kinder förderliche Entwicklung beeinträchtigen können, ist das Spektrum natürlich sehr breit. Neben **extremen Horror-Gewaltfilmen** ist auch sadistische Literatur oder auch gewaltstimulierende Musik zu nennen, jedoch sind die extrem brutalen Computerspiele am ehesten geeignet, solche Zustände mit hervorzurufen, weil bei diesen die verhaltensprägende Wirkung am stärksten ist (sichtbare Handlungen, direktes Nachvollziehen von Handlungsabläufen, Stimulation des Imitationslernens). Nachgewiesen sind bei diesen sogar hirnpfysiologische Veränderungen die gewaltförderlich sein können. Deswegen bin ich auch so besorgt, dass bei einem hohen Verbreitungsgrad gerade dieses Mediums unter unseren Kindern und Jugendlichen (siehe meine Nutzungsstudien) unter den Millionen von Usern dieser Mainstream-Shooter mal wieder einer dabei ist, bei dem „die Sicherung durchbrennt“ weil mehrere ‚kausale Faktoren‘ zusammentreffen, und es wieder einmal zu einer schrecklichen Bluttat kommt. Leider spielte der individualpsychologische Aspekt im Kontext möglicher Tatusachen im öffentlichen und politischen Diskurs bislang kaum eine Rolle. Bedauerlich ist, dass dieser bei den bisherigen Erklärungsversuchen von Leuten, die eine sog. ‚Deutungshohheit‘ beanspruchen oder denen eine solche von bestimmten Presseorganen zugemessen wird, bis dato außen vor geblieben ist. **Auch von den politischen Entscheidungsträgern hört man davon nichts, entweder weil man es nicht hören will oder weil man die psychologischen Zusammenhänge nicht versteht. Für eine effektive Gewaltprävention wäre aber gerade das Verstehen solcher Zusammenhänge von größter Bedeutung.**

Dabei wird folgendes Menschenbild gefördert

Da es sich fast ausschließlich um Kriegs- und Ego Shooter, auch Third Person Shooter mit brutalsten Tötungsszenarien, spontanen Gewaltexzessen, und Kriegs- Kampfsimulationen handelt, passiert Folgendes:

Was im Spiel gefördert wird, ist spontanes Reagieren mit *plötzlichem Ausrasten aus nichtigem Anlass.*

Es handelt sich meist um „Macho Protagonisten“, sie sind frauenfeindlich bis sexistisch und rassistisch. Krypto-faschistische Botschaften verkünden die Macht des Stärkeren, die keine Grenzen kennt um seiner „**Aggressiven Ichdurchsetzung**“ freien Lauf zu lassen, weil für ihn nur das Egoesetz gilt.

Auf diese Weise gehen letztlich die humanistischen Grundlagen unserer Gesellschaft verloren, Wertvorstellungen und moralisches Bewusstsein verschieben sich und das Empathie Vermögen schwindet immer mehr, weil die Voraussetzung bei immer mehr Menschen durch eine unzureichende ‚interpersonale Intelligenz‘ nicht mehr gegeben ist.

Dies geht jedoch hinaus über die „Digitale Demenz“, wie es Spitzer glaubt belegen zu können. Mir drängt sich vielmehr der Verdacht auf, dass die Grundhaltung von Dschihadisten durch solche extrem sozialschädliche mediale Einflüsse stark beeinflusst wird.

In einem hervorragenden Artikel in SPIEGEL-ONLINE mit dem Titel „**Menschenrechte in Kriegs-Shootern: Wir brauchen einen Skandal**“² wird dies beeindruckend beschrieben: Zitat: „Doch warum sorgte "Zero Dark Thirty" für so viel medialen Aufruhr, während die "Call of Duty"-Teile weitestgehend unbehelligt blieben? **Trotz der grausamen und klar gegen die Menschenrechte und die Genfer Konvention verstoßenden Szenen** wurden die "Call of Duty"-Teile von den Feuilletons - mit einer Ausnahme - kaum wahrgenommen.

Heutige Militär-Shooter hätten es verdient, durch die Presse öfters skandalisiert zu werden, um so eine öffentliche Diskussion über den Inhalt der Spiele in Gang zu bringen. Es geht nicht um ein - vor allem in der Diskussion um "Killerspiele" oft gehörtes - Verbot bestimmter Videospiele. Aber die **in vielen Spielen zur Schau gestellten klaren Verbrechen gegen die Menschheit müssen als solche benannt und aufgezeigt werden.** Heutige Militär-Shooter erklären weltweite Militärinterventionen, Folterungen und Exekutionen zur unhinterfragten, nützlichen und sogar gerechten Normalität. Dem Spieler werden die Methoden seiner virtuellen Protagonisten als vollkommen unproblematisch verkauft. Eine kritische Reflexion der Handlungen im Spiel ist aber unabdingbar - die Skandalisierung in Medien könnte dazu einen Anstoß geben. So wie es in den Medien beim Kinofilm "Zero Dark Thirty" auch geschah.“

Dieser Text ist erschienen im Videospieldmagazin "WASD - Texte über Games", Ausgabe 3, <http://www.wasd-magazin.de>

Ein Mehr an Skandalisierung für Militär-Shooter wie der „Call of Duty“ Serie ist überfällig, denn man kann stark vermuten, dass die die aus Deutschland und anderen westlichen Ländern nach Syrien in den „heiligen Krieg“ ziehenden Dschihadisten nicht nur in Salafistenschulen fanatisiert wurden, sondern Vieles von dem was sie dort an realen Gräueltaten vollbringen unzählige Male in den virtuellen Kriegsspielen quasi „einübten“. In Syrien können sie dann diese virtuellen Grausamkeiten endlich auch einmal, ohne dafür bestraft zu werden, real vollziehen. Leider wurde bei den kriminalpolizeilichen Ermittlungen zu typischen Persönlichkeitsmerkmalen nicht nach dem Konsum respektive Missbrauch von brutalen virtuellen Gewaltspielen gefragt.

Indirekt werden solche Einflüsse auch bestätigt durch den wohl bekanntesten amerikanischen Medienforscher Craig Anderson, der zu den Wirkungen schreibt: „**Die Forschung hat gezeigt, dass die kontinuierliche Darstellung und Nutzung von Mediengewalt**

² Von WASD-Autor Michael Schulze von Glaßer in SPIEGEL-ONLINE vom

<http://www.spiegel.de/netzwelt/games/wasd-menschenrechte-in-kriegs-shootern-a-924707.html>

(e.g. TV, Filme, Video- Computerspiele) die Wahrscheinlichkeit physischen und verbalen aggressiven Verhaltens, aggressiver Gedanken und aggressiver Emotionen steigern kann.

Die Darstellung und Nutzung von Gewalt in Medien kann weiter

- **zur Verdrängung gesundheitsförderlicher Aktivitäten,**
- **zur Missachtung des Verbots sozial geächteten Verhaltens,**
- **zu aggressiver Erregung und**
- **zu einer Steigerung des risikohaften Verhaltens führen.“**

Neben den gewaltfördernden Wirkungen geht aber auch die **Vielfalt von Lebenserfahrungen** durch virtuelle Medienwelten verloren und letztlich wird die **Entwicklung der Heranwachsenden zu einer eigenständigen, informierten und kritischen Persönlichkeit behindert.**

Eine weitere Bestätigung neueren Datums erfolgte durch die kanadische Juniorprofessorin **Mirjana Bajovic** (2013) von der Brock University, Ontario. Sie befragte über 13- und 14-jährige Schüler zu ihrem Computerspielverhalten, und untersuchte ihre **moralische Reife**. Ziel der Studie war es, herauszufinden ob es einen Zusammenhang gibt zwischen der Art von Spielen, wie lange gespielt wurde, und der **moralischen Urteilskraft bzw. des Einfühlungsvermögens in Andere**.

Das Ergebnis der Untersuchung war, dass die Heranwachsenden, die **drei Stunden oder länger täglich Gewaltspiele spielten, in ihrer moralischen Entwicklung und Urteilsfähigkeit eingeschränkt sind und sich weniger gut in andere Menschen einfühlen können** als diejenigen, die weniger Zeit mit Gewaltspielen verbringen und/oder andere, gewaltlose Spiele bevorzugen.

Als Ergebnis einer umfangreichen Überblicksanalyse fasst Kristina-Maria Kanz (2014) die Wirkungsanalysen zum Medienkonsum folgendermaßen zusammen: **„Die forschungsleitenden Annahmen zu den kausalen, längerfristigen Wirkungen des Gewaltmedienkonsums (A33 bis A35) konnten überwiegend bestätigt werden.“** (Seite 281).

„SOS-Kinderseele“ mach meinem Verständnis: die oben und weiter unten beschriebenen negativen Einflüsse auf die seelische Entwicklung unserer Kinder sind elementar prägend, aber solche Befunde vermisse ich in dem Buch von Winterhoff. Wie dominant dies in der Tat ist, sollen die folgenden **empirischen Befunde zu den Nutzungsgewohnheiten** unserer Kinder und Jugendlichen zeigen:

Zu den Nutzungsgewohnheiten von Kindern und Jugendlichen bei Computerspielen mit hohen Gewaltanteilen (Mainstream-Shooter)

Dabei kann ich mich auf umfangreiches empirisches Material aus eigenen und schulartrepräsentativen Befragungen von Nutzungsstudien stützen, die ich in den vergangenen sechs Jahren in drei Bundesländern durchführte (Weiß, R.H. 2013). Die letzte Untersuchung war eine Nutzungsstudie bei 316 Kindern in BW und Niedersachsen mit dem Mainstream Shooter Grand Theft Auto V (GTA V) der Jahre 2013 und 2014 (Weiß, R.H. 3/2014, in www.mediengewalt.eu /[Startseite](#)).

Dazu die Einleitung mit einem Zitat von Sabine Schiffer in einer Kolumne vom Oktober 2013:

*„Alles, was hier grafisch aufwändig aufbereitet wird, gibt es in den allgemeinen Medien auch so: Frauen sind wie stets unterrepräsentiert oder werden mit Ach und Krach **an das angepasst, was man „Männerwelt“ nennt; Amokläufe und andere vermeintlich spontane Gewaltexzesse vom Krieg bis zu Schlägereien in U-Bahnstationen können im Simulator nachempfunden werden. Oder werden sie hier geradezu trainiert? Das plötzliche Ausrasten aus nichtigem Anlass gehört zum Spiel des Lebens heute – bei GTA V wie in Kriegen wie in Irak oder Syrien und neuerdings auch hier auf den Straßen oder eben in den Wartehallen Deutschlands.**“* Zitat Ende.

Mit Kriegs-Egoshootern wie „Grand Theft Auto V (GTA V)“ kann man sich, wie schon mit den Vorgänger-Shootern wie „Call of Duty-Modern Warfare 2“ oder „CoD-Black Ops II“, mit perfekter Kriegs- und Kampf-Simulation virtuell optimal auf reales Kriegsgeschehen vorbereiten.

Wenn man das Ergebnis der kanadischen Untersuchung im Zusammenhang mit meinen **Nutzungsstudien bei 13-14 Jährigen** betrachtet - den [Gesamtbericht](#) aus vier Studien finden Sie im Blog von www.mediengewalt.eu - und einen kurzen Blick auf die Spielzeiten der von mir befragten Kinder und Jugendlichen (in ähnlichem Alter wie die Gruppe der kanadischen Studie, also 13 bis 14 Jahre) wirft, dann **spielten z.B. 35% aller GTA IV Spieler drei Stunden oder länger, bei Black Ops II 33% täglich mindestens vier Stunden.**

Ziehen Sie daraus Ihre eigenen Schlüsse. Die meisten Forscher jedenfalls ziehen bei 3-4 Stunden täglichen Spielens die Trennungslinie zu Abhängigkeit oder Sucht.

Empirische Befunde zu den Geschlechtsunterschieden bei GTA V:

Aber betrachten wir zunächst wie weit der letzte Kriegsshooter GTA V bei unseren Schülern in 8. Klassen und einem Altersdurchschnitt von 13,4 Jahren verbreitet ist, wie es dabei mit den **Unterschieden zwischen Jungen und Mädchen** bestellt ist und ob es Veränderungen im Nutzungsverhalten in den vergangenen sechs Jahren gekommen ist:

Vergleich zwischen GTA V (2013) und GTA IV (2008)

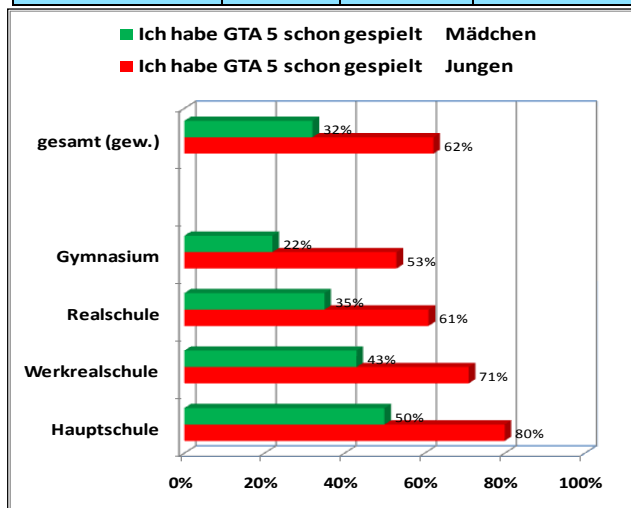
GTA IV bzw. GTA V schon gespielt-egal wie lange	Jungen	Mädchen
Befragung zu GTA IV Nov./Dez. 2008	53%	17%
Befragung zu GTA V Nov./Dez. 2013	62%	32%

Die Steigerung bei den gleichaltrigen Achtklässlern aus vergleichbaren Schulen betrug bei den Jungen 9%, bei den Mädchen jedoch 15%! Sie haben ganz gut aufgeholt.

Nun ausschließlich zu GTA V, dem letzten Mainstream-Shooter 2013/14 und dessen Nutzung durch Schüler der einzelnen fünf Schularten:

**Ich habe GTA V schon gespielt (egal wie lange)
nach Schularten und Geschlecht-alle Altersgruppen**

	Jungen	Mädchen	Ju+Mä
Förderschule	80%	25%	56%
Hauptschule	80%	50%	71%
Werkrealschule	71%	43%	60%
Realschule	61%	35%	46%
Gymnasium	53%	22%	36%
gesamt (gew.)	62%	32%	47%
GTAIV 2008	53%	17%	35%



Die wichtigsten Ergebnisse zu GTA V:

- Im Vergleich zu GTA IV (2008) sind die **Spieler/innen Anteile von GTA V (2013)** bei den 13-14 Jahre alten Schülern stark angestiegen.
- Besonders auffällig ist der starke **Anstieg bei den Mädchen.**
- Die starke Zunahme gilt für alle befragten fünf **Schularten.**
- Die **Spieleranteile** steigen bei den Jungen **zwischen 13 und 14 Jahren** stark an.
- Nach **Schularten** getrennt, nehmen die Spieleranteile vom Gymnasium bis zu Haupt-/Förderschule stark zu.
- Jeder vierte **Schüler/in** besitzt GTA V bereits selbst, bei den **Spielern/innen** ist es jede(r) zweite.
- Fast 2/3 der **Eltern ist es egal** ob ihr Kind GTA V spielt. Diese „Laissez-faire-Haltung“ ist allerdings besonders stark bei den Eltern der GTA V spielenden Mädchen verbreitet.

NUR: den Nutzen haben vor allem diejenigen, die vor allem vor Weihnachten das große Geschäft mit brutaler Gewalt und Menschenrechtsverletzungen (*) machen. Das raffinierte Marketingkonzept der Medienkonzerne geht alle Jahre wieder voll auf. Im Jahre 2013 hat ihre mit gigantischem Werbeaufwand betriebene Strategie mit „Grand Theft Auto V“ allerdings Alles Bisherige in den Schatten gestellt, dank des erfolgreichen Geschäfts mit „**Grand Theft Souls of our Children**“. Siehe <http://www.mediengewalt.eu/blog/> März 2014.

Im Jahre 2014 ist der Ego-Gewaltshooter „**DESTINY**“ an der Reihe, dessen Entwicklungs- und Marketingkosten auf sage und schreibe 500 Millionen \$ beziffert werden!
 Offizieller Destiny-Trailer unter <http://www.destinythegame.com/de> , Motto: „**WERDE ZUR LEGENDE**“.
 Bitte beachten: von der USK ab 16 Jahren freigegeben!
 Live-Mitschnitt <http://www.destinythegame.com/de/media/official-live-action-trailer-become-legend>

Zusammenfassung aller Nutzungsstudien zu Mainstream-Shootern aus den vergangenen sechs Jahren (ohne GTA V, da gekürzter Fragebogen)

Seit 2008 wurden mir insgesamt 837 Schülerinnen und Schüler aus allen traditionellen Schularten und aus drei Bundesländern nach ihren Nutzungsgewohnheiten bezüglich der jeweiligen Mainstreamshooter des Jahres mit identischen schriftlichen Fragenstellungen befragt. Eine Bilanz der Nutzungsdaten für die meistverkauften Ego- bzw. Kriegsshooter von 2008 bis 2012/13 - Grand Theft Auto IV, Call of Duty-Modern Warfare 2 und Call of Duty-Black Ops2 - bei 14 jährigen Schülern mit eine bedenklichen Steigungsrate von 26% bei den Jungen wird anschaulich dargestellt, der gigantische Werbemarkt transparent gemacht und die Wirkungslosigkeit des Jugendmedienschutzes bei brutalen elektronischen Gewaltmedien belegt.

Dabei sollen die **geschlechtsspezifischen Unterschiede** der Nutzungsgewohnheiten im Vordergrund stehen:

Geschlechtervergleich bei vier Nutzungsstudien zu den ‚Mainstreamshootern‘ GTA IV, CoD MW2 und CoD Black Ops2

Gesamt N= 837aus vier Studien von 2008 bis 2013	GTA IV- Grand Theft Auto IV	CoD-2 Call of Duty- Modern Warfare 2	CoD-2 Call of Duty- Back Ops 2	Gesamt
davon 439 Jungen davon 398 Mädchen	Quer- und Längsschnitt- befragung	Quer-schnitt- befragung	Querschnitt- befragung	Quer- und Längsschnitt (aus vier Studien)
Altersdurchschnitt	13,9 Jahre	14,8 Jahre	14,1 Jahre	14 Jahre

schon gespielt-egal wie lange				
Jungenanteil	58%	63%	67%	63%
Mädchenanteil	17%	10%	17%	14%
schon ganz durchgespielt (mehrere Tage)				
Jungenanteil	20%	24%	48%	30%
Mädchenanteil	6%	0%	10%	6%

Betrachtet man den Mittelwert aus den drei Nutzungsstudien zu zwei nicht für Kinder und Jugendliche frei gegebenen Egoshootern, so zeigt sich, **dass Jungen diese brutalen Computerspiele etwa vier- bis fünfmal so häufig nutzen als Mädchen.** Besonders stark ist der Unterschied beim extrem brutalen Terror-/Kriegs-Shooter mit krypto-faschistischen Botschaften und harten Tötungsszenarien Call of Duty-Modern Warfare 2. Dies hatte noch kein einziges Mädchen ganz durchgespielt, jedoch bereits 24% der befragten 14,8-jährigen Jungen.

Die Kategorie „**Blut+Leute töten+Waffen+Verbrechen**“ dominiert bei Call of Duty eindeutig und liegt bei den Nennungen der Schüler mit einem Anteil von 29% vor der „guten Grafik“ mit 18%. Bei der GTA IV-Befragung ein Jahr vorher ist das Verhältnis umgekehrt (18% „Blut, Leute töten...“ zu 23% „gute Grafik“). Bei den Mädchen sind die brutalen Szenarien wesentlich weniger attraktiv als bei den Jungen, weshalb GTA IV von 17% der Mädchen zumeist nur auf dem einfachsten Level lediglich „angespielt“ und nur selten (4%) ganz durchgespielt wurde; CoD-MW2 wurde von keinem Mädchen ganz durchgespielt.

Auch ist nur ein Mädchen (<1%) als „süchtig“ nach GTA IV zu definieren, während es immerhin bei 6 Jungen (5%) zu suchtartigem Verhalten kommt, da sie dieses Spiel extrem häufig und mehr als 5 Stunden täglich spielen. Auf die Gesamtstichprobe bezogen sind es 4 %, immerhin **ein Schüler pro Klasse**. Bei einer Jahrgangsstärke von 100.000 Schülern in Baden-Württemberg bedeutet dies, dass allein in Baden-Württemberg rund **4000** Schüler betroffen sind. Man muss dabei bedenken, dass es sich hier nur um eines der vielen extremen Gewaltspiele handelt: Grand Theft Auto IV. **Dieses Suchtpotential hat sich allein durch die Nachfolgeshooter CoD-Modern Warfare2 und CoD-Black Ops II und GTA V so weit erhöht, dass man heute von zwei Schülern pro Klasse mit hohem Abhängigkeitspotential ausgehen kann.**

Dabei ist suchtartiges Verhalten nicht der alleinige Gefährdungsaspekt: **Empathie Verlust, Steigerung aggressiven Verhaltens und schulisches Leistungsversagen bei immer mehr Jungen können weitere sozialschädliche und individuelle Folgen sein.**

Ein besonders makabres Beispiel der Beschaffung von Mainstream-Shootern:

Ein erschreckendes Beispiel dazu: **Im Falle des Tim K.**, jugendlicher Massenmörder des **Schulmassakers von Winnenden** vom 11.3.2009, fehlte die Verantwortung der Eltern gänzlich. Es wäre nichts Außergewöhnliches gewesen, wenn seine Eltern einfach weggeschaut hätten und ihnen der Gewaltmedienkonsum ihres Sohnes egal gewesen wäre wie bei 70% der Eltern, denen es egal ist, ob ihr Kind Gewaltspiele ohne Jugendfreigabe spielt. **Aber Tim K.'s Eltern, vor allem die Mutter, waren selbst aktiv bei der Beschaffung.** Seine Mutter beschaffte ihm *Counterstrike* und zuletzt ***Far Cry 2*** und zeigte damit keine Verantwortung:

Dazu ein Zitat von Göran Schattauer in „Der letzte Schultag“:

*"Als Tim 15 Jahre alt ist, kauft ihm seine Mutter über das Internet ein Spiel. Es ist ab 18 Jahren zugelassen. Es heißt Counter-Strike, zu Deutsch "Gegenschlag". Tim sitzt fast jeden Abend am Computer. In der virtuellen Welt rüstet er sich am liebsten - wie später bei seinem realen Feldzug - mit einer Beretta-Pistole und einem Messer aus. **Tim übernimmt stets die Rolle des Terroristen, einen Polizisten spielt er nie.**" (...) "Zu Weihnachten 2008 wünscht sich Tim das Computerspiel Far Cry 2. Seine Mutter besorgt es, wie zuvor schon Counter-Strike, über das Internet. Sie interessiert sich offenbar nicht dafür, worum es in den Spielen geht und warum Tim sie so faszinierend findet. Sie kauft die Spiele, weil Tim sie sich wünscht. So einfach ist das." (...) "Sein Vater kennt die Spiele nicht. Er kennt auch seinen Sohn nicht. Nach dem Amoklauf fragt ihn ein Polizist, ob Tim sich für Spiele und Filme interessiert habe, in denen es um das Töten von Menschen ging. Jörg K. verneint. Im Fernsehen habe sich Tim häufig lustige Sachen angeschaut, sagt er." (Schattauer bezieht sich auf Originalquellen im psychiatrischen Gutachten über Tim K.*

Tim K. war übrigens Anhänger der Katharsisthese, nach der man durch Gewaltmedien, wie z.B. Ego-Shooter, seine Aggressionen abbauen könne: (...) *"Oft verspüre er Aggressionen. Manchmal habe er Hass und Wut auf die gesamte Menschheit und würde am liebsten alle erschießen. Dann erschrecke er vor sich selbst und lenke sich mit Counter-Strike ab.*

Anschließend gehe es im besser. Die Therapeutin schreibt alles auf." (Zitat aus dem o.g. Buch, Seite 35). In dem genannten Buch werden übrigens auch noch die Filme aufgelistet, die Tim K. gesehen hat, u.a. *Doom*, die Verfilmung des gleichnamigen Killerspiels. Man kann gut nachvollziehen, wie Tim K. in die Rolle jener Figuren schlüpfte, die in seinen Filmen und Spielen im Zentrum standen. Bei dem Prozess gegen Jörg K. (Vater) im Herbst 2010 war die Beschaffung der Spiele durch die Mutter aber kein Gegenstand der Verhandlung. Sicher mit eine Auswirkung jener zweifelhaften Erkenntnis, die sich der „Sonderausschuss Amoklauf Winnenden“ des Landtages von Baden-Württemberg, vor allem nach Anhörung des wenig sachkundigen und einseitig argumentierenden Mediensachverständigen Prof. Klimmt (Mainz), zu Eigen gemacht hat, dass der Konsum von Gewaltmedien eine vernachlässigbare Größe bei der Erklärung des Tatmotives sei, und dass für die Jugendmedienschutz-Gesetzgebung kein Änderungsbedarf bestehe. Ich finde es fahrlässig, bei einer so wichtigen Angelegenheit keinen weiteren Sachverständigen hinzugezogen zu haben.

Verantwortung der Wissenschaft für Eltern, Politik und für den Jugendmedienschutz

Was sagt der hoch geschätzte amerikanische Medienforscher **Craig Anderson**, der erst vor kurzem die weltweit größte Metaanalyse zur Wirkung elektronischer Gewaltspiele vorgelegt hat, zur Medienerziehung durch die Eltern, deren Verantwortung aber auch deren Verwirrung, die vor allem durch die Spieleindustrie geschaffen wird? In einem Interview von PSYCHOLOGIE HEUTE mit Craig Anderson vom 12.3.2009, in dem es um die Beteiligung von Mediengewalt an School-Shootings geht, findet er deutliche Worte: Zitat aus dem Beitrag von PSYCHOLOGIE HEUTE School Shooter: Mediengewalt ist ein wichtiger Faktor ANDERSON: *„Die Eltern müssen sich mehr kümmern und letztlich den Medienkonsum ihrer Kinder kontrollieren. Aber das wird nicht passieren, **solange es der Spieleindustrie gelingt, in der Öffentlichkeit Verwirrung darüber zu stiften, was die tatsächlichen Folgen der Spiele sind.** Es ist schlicht zu einfach, einem Kind ein Spiel zu geben, es damit tun zu lassen, was es will, und das Spiel so als elektronischen Babysitter einzusetzen. Die Eltern müssen wirklich zu der Überzeugung kommen, dass hier ein Problem lauert. Und dass es nur gelöst werden kann, wenn die Eltern gewissenhaft ihrer Verantwortung nachkommen.“*³

Zuvor **sollte** aber auch **bei den Medienwissenschaftlern Konsens** darüber bestehen, dass es schädliche Wirkungen dieser Gewaltmedien gibt und dass es nicht so weitergeht wie bei den Jugendlichen, **die wegen Gewaltdelikten im Knast landen** und dort ihre Gewaltspiele mit eigener Konsole und TV-Bildschirm so weiterbetreiben wie während der Zeit vor dem Knast. Da geschieht nämlich ein Teufelskreis, der indirekt auch von verharmlosenden Wissenschaftlern indirekt unterstützt wird, vor allem, wenn man bedenkt, dass sich die Rückfallquote und erneuter Knast um die 80% bewegt.

³ Anderson, Craig u.a. (2010): *Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review*. In: Psychological Bulletin © 2010 American Psychological Association. 2010, Vol. ●●, No. ●, 000–000 0033-2909/10/\$12.00 DOI: 10.1037/a0018251
http://www.psychologieheute.de/news_kommunikation_gesellschaft/school_shooter_mediengewalt_ist_wichtiger_faktor__090312.html 9 Zitate aus "Der letzte Schultag - Die Amoktat von Winnenden" von Göran Schattauer (2010): 1. Aufl., Miltitzke-Verlag, Leipzig, 3-86189-828-4 ISBN-13: 9783861898283

Killerspiele im Knast

- „Ist es nicht absurd, dass wir Gefangene für drei Stunden ins AAT schicken und diese danach in ihren Haftraum zurückkehren und dort 30 Stunden pro Woche irgendwelche Killerspiele spielen?“
- „Inzwischen sind die Kinder des Digital-Zeitalters im Gefängnis angekommen, für die Ego-Shooter einen selbstverständlichen Zeitvertreib darstellen, und wir müssen uns dringend mit den damit aufkommenden Fragen auseinandersetzen. Muss ein Gewalttäter Killerspiele spielen, müssen Vergewaltiger Frauen verachtende Pornofilme schauen dürfen? Pornographische Filme - jedenfalls solche, die *Melk mich ab, du Sau!* oder *Bis der Arsch vor Schmerzen schreit* heißen -
 - → bedienen Bedürfnisse nach einer Verknüpfung von Sexualität und Destruktivität, nach Demütigung und Unterwerfung der Frau, die auch vielen Sexualdelikten zu Grunde liegt.“ (Zitat Eisenberg)
 - → Der Strafvollzugsexperte Alexander Böhm spricht von einem „elektronischen Delirium“ und davon, dass der "Verwahrvollzug im Begriff sei, sich zum Verwahrlosungsvollzug zu entwickeln.



5

Zitate aus Eisenberg, G. (2008)

Was hat Medienverwahrlosung im Knast mit Gewaltprävention zu tun?

Verwahrlosungsvollzug

- ◆ knapp die Hälfte der Gefängnisinsassen verfügt über eine Playstation oder einen DVD-Player (Selbstauskünfte durch die Gefangenen)
- ◆ die meisten von ihnen besitzen Mordsimulationsspiele, so genannte Ego-Shooter, die sie mehr oder weniger häufig spielen.
- ◆ Die im Gefängnis gelandeten Spiele werden untereinander ausgetauscht.



Es scheint wie draußen zu sein: Es gibt eine Gruppe von Gefangenen, die das Spielen im Griff hat, und eine andere, die von ihrer Konsole "gespielt wird".

- „Der Maßregelvollzug hat es wegen seines Therapieauftrages leichter, juristisch begründet gewisse Spiele und Filme aus seinen Einrichtungen herauszuhalten. Allerdings müsste das *mutatis mutandis* auch für den Strafvollzug gelten, dessen Klientel zunächst einmal nur zu einer Freiheitsstrafe verurteilt worden ist.“

Deshalb fordern wir für den Jugendmedienschutz schon lange indem wir feststellen:

1. **Extreme Gewaltspiele gehören nicht ins Kinderzimmer.**
2. **Ebenso haben sie nichts im Strafvollzug, insbesondere in der Jugendstrafanstalten verloren.**
3. **Der Zugang zu extremen Gewaltmedien (TV, Filme, Video-/Computerspiele) für die jüngere Generation muss stärker eingeschränkt werden durch eine einschneidende Einflussbegrenzung der weitgehend von der Medienindustrie abhängigen Bewertungsinstanzen (USK-FSK-FSF) und ein kompetentes und gerechteres rein staatliches Bewertungsverfahren (BPjM).**

Politisch haben wir von unserem Wissenschaftlerverein schon unendlich viel unternommen, jedoch leider wenig erreicht, da nahezu alle Parteien gebetsmühlenhaft verkünden, dass die Games-Industrie ein so starker Wirtschaftszweig ist, dass man diesen nicht gefährden darf. Da ist so viel Geld im Spiel und die Lobbyarbeit dieses Wirtschaftszweiges ist so intensiv, dass unsere politischen Entscheidungsträger (zumindest bei uns in Deutschland) diesem gigantischen "**Geschäft mit der Gewalt**" kaum mehr Widerstand entgegenbringen.

Wo liegen die Schwachstellen?

Eine Altersfreigabe ab 18 ist praktisch wirkungslos. Dies wird in dieser Studie belegt.

Abhilfe könnte nur eine Verschärfung der gesetzlichen Bestimmungen im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder bringen. Denn im novellierten Jugendschutzgesetz vom 1. 7. 2008 sind die Verbotskriterien eindeutig und klar formuliert und nach diesen **hätte dieses Spiel – genauso wie GTA IV – aufgrund seiner verrohenden und zu Gewalt anreizenden Wirkung der Gewaltdarstellungen nach der Spruchpraxis der BPjM zwingend als jugendgefährdend eingestuft und damit eine Kennzeichnung verweigert werden müssen.**

Warum geschieht das nicht? Der deutsche **Jugendmedienschutz ist löcherig wie ein Schweizer Käse**. Zum einen, weil eine unbegrenzte Zugangsmöglichkeit über das **Internet** möglich ist, zum anderen, weil das **Verfahren der freiwilligen Selbstkontrolle sehr herstellerfreundlich** verläuft und eine Indizierung durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien in vielen Fällen durch die USK verhindert wird.

Deshalb ist als Konsequenz zwingend zu fordern, dass das Bewertungsverfahren *von den wirtschaftlichen Interessen, d.h. von der Medienindustrie, abgekoppelt* wird und mehr Kompetenzen der BPjM übertragen werden. Zumindest müssten die Modalitäten des Bewertungsverfahrens durch die USK so verändert werden, dass jedes Beiratsmitglied vor einer Altersfreigabe ein **Vetorecht** erhält um die BPjM für ein Indizierungsverfahren einzuschalten. Aber dazu war die Politik bisher nicht in der Lage, weil ihr der Mut fehlte oder ihr Blick durch - als Wissenschaftler getarnte - „Nebelwerfer“ getrübt wurde. Dies gilt auch für entsprechende **Internet Sperren**.

Deshalb wird an die politischen Entscheidungsträger der dringende Appell gerichtet, über solche referierten besorgniserregenden Ergebnisse von Nutzungsstudien bei 14 Jährigen ernsthaft nachzudenken, damit ein wirkungsvoller Schutz unserer Kinder und Jugendlichen nicht weiter auf der Strecke bleibt.

Die bislang jedoch weitgehend untätige Medienpolitik wird für die fehlenden nachhaltigen Konsequenzen für den Jugendmedienschutz durch einen novellierten Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder verantwortlich gemacht, weil sie vor der Spieleindustrie mit ihrer gewaltigen wirtschaftlichen Macht und deren Lobbyeinflüssen kapituliert. Die Angst vor einem Stimmenverlust bei den Jungwählern verstärkt dieses Desaster vollends.

Hier Verweis auf den Entwurf eines Papiers aus Sachsen zur Novellierung des Jugendmedienschutz-Staatsvertrages der Länder, wozu der Verein „Mediengewalt-Internationale Forschung und Beratung e.V.“ eine kritische Stellungnahme erstellt hat.
Siehe im BLOG von www.mediengewalt.eu /November 2014.

Resümee zum Jugendmedienschutz:

Der Jugendschutz ist so gut wie nicht existent. Die brutale Shooter spielenden Schüler/innen sind von Jahr zu Jahr jünger und die Zahl der Shooter spielenden Mädchen nimmt stark zu.

Abschließende Gedanken

Anlässlich der letztmals in Leipzig vor sechs Jahren stattgefundenen Computerspielmesse „Games Convention“ (2008) wurde in einer Mitteilung von Veranstaltern beklagt, dass der Anteil an Computerspielerinnen sehr gering sei, und dass man hierfür ein starkes Informationsdefizit und noch Berührungängste verantwortlich mache. Es seien deshalb Anstrengungen erforderlich, dieses Defizit durch Unterstützung fortschrittlicher Medienpädagogen von Universitäten zu beheben. Diese Anstrengungen sind - was unsere Befragungsergebnisse nahelegen - anscheinend einige Jahre später auch bei brutalen Computerspielen sehr erfolgreich gewesen (**).

Eine Realschülerin mit 13 Jahren vermerkt auf ihrem Fragebogen zu GTA V vom 17.12.2013 „Ich geh lieber raus mit meinen Freunden“ und eine andere 14jährige aus derselben Klasse „Ich unternehme lieber was mit Freunden“. Einzelstimmen? Zwei von recht wenigen der befragten Schülerinnen, die sich dem Trend, es den GTA V spielenden Jungen gleichzumachen, widersetzen, und die sich dem Zwang eines unbedingt „IN-SEIN-WOLLENS“ nicht unterwerfen. Dies wäre nämlich auch eine Art von Emanzipation, jedoch mit verheerenden Folgen.

Lehrkräfte sollten dies unbedingt im Sozialkunde-, Ethik- oder Religionsunterricht thematisieren und sich nicht als Handlanger der eben erwähnten Medienpädagogen und derjenigen machen, die das große Geschäft mit der Gewalt betreiben.

(Über GTA V gibt es bereits viel zu lesen. Informieren Sie sich darüber auf der Website des Vereins Mediengewalt e.V. www.mediengewalt.eu/BLOG und Startseite.)

Was tun?

Selbst unter der Gefahr, dass wir bei den Adressaten der „Irrtümer“ wieder einmal auf Ohren treffen, die nichts hören, auf Augen, die nichts sehen oder auf einen Mund der verstummt ist, stelle ich einige glasklare Forderungen auf, um zu verhindern, dass die festgestellten Missstände nicht noch weiter eskalieren und die Seele unserer Kinder nicht noch mehr geschädigt wird:

Medienpädagogisch

An die Adresse der Eltern

- Mit Bildschirmkonsum der Kinder so spät wie möglich beginnen (kein „Baby TV“), so weit wie nötig reduzieren und klare Grenzen setzen. Konsum deshalb kontrollieren und sich dazu Hilfsmittel besorgen, wie z.B. das „Ampelmodell“ (siehe kostenlos bei http://www.mediengewalt.eu/downloads/Medientagebuch_zur_Risikobewertung_bei_Grundschulkindern.pdf - Beitrag von Weiß unter „Beratung“ > „Eltern“).
- Fernseher nicht als Babysitter gebrauchen
- Nicht auf „falsche Propheten“ hören, besonders wenn sie als Wissenschaftler getarnt sind, sondern sich informieren und unterscheiden lernen, was ist wirklich schädlich für die Seele meines Kindes. Leider gibt es darunter viele „Nebelwerfer“.

An die Adresse der Erzieher/Lehrer/Schulsystem

- Medienkonsum der Kinder im Unterricht thematisieren, z.B. auf die suggestive Werbung eingehen.
- Medienbildung betreiben

Medienwissenschaftlich

Nationalen wissenschaftlichen Konsens herstellen, gemeinsame Initiative ergreifen wie in den USA nach dem Schulmassaker von Connecticut mit einem von mehr als 200 Wissenschaftlern und Fachinstitutionen unterzeichneten „Positionspapier“ mit klaren Aussagen zur schädlichen Wirkung extremer Gewaltmedien (deutsche Übersetzung siehe bei www.mediengewalt.eu/blog/, Januar 2013).

Medienpolitisch

- „Jugendkanal“ der öffentlich-rechtlichen TV Sender nicht bloß im Internet ausstrahlen sondern als eigenen TV-Kanal zulassen (längst überfälliges Angebot).
- Bei Entscheidungen der „Freiwilligen Selbstkontrolle“ (z.B. USK-Bewertungsverfahren) den beteiligten Verbänden/Kirchen... ein Vetorecht einräumen.
- Dazu ist kleine Novellierung des Staatsvertrages der Länder erforderlich.

Dabei im Einzelnen:

- Stärkung der Zuständigkeit der **Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)**, allerdings unter der Voraussetzung klarer Bewertungsvorgaben entsprechend dem guten Jugendmedienschutz-Gesetz des Bundes.
- „Medienbildung“ als Unterrichtsfach einführen.
- Zugang zu extremen Gewaltmedien im Strafvollzug verhindern.
- Aufnahme der EU-Kinderrechtskonvention und der UNO-Charta für Kinderrechte in das Grundgesetz.

Quellen und Literaturhinweise

Winterhoff, Michael (2013): *SOS Kinderseele - Was die emotionale und soziale Entwicklung unserer Kinder gefährdet – und was wir dagegen tun können*. C. Bertelsmann Verlag, München 2. Aufl. 2013.

Hopf, Hans (2014): *Die Psychoanalyse des Jungen*. Fachbuch, Klett-Cotta Verlag, Stuttgart.

Weiß, Rudolf H. (2000): *Gewalt, Medien und Aggressivität bei Schülern*. Sachbuch, Hogrefe Verlag Göttingen.

Schiffer, Sabine (2013): *Bildung und Medien – Was Eltern und Pädagogen wissen müssen*. HWK Verlag, Wassertrüdingen.

Schattauer, Göran (2010): *Der letzte Schultag - Die Amoktat von Winnenden*. Militzke Verlag, Leipzig.

Hopf, W.H., Huber, G. und Weiß, R.H. (2008): *Media Violence and Youth Violence*. A 2-Year Longitudinal Study. In: *Media Psychology*, 1/2008. Hogrefe, Göttingen.

Marana Bajovic (2013): *Gibt es einen Zusammenhang zwischen Gewaltspielen und moralischem Verhalten?* Im BLOG von www.mediengewalt.eu, April 9th, 2014. Oder Kurzfassung bei http://www.science20.com/news_articles/violent_video_games_limit_development_moral_judgment_teens-129119. Originalstudie: Marana Bajovic: *Violent video gaming and moral reasoning in adolescents: is there an association?* In: *Educational Media International*, Volume 50, Issue 3, 2013.

Kristina-Maria Kanz (2014): *Medienkonsum und Delinquenz*. Panelanalysen zu den Wirkungen des Gewaltmedienkonsums von Jugendlichen. *Kriminologie und Delinquenz*, Band 12. Waxmann, Münster.

Lukesch, Helmut (Hrsg., 1990): *Wenn Gewalt zur Unterhaltung wird....* Roderer-Verlag, Regensburg.

Weiß, R.H. (1991): *Von der Gewalt fasziniert*. AJS-Arbeitshilfen, Stuttgart.

Eisenberg, G. (2008): *Zum Umgang mit Gewalt verherrlichenden Computerspielen im Gefängnis*. In: : »FREITAG« Die Ost-West-Wochenzeitung vom 18.1.2008

Literaturhinweise in Websites und Website Empfehlungen:

Alle Nutzungsstudien von Rudolf H. Weiß in www.mediengewalt.eu bei Forschung oder Pressemitteilungen:

- Schülerbefragung zum Videospiel GTA IV. Nov. 2008, 3/2009
- Grand Theft Auto IV (GTA IV) und seine Nutzung durch Kinder. Eine Feldstudie als Längsschnitt- und Querschnittanalyse zum Video-/Computerspiel GTA IV bei 13 bis 14jährigen Schülern. 9/2009
- Call of Duty - Modern Warfare 2 und seine Nutzung durch Schüler des 9. Schuljahres, 3/2010
- Call of Duty - Black Ops 2 und seine Nutzung durch 13-14 jährige Kinder und Jugendliche. 3/2013
- Nutzung brutaler Computerspiele mit USK-Kennzeichen **18+** durch 14 Jährige. Eine Bilanz der Nutzungsdaten für die Mainstream-Shooter von 2008 bis 2012/13. Konsequenzen für den Jugendmedienschutz. 9/2013
- Schülerbefragung zum Shooter des Jahres 2013 „Grand Theft Auto V“ (GTA V), 3/2014.

Flyer für
Lehrer

Brutale Computerspiele sind ins Gerede gekommen. Sie machen Spaß, faszinieren und sind "gefährlich". In: www.mediengewalt.eu unter „Aktuelles“.

www.mediengewalt.eu

www.medienverantwortung.de/unsere-themen/schulungen/seminare/

www.sichtwechsel.de www.mediensucht.de www.aktiv-gegen-mediensucht.de

http://www.mediengewalt.eu/downloads/Weiss-Langfassung-2-Kongress-20-11-08_korr.pdf

Diskussionsvorlage zur Vortragsveranstaltung „DIE SEELISCHE ENTWICKLUNG UNSERER KINDER UND DAS AUDIOVISUELLE ANGEBOT

Die größten „medien-pädagogischen Irrtümer“

1. Alle Kinder sind in der Lage in den „Bilderfluten“ der AV-Medien schwimmen zu lernen
2. Kinder verkraften auch extreme Gewaltszenarien in Computerspielen wenn sie entsprechend „gerahmt“ sind (Prof. Fritz, Köln)
3. Die Abhängigkeit von Gewaltmedien ist nicht dramatisch, da nur ganz wenige Kinder und Jugendliche davon betroffen sind
4. Jungen und Mädchen sind von Medieneinflüssen in gleicher Weise betroffen da sie ähnlich sozialisiert werden
5. Alle Eltern sind in der Lage ihre Kinder von schädlichen Medieneinflüssen fernzuhalten, weil ihnen hinreichende Informationen zur Verfügung stehen und weil sie ihren Kindern Grenzen setzen können.
6. Ein besonders gravierender Irrtum ist es, wenn eine bestimmte Klientel von Medienpädagogen versucht, der Politik, den Schulen und den Eltern zu suggerieren, dass ein frühzeitiges Heranführen der Kinder bereits in Grund- und Vorschule an die Handhabung und den Einsatz von Computern zu einer Immunisierung gegen dessen schädliche Einflüsse führen würde.
7. Es wird ignoriert, dass bei häufigem Konsum von extremer Mediengewalt der emotional-affektive Bereich beeinträchtigt wird (Empathie Verlust) und eine Abstumpfung erfolgt, sodass Gefühle anderer Menschen nicht mehr angemessen wahrgenommen werden können.

Die größten „medien-wissenschaftlichen Irrtümer“

1. Die Wirkung gewalthaltiger Computerspiele werde in der Fachwelt noch immer kontrovers diskutiert; deswegen könne man noch nicht mit hinreichender Sicherheit sagen, dass z.B. Gewaltszenarien in Computerspielen schädliche Wirkungen auf die psychische Entwicklung und auf einen Verlust an ‚emotionaler und sozialer Intelligenz‘ bei Kindern und Jugendlichen hätten.
2. Ein schlüssiger Beweis sei deswegen noch nicht erbracht, weil belastbare Längsschnittstudien zur Mediengewaltwirkung auf Kinder und Jugendliche fehlen würden.
3. Es wird behauptet, dass durch entsprechende „Rahmung“ der Kinder und Jugendlichen Transfereffekte von Mediengewalt auf reales Handeln verhindert werden könne.
4. Obwohl brutalste Kriegsspiele den Spielmarkt mit jährlich neuen „Mainstream-Shootern“ mit USK-Siegel **18+** bei minderjährigen Jungen beherrschen, wird behauptet, dass dies ohne gravierende Auswirkungen auf die zunehmenden Radikalisierungstendenzen bleibt.
5. Das weit verbreitete Bedürfnis nach ‚aggressiver Ich-Durchsetzung‘, schwindendes Unrechtsbewusstsein, Beziehungsunfähigkeit und die Zunahme ‚lustorientierter Egoisten‘ (Winterhoff) haben mit Medieneinflüssen nichts zu tun, da dies ausschließlich das Ergebnis einer verfehlten ‚narzisstischen‘ Erziehung sei. (Eltern im ‚Katastrophenmodus‘)

Die größten „medien-politischen Irrtümer“

1. Kinder- und Jugendschutz seien in Deutschland voll gewährleistet. Eine Aufnahme der EU-Kinderrechtskonvention und der Uno Charta für Kinderrechte in das Grundgesetz seien überflüssig.
2. Der Jugendmedienschutz sei im weltweiten Vergleich in Deutschland am schärfsten reguliert, da das deutsche Jugendmedienschutzgesetz im Staatsvertrag der Länder die Zulassung schädlicher Medienprodukte über die freiwillige Selbstkontrolle (USK, FSF) wirkungsvoll verhindert.
3. Das Gutachten des „Bredow-Instituts“ aus dem Jahre 2007 habe wissenschaftlich bewiesen, dass sich das Bewertungsverfahren bei gewalthaltigen Computerspielen mit dem Alterssiegel bewährt habe und es keinerlei Veränderungen bedarf (dazu kritische Stellungnahme von R. H. Weiß „*Jugendmedienschutz: Das Gutachten des Bredow-Instituts*“. Download: http://www.mediengewalt.eu/downloads/Weiss-Langfassung-2-Kongress-20-11-08_korr.pdf
4. Die Erziehungsberechtigten seien generell in der Lage über diese Vorgaben den Gewaltmedienkonsum ihrer Kinder wirkungsvoll zu regulieren. Deshalb genügen Appelle und Hilfen, die Medienkompetenz der Eltern zu stärken. Schärfere gesetzliche Vorgaben und eine Stärkung der BPjM (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien) seien deshalb überflüssig.
5. Computerspiele sind als ‚Kulturgut‘ anerkannt. Deshalb sei es erforderlich, dass auch in diesem Entwicklungsbereich Deutschland als Wirtschaftsstandort gesichert wird.
6. Das „Geschäft mit der Gewalt“ sei eine von ‚Verschwörungstheoretikern‘ erfundene Behauptung.

Dr. Rudolf H. Weiß, 3. November 2014