

# “Game On!

## **Sensible Answers about Video Games and Media Violence”**

Von Craig A. Anderson u.a.

*Übersetzung ins Deutsche mit Kommentar*

*von Rudolf H. Weiß 3.3.2022*

### **CONCLUSION**

Kapitel 57 von Seite 448 bis 452

### **SCHLUSSFOLGERUNGEN**

#### **57 – Wie lautet die "Take-Home"-Botschaft dieses Buches?**

##### **Die kurze Antwort:**

Mediale Gewalteffekte sind weder ein in Stein gemeißeltes schicksalhaftes Ereignis noch nicht existent. In der breiten Öffentlichkeit hat sich das Thema in einer Alles-oder-Nichts-Weise polarisiert. Uns wird von der Medienindustrie gesagt, dass man entweder

a) belegen müsse, dass violente Medien Kinder in Mörder verwandeln oder

b) akzeptieren müsse, dass Mediengewalt absolut keine Auswirkungen auf die Nutzer habe, und dass alle, die etwas anderes sagen, Videospiele, Fernsehen und Filme hassen und voreingenommene Wissenschaft betreiben, weil sie eine "moralische Panik" schüren (eine Behauptung, die Kritiker ohne Beweise aufstellen).

Schlimmer noch, einige Menschen haben ihre Identität – und manchmal ihre Karriere – an dieses Thema geknüpft, was es für beide Seiten unmöglich macht, aus Angst vor Konsequenzen nachzugeben. Nicht zuletzt ist dieses Buch ein Aufruf zu einer vernünftigen, gemäßigten Haltung: Es ist möglich anzuerkennen, dass gewalttätige Medien ein Risikofaktor für unerwünschtes Verhalten sind, während man es dennoch konsumieren darf. Es ist möglich anzuerkennen, dass Mediengewaltstudien (wie alle Studien) Mängel haben, ohne über sechs Jahrzehnte Forschung zu diesem Thema zu ignorieren. Es ist möglich, dass Eltern Entscheidungen über den Medienkonsum ihrer Kinder auf eine Weise treffen, die weder rücksichtslos freizügig noch unangemessen restriktiv ist. Indem wir sowohl Panik als auch Leugnung vermeiden, glauben wir, dass es möglich ist, eine rationale und produktive Diskussion über Mediengewalt zu führen.

### **Die lange Antwort:**

Seit Jahren ist die Debatte über Mediengewalt polarisiert. Diese Polarisierung hat der Gewaltmedien produzierenden Medienindustrie recht gute Dienste geleistet, weil sie Maßnahmen sowohl von Verbrauchern als auch von Politikern verhindert. Aufgrund dieser Polarisierung ist die Diskussion über mediale Gewalteffekte zu einer lächerlichen Alles-oder-Nichts-Angelegenheit geworden.

Im Extremfall sind beide Positionen lächerlich unwahrscheinlich: Einerseits wird behauptet, dass Gewaltmedien normale, gut angepasste Kinder in Massenmörder verwandeln. Auf der anderen Seite wird behauptet, dass sich Gewaltforscher der Mainstream-Medien verschwören, um eine "moralische Panik" zu erzeugen, damit sie violente Medien zensieren können, und dass sie irgendwie davon profitieren.

Noch schlimmer ist, dass einige Menschen an beiden Extremen ihre persönliche Identität und Karriere an das Thema geknüpft haben:

1. Eltern befürchten, dass, wenn sie anerkennen, dass violente Medieneffekte existieren, die Menschen denken könnten, dass sie schreckliche Erzieher sind, weil sie ihre Kinder gewalthaltige Inhalte konsumieren lassen.
2. Spieler leugnen Medieneffekte, weil sie denken, dass Wissenschaftler sie persönlich angreifen, sich persönlich von der Möglichkeit bedroht fühlen, dass ihre Spielgeschichte und -gewohnheiten Ihnen tatsächlich selbst geschadet haben, und befürchten, dass die Leute versuchen werden, ihr Lieblingshobby zu verbieten oder zu zensieren.
3. Die Unterhaltungsindustrie bestreitet Medieneffekte aus Angst, dass die Anerkennung nachteiliger Auswirkungen ihre Verkäufe bedroht oder zu Gesetzen führt, die ihre Produkte einschränken. Darüber hinaus fühlen sie sich wie Gamer persönlich durch den Gedanken bedroht, dass ihre

Produkte und ihr Lebenswerk den Verbrauchern tatsächlich schaden könnten.

4. Anwälte und Politiker haben ihre Karriere auf einer Position in der Mediengewaltdebatte aufgebaut; Die Annahme einer gemäßigten Position könnte als Zeichen von Schwäche oder Versagen angesehen werden und sie insgesamt diskreditieren. Insbesondere Richter in den USA zögern, zugunsten eines Gesetzes zu entscheiden, das später auf der Grundlage des Rechts auf freie Meinungsäußerung aufgehoben werden könnte.
5. Mit anderen Worten, viele Menschen haben bei diesem Thema viel zu verlieren. Dies schafft Angst davor, was passieren könnte, wenn sie einen halben Schritt zurücktreten und eine moderate Position zu diesem Thema einnehmen würden.

Letztlich ist die Frage der medialen Gewaltwirkungen keine Frage der öffentlichen Debatte oder Meinung: Es ist in erster Linie eine wissenschaftliche Frage. Die Daten sind insgesamt eindeutig: **Gewalthaltige Medienpräsenz ist ein Risikofaktor für Aggression.** Wie wir in den Kapiteln 1 und 2 diskutiert haben, konvergiert mehr als ein halbes Jahrhundert Forschung zu der Schlussfolgerung, dass die Exposition gegenüber gewalthaltigen Medien das Risiko einer Person erhöht, sich aggressiv zu verhalten.

Diese Schlussfolgerung ist nicht das Ergebnis eines statistischen Zufalls, einer ungewöhnlichen Studie oder einer seltsamen Maßnahme, die diese Effekte zufällig verursacht. Es gibt mehrere wichtige Vorbehalte in dieser Schlussfolgerung, auf die Kritiker gewaltfördernder Medien zu Recht hinweisen. Gewalthaltige Medieneffekte können subtil sein, und sie sind sicherlich nicht der größte bekannte Risikofaktor für unangemessenes (und manchmal illegales) aggressives Verhalten (obwohl sie auch nicht der kleinste sind).

Die Auswirkungen gewalthaltiger Medien liegen eher im Alltäglichen. Aggression kann eher als alltägliches Verhalten gesehen werden als in extremem gewalttätigem oder kriminellem Verhalten (obwohl es auch Befunde auf signifikante Auswirkungen auf diese gibt). Die Forschung zur Mediengewalt ist, wie jedes Forschungsgebiet, nicht ohne Mängel und Einschränkungen (aber die belastbare Überprüfung der Evidenz zwischen den Studientypen hat gute Arbeit geleistet, um diese Schwächen aufzudecken).

Es ist möglich, die Position "Mediengewalteffekte existieren" mit der "nein, das tun sie nicht" -Position von Kritikern in Einklang zu bringen, ohne eine von beiden abzulehnen. Kritiker sollten die Tatsache

anerkennen, dass violente Medieneffekte sowohl mit anderen etablierten psychologischen Prinzipien (z. B. Lernen, Desensibilisierung, kognitives Priming) übereinstimmen als auch, dass sie durch mehr als ein halbes Jahrhundert Forschung von Wissenschaftlern aller Disziplinen und aus der ganzen Welt gut unterstützt wurden. Befürworter gewalthaltiger Medienwirkungen hingegen täten gut daran, auf ihre Kritiker zu hören, um sicherzustellen, dass sie bestehende Methoden kontinuierlich verbessern und dabei nicht die moderate Größe dieser Effekte aus den Augen verlieren.

Um es anders auszudrücken, wäre es nicht schön, das Kind nicht mit dem Bade auszuschütten und gleichzeitig anzuerkennen, dass es Badewasser gibt, das zuallererst behandelt werden muss? Wenn es sich um ein wissenschaftliches Thema handelt, welchen Rat können wir als Wissenschaftler Gesetzgebern, Eltern und Spielern gleichermaßen geben? Die Antwort ist einfach, etwas, das wir in diesem Buch getan haben: Behandeln Sie "gewalthaltige Medienexposition" genauso wie Junk Food (ungesundes Schnellgericht"). Die meisten von uns erkennen an, dass Junk Food schlecht für uns ist, und erkennen intuitiv, dass eine Person, die zu viel Junk Food isst, ein höheres Risiko für unerwünschte gesundheitliche Folgen hat als eine Person, die nur selten Junk Food isst. Für die Esskultur können die meisten von uns diese Prinzipien akzeptieren, trotz folgender Tatsachen:

1. Die meisten von uns essen Junk Food, wahrscheinlich mehr, als wir sollten.
2. Es gibt kein einziges "Silberkugel"-Experiment, das definitiv beweist, dass der Verzehr von Junk Food extrem schlechte Ergebnisse wie den Tod verursacht.
3. Andere Dinge neben Junk Food können schlechte gesundheitliche Ergebnisse verursachen.
4. Die Auswirkungen von Junk Food auf die Gesundheit sind langsam und subtil - Wir können die Auswirkungen eines einzelnen Snackkuchens oder knusprigen Schokoriegels auf unsere Gesundheit nicht in Echtzeit sehen.

Für diejenigen von uns, die Junk Food essen, wissen wir, dass sie dies auf eigenes Risiko tun. Wir müssen nicht leugnen, dass Junk Food schlecht für uns ist oder Ernährungsberater beschuldigen, geheime Agenden einzusetzen oder Junk Food zu hassen. Wir haben für uns selbst entschieden, dass das Risiko klein genug ist, um es zu akzeptieren. Die Anerkennung dieser Risiken hilft uns, gesundheitsbezogene Probleme in unserer Gesellschaft wie Fettleibigkeit und chronische Herzerkrankungen zu erkennen und anzugehen und gleichzeitig drakonische Gesetze zu vermeiden, die den Verkauf von Junk Food verbieten.

Eine letzte Bemerkung zur Junk-Food-Analogie: Wir sollten anerkennen, dass die schädlichen Folgen des Verzehrs von Junk Food nicht allein von den Vielkonsumenten (Wortspiel beabsichtigt) solcher Lebensmittel getragen werden. Ihre Gesundheitsprobleme (z. B. Fettleibigkeit, Typ-II-Diabetes...) kosten auch die Gesellschaft, am offensichtlichsten in Bezug auf die Gesundheitskosten, aber auch in Form von Lohnverlusten und auf eine Vielzahl von weniger quantifizierbaren Formen. Mit anderen Worten, die Gesellschaft als Ganzes hat viel zu verlieren bei einem hohen Anteil an Junk Food, den wir kollektiv konsumieren. In ähnlicher Weise gibt es gesellschaftliche Kosten für einen hohen Konsum von Mediengewalt.

Derzeit sind diese Kosten nicht so einfach zu berechnen wie die Kosten der Fettleibigkeit, aber sie sind sicherlich nicht Null. Ob sie groß genug sind, um rechtliche Schritte zu rechtfertigen, liegt, wie wir in Kapitel 56 festgestellt haben, außerhalb unseres Fachwissens, und daher bieten wir keine politische Beratung darüber, was wir dagegen tun sollten. Aber zumindest können wir sagen, dass es besser wäre, anzuerkennen, dass diese Kosten existieren, egal wie groß oder klein, als so zu tun, als ob es sie nicht gäbe.

Am Ende möchten wir eine Richtungsänderung in die Diskussion über Gewaltmedien bringen. Wir wollen, dass es von einem wüsten Geschrei mit extremen Positionen zu einer Diskussion darüber kommt, was wir tun können, um dieses moderate Risiko in die richtige Relation zu setzen. Wir möchten die Menschen von extremen und unpraktischen Handlungsweisen abbringen, wie dem Versuch, die Mittel für die Erforschung von Mediengewalt zu streichen oder gewalthaltige Spiele zu zensieren oder zu verbieten. Und wenn es um Eltern und Medienkonsumenten geht, möchten wir moderate, praktische Lösungen anbieten können: Werfen Sie die gewalthaltigen Spiele Ihres Kindes nicht einfach weg oder fühlen Sie sich wie ein schlechter Mensch, wenn Sie gelegentlich eine gewalthaltige Fernsehsendung sehen. Konzentrieren Sie sich stattdessen auf die kleinen, schrittweisen Veränderungen, die Sie einführen können, um Ihren Medienkonsum und den Ihrer Kinder zu verbessern, indem sie den Konsum gewalthaltiger Medien reduzieren, und ziehen Sie weniger gewalthaltige Alternativen in Betracht, die Sie sonst vielleicht übersehen hätten. Es ist an der Zeit, dass wir eine vernünftige Diskussion über Mediengewalt führen. Und wenn Sie sich die Zeit genommen haben, dieses Buch zu lesen, freuen wir uns darauf, Ihren Beitrag zu diesem Gespräch zu hören.

## KOMMENTAR

zu einigen **SCHLUSSFOLGERUNGEN** von Anderson u. a.

**Seite 452:** „Derzeit sind diese Kosten nicht so einfach zu berechnen wie die Kosten der Fettleibigkeit, aber sie sind sicherlich nicht Null. Ob sie groß genug sind, um rechtliche Schritte zu rechtfertigen, liegt, wie wir in Kapitel 56 festgestellt haben, außerhalb unseres Fachwissens, und daher bieten wir keine politische Beratung darüber, was wir dagegen tun sollten. Aber zumindest können wir sagen, dass es besser wäre, anzuerkennen, dass diese Kosten existieren, egal wie groß oder klein, als so zu tun, als ob es sie nicht gäbe.“

Genau mit dieser wissenschaftlichen Abstinenz bei der Beratung politischer Entscheidungsträger überlässt man damit in den USA total den Leugnern der Wirkung von Mediengewalt das Feld. So unterblieb in den USA ein effizienter Versuch, sich z.B. beim „Supreme Court“ einzumischen, als es um wichtige gesetzliche Maßnahmen zum Jugendmedienschutz ging.

Dort überließ man das Feld denjenigen Wissenschaftlern, die in diesem Buch die Gegenposition mit untauglichen Forschungsmethoden marktschreierisch vertreten. Ich denke hier besonders an einen wie Prof. Ferguson (Florida), der es vor einigen Jahren fertigbrachte, das jahrelang erfolgreiche kalifornische Jugendmedienschutzgesetz, ähnlich dem Deutschen Jugendmedienschutzgesetz, zu Fall zu bringen. Es verbot nämlich den Verkauf extrem gewalthaltiger Computerspiele an Jugendliche unter 18 Jahren. Dies ist jetzt erlaubt.

Ich verweise in diesem Zusammenhang auf unsere Auseinandersetzung mit diesem Prof. Ferguson bereits vor über 10 Jahren, die man in dieser Website des Vereins nachlesen kann.

Dazu zwei Links:

<https://www.mediengewalt.eu/wp-content/uploads/2020/06/Replik-auf-Ferguson-Youth-Adolescence.pdf>

[https://www.mediengewalt.eu/wp-content/uploads/2020/06/Ferguson\\_Stellungnahme.pdf](https://www.mediengewalt.eu/wp-content/uploads/2020/06/Ferguson_Stellungnahme.pdf)

Und wie steht es in den USA um die Verwirklichung des Aufrufes von mehr als 200 Medienwissenschaftlern und 183 Standesorganisationen nach dem schrecklichen Schulmassaker in der Sandy Hook-Grundschule von **Connecticut im Jahre 2012**, den auch die Autoren des

ENGLISCHE ÜBERSETZUNG

## COMENTARY

*on some of the findings in CONCLUSION Anderson's and Others.*

**Page 452:** “At present, those costs are not as easily calculated as the costs of obesity, but they certainly are not zero. Whether they are large enough to warrant legal action is, as we noted in Question #56, outside of our expertise, and so we offer no public policy advice for what we should do about it. But at very least, we can say that we’re better off acknowledging that this cost exists, however big or small, rather than pretending that it doesn’t.”

It is precisely with this scientific abstinence in advising political decision-makers that in the USA the field is totally left to the deniers of the effect of media violence. In the USA, for example, there was no efficient attempt to interfere in the "Supreme Court", e. B., when it came to important legal measures for the protection of minors in the media. There, the field was left to those scientists who in this book represent the opposite position with unsuitable research methods.

I am thinking in particular of someone like Prof. Ferguson (Florida), who a few years ago managed to bring down the California Youth Media Protection Act, which had been successful for years, similar to the German Youth Media Protection Act.

It prohibited the sale of extremely violent computer games to young people under the age of 18. This is now allowed.

In this context, I refer to our discussion with this Prof. Ferguson more than 10 years ago, which can be read in this website of the association.

Here are two links:

<https://www.mediengewalt.eu/wp-content/uploads/2020/06/Replik-auf-Ferguson-Youth-Adolescence.pdf>

[https://www.mediengewalt.eu/wp-content/uploads/2020/06/Ferguson\\_Stellungnahme.pdf](https://www.mediengewalt.eu/wp-content/uploads/2020/06/Ferguson_Stellungnahme.pdf)

And what about the realization in the USA of the call of more than 200 media scientists and 183 professional organizations after the terrible school massacre in the Sandy Hook Elementary School in

Buches „GameOn von Prof. Anderson maßgeblich unterstützten?

Zitat aus diesem Aufruf:

*„Die Forschung hat gezeigt, dass kontinuierliche Darstellung und Nutzung von Mediengewalt (e.g. TV, Filme, Video- Computerspiele) die Wahrscheinlichkeit physischen und verbalen aggressiven Verhaltens, aggressiver Gedanken und aggressiver Emotionen steigern kann.*

*Darstellung und Nutzung von Gewalt in Medien kann*

*(1) zur Verdrängung gesundheitsförderlicher Aktivitäten*

*(2) zum Aufbau unangemessenen Verhaltens,*

*(3) zur Missachtung des Verbots sozial geächteten Verhaltens,*

*(4) zu Unempfindlichkeit gegenüber schädlichen*

*Auswirkungen von Gewalt,*

*(5) zu aggressiver Erregung und*

*(6) zu einer Verbindung mit bestimmten*

*Formen risikohaften Verhaltens führen.*

**Diese Forschungsergebnisse sprechen**

**für eine strengere Kontrolle des Zugangs zu Gewaltmedien für Kinder und Jugendliche.**

<https://www.mediengewalt.eu/wp-content/uploads/2020/06/Connecticut-Positionspapier.pdf>

<https://www.mediengewalt.eu/wp-content/uploads/2020/06/BKZ-12.8.11-Computertraining.pdf>

Leider wird in Deutschland das strenge und sehr gut formulierte Jugendmedienschutzgesetz des Bundes durch den Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Bundesländer und der dort geregelten industriefreundlichen Freiwilligen Selbstkontrolle das Bundesgesetz verwässert und in seiner jugendschützenden Wirkung abgeschwächt.

**Hier besteht dringender Handlungsbedarf.**

**Die USK Regelung gehört dringend auf den von unabhängigen Wissenschaftlern begleiteten Prüfstand.**

(siehe dazu <https://www.mediengewalt.eu/wp-content/uploads/2022/02/Weiss-Langfassung-2-Kongress-20-11-08-Bredow-Gutachten.pdf>).

In der Vergangenheit hat sich der Verein „Mediengewalt-Internationale Forschung und Beratung e.V.“ mehrfach an Landesregierungen und an medienpolitische Entscheidungsträger mit wissenschaftlich belastbaren Forderungen für eine Neuregelung der Ausführungsbestimmungen zum Jugendmedienschutz-Gesetz gewandt. Der Verein wird sich weiterhin dafür einsetzen und an die Öffentlichkeit wenden.

**Connecticut in 2012**, which was also significantly influenced by the authors of the book “GAME On” of Prof. Anderson?

Quote from this call:

*„Research has established that continued exposure to media violence (e.g., TV, movies, video games) can increase the likelihood of physically and verbally aggressive behavior, aggressive thoughts, and aggressive emotions. Exposure to violence in the media can lead to*

*(1) displacement of healthy activities,*

*(2) modeling inappropriate behaviors,*

*(3) disinhibition of socially proscribed behaviors,*

*(4) desensitization to the harmful effects of violence,*

*(5) aggressive arousal, and*

*(6) association with a constellation of risk-taking behaviors*

**Taken together, this research speaks to a strong need to revise policies on youth exposure to violence in the media”.**

<https://www.mediengewalt.eu/wp-content/uploads/2020/06/Connecticut-Positionspapier.pdf>

<https://www.mediengewalt.eu/wp-content/uploads/2020/06/BKZ-12.8.11-Computertraining.pdf>

Unfortunately, in Germany, the strict and very well-formulated Youth Media Protection Act of the Federal Government is watered down by the Youth Media Protection State Treaty of the federal states and the industry-friendly voluntary self-regulation weakened in its youth-protecting effect.

**There is an urgent need for action. The USK regulation urgently needs to be test by independent scientists.**

<https://www.mediengewalt.eu/wp-content/uploads/2022/02/Weiss-Langfassung-2-Kongress-20-11-08-Bredow-Gutachten.pdf> .

In the past, the association "Mediengewalt-Internationale Forschung und Beratung e.V." has repeatedly addressed state governments and media policy decision-makers with scientifically reliable demands for a new regulation of the implementing provisions of the Youth Media Protection Act. The association will continue to work for this and address the public.