

Mediengewalt erzeugt Gewalt

Eine neue Längsschnittstudie zur Wirkungsforschung

Ein Forscherteam hat mehrere Jahre an einer zweijährigen Längsschnittstudie über die Wirkungen von Mediengewalt auf Kinder und Jugendliche gearbeitet. Mit eindeutigen Ergebnissen: Gemäss der Studie bewirkt der Konsum von Mediengewalt spätere Gewalttätigkeit und Gewaltdelinquenz – und zwar stärker als andere Risikofaktoren.



Von Dr. Rudolf H. Weiß

Werner Hopf, Günter Huber und Rudolf Weiß haben eine zweijährige Längsschnittstudie durchgeführt über die Wirkungen von Mediengewalt auf Kinder und Jugendliche. In Fragebögen wurden 1050 Schüler (bzw. 650 beim Wiederholungstest) aus bayerischen Hauptschulen mit einem 300 Items umfassenden Instrumentarium untersucht. Im deutschsprachigen Raum ist dies die größte Längsschnittstudie, die jemals zu diesem Thema erstellt wurde. Die Ergebnisse der Studie, die in der Zeitschrift «Journal of Media Psychology» (3/2008) erschienen ist, werden hier kurz präsentiert und ergänzt mit den Reaktionen, welche die Studie im Anschluss an ihre Veröffentlichung ausgelöst hat.

Im Mittelpunkt der Studie «Media Violence and Youth Violence» (2008) stand die Frage: Wie wirkt sich in einem Zeitraum von zwei Jahren die Häufigkeit des Konsums und die Spezifität von audio-visueller Mediengewalt im Vergleich zu acht zusätzlichen Risikofaktoren aus Familie, Schule, Peer Group sowie Persönlichkeitsmerkmalen auf die Gewalteinrichtung, Gewalttätigkeit und Delinquenz aus. Dies wurde mittels Pfadanalysen untersucht.

Resultat: Der Konsum von Mediengewalt (Gesamtwert) bewirkte die spätere Gewalttätigkeit von Schülern ($\beta=.28$) und die spätere Gewaltdelinquenz ($\beta=.30$) stärker als die anderen Risikofaktoren.

Von besonderer Bedeutung waren dazu die Ergebnisse, dass (1) das Spielen von gewalthaltigen elektronischen Spielen der stärkste Risikofaktor für Gewaltkriminalität ist, und dass (2) sowohl mediale wie reale Erfahrungen von aggressiven Emotionen, verbunden mit dem Racheimpuls, die Hauptrisikofaktoren für Schülergewalt und Gewaltkriminalität darstellen.

Die Ergebnisse unserer Studie zeigen weiter: Je häufiger Schüler während der Kindheit, also im Grundschulalter, Horror- und Gewaltfilme anschauen und je mehr sie sich mit gewalthaltigen elektronischen Spielen (Video- oder Computergewaltspiele) in der beginnenden Adoles-

zenz beschäftigen, umso höher sind ihre Gewalttätigkeit in der Schule und ihre Gewaltkriminalität im Alter von 14 Jahren. Der Kausalzusammenhang Mediengewaltkonsum > Aggression beginnt unter entwicklungspsychologischer Perspektive schon im Grundschulalter. Das Resultat eines solchen Langzeit-Mediengewaltkonsums ist eine aggressivere Persönlichkeit und ein antisoziales Verhalten.

Bei einem Vergleich der drei Medientypen zeigte sich, dass die Schülersgewalt der 14-Jährigen am stärksten durch den früheren Konsum von Horror-Gewalt-Filmen ($\beta=.25$) und deren Delinquenz am stärksten durch Computergewaltspiele ($\beta=.29$) bedingt ist.

Wir haben deshalb mit Interesse verfolgt, wie die Öffentlichkeit, insbesondere die Fans der Gamer Community, auf solche Ergebnisse reagiert. In diversen Pressemitteilungen, Interviews und persönlichen Gesprächen mit Gamern konnten wir uns dazu ein Bild machen.

Gamer-Selbstaussagen als Reaktion

In einer Ausgabe der ZDF-Sendung «Frontal» vom August 2007 wurde unsere Studie in einem Bericht von Dr. Rainer Fromm thematisiert. Daraufhin wurde in einem Chatroom eine Diskussion über die Sendung geführt, woran sich Dr. Weiß als Vertreter des Forschungsteams beteiligt hat. stormnoid: @neoxan: Diese sogenannten Killerspiele sind auch nicht für Kinder geeignet. Da gebe ich Ihnen vollkommen Recht. Aber als mündiger Bürger im Alter von 30 Jahren, denke ich selbst entscheiden zu können, was ich spiele. Ich spiele nun seit ca. 20 Jahren mit Leidenschaft. Ich gehe einem normalen Beruf, habe studiert und will mich als bekennender Zocker nicht immer in der BUH-Rolle verteidigen müssen. Um das Problem zu lösen, müssten sämtliche für Erwachsene gedachte Medien auf den Index gesetzt werden...

***Foerdersumpf:** @Frontal21: Warum wurde eine Studie die lediglich eine Je Desto Wahrscheinlichkeit feststellt nicht sauber in Statistik und Interpretation getrennt. Sicherlich wird sich auch eine Korrelation zwischen Armut und Delinquenz und damit auch zwischen «Leben unter Stromleitungen» herstellen lassen. Also führt «Leben unter Stromleitungen» zur Delinquenz. *Lach**

***Jakob Reiche:** Ich denke, dass man nicht alles auf den Sündenbock «Killerspiel» schieben kann. Denn meist sind die sozialen Umstände schuld an der Konstitution der Kinder und Jugendlichen. Vor allem sollte es doch Aufgabe der Eltern sein, die Jugend vor «Gewalttätig» zu schützen. Außerdem – pseudomäßige Erhebungen spiegeln keineswegs die tatsächliche Wirklichkeit wider. Ich habe in meinem Leben noch nie einen Menschen erlebt, der ernsthaft zu sog. «Gewaltexzessen» wegen PC-Spielen angeregt wurde*

***yoda1138:** @ Rudolf H Weiß: Sollte man bei dieser Aussage nicht auch angeben wie lange diese Aggressivität anhält? Wenn sie nur vorübergehend während des Spielens auftritt sehe ich kein problem darinnen, das wäre ungefähr dasselbe wie wenn man einen Film anschaut.*

***meberz:** die ganze diskussion erinnert mich an «bowling for columbine», man sucht für gesellschaftliche probleme sündenböcke, hat man den z.b. auch mal untersucht wieviele von den 25-35% gewalttätigen jugendlichen z.b. saufende und arbeitslose eltern haben? könnte es nicht auch daran liegen? aber es ist ja einfacher, pc spielen die schuld zu geben als auf gesellschaftliche probleme einzugehen*

***Silverhair:** @Rudolf H Weiß: Konnten Sie auch nachweisen wie gross die Gewaltbereitschaft, die Entwicklungsstörungen, die Suchtgefahr bei Jugendlichen/Erwachsenen – ist – die stink*

normal ohne Computerspiele in dieser Gesellschaft leben müssen, unter Harz IV , unter mangelder Ausbildung, geld - Arbeit?

Im September 2008 wurde in der Jugendbeilage «NICHT JUGENDFREI» eines Zeitungsverbandes in Baden-Württemberg ein Interview über unsere Studie veröffentlicht mit dem Titel «Killerspiele müssen verboten werden». Gesprächspartner waren die Redakteurin Frau Schneider und Dr. Weiß. Hier eine kleine Auswahl aus den Forumsbeiträgen der Community:

Eintrag von anarchist vom 08.09.2008 00:50 *Die echten Computernerds und Hardcorezocker, die ich kenne, hätten überhaupt keinen bock, nachts in die Stadt zu gehen und irgendjemandem aufs Maul zu hauen. Dazu müsste man ja mal den Rechner ausmachen und das Haus verlassen... Man könnte also sagen: Es gibt noch viel zu wenig Leute, die die Gewalt lieber vorm Bildschirm ausleben, statt real. Daher müsste man eigentlich regelrecht dafür werben, in dem man beispielsweise an jeden Hauptschüler eine PS3 verteilt.(Ich zocke am Abend ein oder zwei Stunden «Call of Duty» online, und damit ist mein Bedarf, im Krieg zu sein und andere Menschen abzuknallen, eigentlich mehr als gestillt... und ich denke mal, so geht es den meisten anderen auch.) Überhaupt ist es lächerlich, dass Computerspiele aggressiv machen sollen. Was bedeutet denn «aggressiv»? Doch, dass man aus purer Boshaftigkeit oder, weil man sich für was Besseres hält, anderen Menschen Schaden zufügt. Und genau das tun die sogenannten «Wissenschaftler» und «Pädagogen», die aus primitivem Hass und Unverständnis heraus jungen Menschen ihr Hobby wegnehmen wollen. Die wahren Aggressoren führen verlogene Studien durch und wollen ständig irgendwas verbieten! Die Erwachsenen haben die Welt zu der Hölle gemacht, die sie heute ist... und jetzt wollen sie die Schuld dafür der Jugend oder irgendwelchen Egoshootern in die Schuhe schieben. Kein Computerspieler, den ich kenne, ist so intollerant wie die Computerspiel-Gegner. Kein Fan von Egoshootern hat solche psychischen Probleme und Allmachtsfantasien wie jene, die ihre spießige Weltanschauung für alle zur Pflicht machen wollen.*

Eintrag von Neo91 vom 07.09.2008 14:58 *Auf das Thema mit den Eltern. Natürlich sollten Eltern schauen was für Spiele ihr Kind eigentlich spielt. Leider ist oft der Fall das Sie das gar nicht interessiert, weil Sie es überhaupt nicht blicken um was es da eigentlich geht. Deshalb sollten auch die jüngeren Computerspieler ihre Eltern nicht aus dem Zimmer schmeißen wenn Sie beim Spielen reinplatzen. Die Spieler sollten den Eltern zeigen was Sie da machen und ihnen vielleicht auch zeigen wie man es Spielt. Natürlich kann man jetzt denken wenn ich das Spiel meinen Eltern zeige nehmen sie mir es weg aber ich meine dass sie besser darauf reagieren wenn man ihnen erklärt um was es eigentlich geht. Oft wird auch GTA zum Beispiel als «Killerspiel» (ich mag dieses Wort nicht -.-) dargestellt. Es wird aber nicht erklärt was das Spiel eigentlich so toll macht.*

Eintrag von Ryllan vom 22.05. (als Reaktion auf einen anderen Artikel vom Mai 2008): *Ich selber Spiele hin und wieder CS was ja gewissermassen als das Aushängeschild der Killerspiele dargestellt wird doch bisher habe ich es unterlassen nach ner durchzockten Nacht irgendwo in ne Schule zu gehen und Leute zu killen....Also bei aller Liebe aber ein Spiel macht keinen Killer. Und die Schnellschüsse der Politiker sind in meinen Augen nur Mittel zum Zweck um sich mal wieder ins Gespräch zu bringen – ob von Vorteil oder Nachteil das sollte jeder für sich entscheiden... Ich habe, vor langer Zeit mal Moorhuhn gespielt – Leute da werden Hühner gekillt – bisher ist mir nicht bekannt das sich ein Tierschutzverein für die Indizierung dieses Killerspiels stark gemacht hat... Fakt ist, das man uns als Gamer solcher Spiele, immer noch eine gewisse Distanz entgegengebracht wird, da wir immer gleich als Killer abgestempelt werden. Das ist auch als ein großer «Erfolg» von Seiten der Medien zu verstehen*

den sie haben durch die einseitige und lückenhafte wen nicht sogar stümperhafte Berichterstattung viel dazu beigetragen.

Bewertung der Selbstaussagen von Gamern

Es widerstrebt einfach den Allmachtsvorstellungen pubertierender Jugendlicher dass sie persönlich negativ von Gewaltspielen beeinflusst werden könnten, deshalb reagieren viele sehr sensibel, fühlen sich durch die kritische Berichterstattung in den Medien herausgefordert, rechtfertigen ihre Abhängigkeit durch Rationalisierungen, teilweise auch mit recht deftigen, aggressiven Worten, und gehen zum Gegenangriff auf Wissenschaftler los, indem man diesen unredliche Motive unterstellt. Sie selbst fühlen sich aber stigmatisiert durch die negative Berichterstattung über die Killerspiel-Gamer. Manche beklagen auch das Unverständnis der Erwachsenen über dieses begeisternde neue Medium, wobei Killerspiele auch das Wohlbefinden steigern, also eine kathartische Funktion haben sollen.

Sie argumentieren in weiten Teilen so, wie es der Gamer-Vertreter Erik Beyer in der Medienheft-Debatte tut: subjektiv, polemisch bis aggressiv, die eigene Erfahrung über alles stellend, mit der Argumentation, dass gesellschaftliche Probleme und das Elternhaus viel entscheidender seien, wenn's mal schief läuft.

Hinzu kommt die Selbstüberschätzung. Spieler meinen: «Ich habe die Erfahrung gemacht, dass es mir nicht schadet, ich habe ja schon 10 Jahre gespielt... und ich habe die Unschädlichkeit auch bei Bekannten beobachtet...» Oder: «Ich fühle mich so stark, dass mir die schlimmsten Grausamkeiten nichts anhaben können. Außerdem ist meine Persönlichkeit so gefestigt, dass mir nie die Sicherung durchbrennen wird.»

Eigene Größen- und Allmachtsphantasien, die ein Dauergamer im Laufe der Zeit entwickeln kann («Da werde ich selbst wie eine Held»), werden durch Projektion auf bestimmte Wissenschaftler übertragen, denen man unterstellt, diese würden ja selbst an Allmachtsphantasien leiden, indem sie Verbote und damit die eigenen Wertvorstellungen durchsetzen wollten. Dazu einen Kommentar eines ehemaligen langjährigen Gamers, der von 10 bis 17 Jahren nach eigenen Angaben «alles durchgezockt» hat und in einem mühsamen Prozess wieder davon abgekommen ist. M. W. aus München schreibt:

«Fast schon amüsanter wirkt es, wenn Computerspieler, die um nichts in der Welt zulassen, dass man ihre ‚Freizeitbeschäftigung‘ nicht als sinnvoll erachtet, sich selbst als weltoffen und die anderen als intolerant bezeichnet. Dass jemand diese Spiele aus persönlichen Erfahrungen heraus ablehnt und aufgrund des Schreckens der eigenen Erlebnisse (Nach)kriegsgeneration) diese nicht gutheißt kommt den Spielern dabei gar nicht in den Sinn. Die Frage, die sich im Endeffekt stets stellt ist, welche Reaktion die normale und vernünftige ist. Jemand (z.B. Mutter) die ein Killerspiel zum ersten Mal sieht und den Anblick nicht aushält, weil die Gewaltdarstellung so krass ist, dass man gar nicht hinsehen möchte, oder der Jugendliche, der die härtesten Spiele abkann, ohne mit den Schultern zu zucken. Da muss man sich doch mal fragen, was normal ist. Und dass der Spieler das so gut abkann, liegt bestimmt nicht daran, dass er nur die so schön animierten Landschaften bewundert und am Gemetzel immer vorbei sieht. (...) Ich würde nicht wollen, dass mein Kind Gewaltdarstellung gegenüber so abstumpft und ihm daher bis zum entsprechenden Alter selbstverständlich auch solche Spiele verbieten. Friedenserziehung ist ein wichtiger Teil des Erziehungsauftrages. Die USK mag zwar weltweit noch eines der schärfsten Gremien sein, aber selbst deren Einstufungen sind ein Witz. Auf deren Alterseinstufungen kann man meist mindestens 2 bis 4 Jahre draufpacken.»

Killerspiel und Gewalt ist wie Rauchen und Lungenkrebs

Was bei vielen transparent wird, sind Unkenntnis und Unverständnis statistischer Analysemethoden, über Wahrscheinlichkeitsaussagen. Dazu sagt ein Experte, Prof. Dr. Helmut Lukesch (2008), Lehrstuhl für experimentelle Psychologie der Universität Regensburg: «In Laienkreisen finden sich naturgemäß nur sehr rudimentäre Kenntnisse über statistisch-methodische Wege der Erkenntnisprüfung, was aber im Alltag kein Hindernis ist, subjektive Überzeugungen als wissenschaftlich fundiert zu empfinden. Auch Medienschaffende sind hier keine brauchbare Informationsquelle, da sich diese allenfalls den Standards einer Werkkategorie verpflichtet fühlen und ebenfalls nur subjektive Wirkvermutungen äußern können.»

Dazu ein Beispiel: es gibt einen weltweit untersuchten und anerkannten Zusammenhang zwischen starkem Rauchen und Lungenkrebs. Die Korrelation beträgt $r=.39$. Dieser Koeffizient bedeutet, dass rein statistisch rund 16% der starken Raucher Lungenkrebs bekommen. 84% bekommen also keinen Lungenkrebs. Trotzdem setzte der Gesetzgeber in Deutschland ein weitgehendes Rauchverbot in öffentlichen Räumen durch. Die Korrelation zwischen langem und exzessivem Gewaltmedienkonsum und Gewalttätigkeit bzw. Delinquenz ist ungefähr ähnlich hoch wie die zwischen Rauchen und Lungenkrebs. Konsequenz wäre also, auch hier gesetzliche Einschränkungen durch Verbote einzufordern, obwohl die Mehrzahl der Gamer nicht gewaltkriminell wird.

Mediengewalt ist nicht nur für Risikogruppen schädlich

Kommen wir zu einem kardinalen Dissenspunkt im wissenschaftlichen Diskurs: «Mediengewalt ist ein eigenständiger Faktor, der selbst nicht prügelnde Kinder gewalttätig machen kann. Jede vierte Gewalttat von Jugendlichen ist auf Medien zurückzuführen». Diese Schlussfolgerung aus unserer medienpsychologischen Wirkungsuntersuchung wird durch neurophysiologische Studien unterstützt, wenn der Göttinger Professor für Neurobiologie Gerald Hüther «fließende Übergänge zwischen virtueller und realer Gewalt» feststellt. So hätten viele Jugendliche «nicht mehr das Gefühl für das Reale», würden «bedenkenlos den anderen treten, weil sie es aus der virtuellen Welt mitgebracht haben» (zit. aus ZDF-Sendung «Gefährliches Flimmern» vom 08.10.2008).

Der Erziehungswissenschaftler und Pädagogik-Professor Wassilis Kassis aus Basel, der ebenfalls Studien zur Wirkung medialer Gewalt auf Schüler leitete, relativiert allerdings den Wirkungszusammenhang: «Die Gewaltmedien, so schändlich sie auch sein mögen, haben einzig bezogen auf eine ganz spezifische jugendliche Gruppe eine so negative Auswirkung, dass es nachher auch zu Gewaltakten kommt.» Er schätzt, dass etwa 10% tatsächlich gewalttätiger werden, aber nur, wenn sie zu einer bestimmten Risikogruppe gehören.

Dies ist jedoch einseitig, denn dann könnte ein Junge, der in seiner Persönlichkeitsentwicklung weit fortgeschritten, stabil und gefestigt ist, unbegrenzt und intensiv Gewaltszenen in Video- und Computergames durchspielen, ohne schädigende Auswirkungen sichtbar werden zu lassen. Dies ist aber nach unseren Analysen nicht folgerichtig, denn korrelations-statistisch betrachtet sind die Übergänge fließend von nicht gefährdet bis zu stark gefährdet, d.h. es handelt sich um ein Kontinuum. In manchen Fällen geschieht eine Persönlichkeitsveränderung auch unter normalen Verhältnissen, oft ohne dass sie äußerlich wahrnehmbar ist, da es sich um einen schleichenden Prozess handelt, ähnlich wie bei der Entwicklung zum Alkoholiker. Die Persönlichkeitsabhängigkeit der Wirkungen von Mediengewalt ist also relativ (vgl. Weiß, 2000: 205–213). Lange andauernder und intensiver Gewaltmedienkonsum in Form von «Kil-

lerspielen» fügt letztlich jedem Schaden zu – allerdings in unterschiedlichem Ausmaß, den einen stärker, den anderen schwächer. Nur – keine schädlichen Wirkungen gibt es nicht!

Fallbeispiel: Ein fast normaler Junge

Ein beeindruckendes Fallbeispiel hierzu ist die grausame Mordtat von Tessin in Brandenburg, die in einem Artikel in «Die Zeit» (2007) eindrücklich mit den nachgewiesenen Medienwirkungen beschrieben wurde. Bei dem 17-jährigen Gymnasiasten aus «gutem Hause» ereignete sich ein solch schleichender Prozess:

«Felix. Der intelligente Junge, der erfolgreiche Gymnasiast, der wohlerzogene Sohn, der jedermann höflich grüßte. Er war keiner von jenen Tunichtguten, die ihren Eltern schlaflose Nächte bereiten. (...) Ein guter Bursche, ein zuversichtlicher Ausblick in die Zukunft. Jedenfalls bis zum 13. Januar 2007 – da nämlich lagen gegen 22 Uhr zwei blutüberströmte Leichen im Backsteinhaus Dorfstraße 22. Niedergemetzelt mit Küchenmessern. Von Felix, dem Musterknaben.» (Rückert, 2007 in «Die Zeit», 21.06.2007)

Niemand in seiner Umgebung hatte eine Veränderung wahrgenommen, dennoch war sie vorhanden und eindeutig verursacht und permanent verstärkt durch seinen langjährigen und exzessiven Gewaltmedienkonsum. Das Sortiment seiner Spiele umfasste u.a. Horror-Ego-Shooter wie «Doom 3» (Das Verderben), «Final Fantasy VII» und «Prey» (Die Beute), ebenfalls ein Spiel ab 18.

«Einmal im Leben stark und bedeutend sein, das war der innigste Wunsch dieses Elfthklässlers. Einmal im Leben ein unsterbliches Werk, ein Opus magnum vollbringen.» (Rückert, 2007 in «Die Zeit», 21.06.2007)

Solche Größenphantasien und damit einhergehende Ohnmachtsgefühle kommen bei etwas spät pubertierenden Jugendlichen sehr häufig vor. Weiter im Artikel heisst es:

«Mit der Zeit hat Felix offenbar einen ganz eigenen Weg gefunden, die ihn überschwemmenden Ohnmachtsgefühle einzudämmen. Von der Wirklichkeit frustriert und bedrückt, wick er – wie viele Jungs – mehr und mehr in die virtuelle Welt der Computerspiele, Horrorfilme und Heldensagas aus. Tag und Nacht sahen die Nachbarn ihn jetzt durchs Fenster an seinem Computer oder der Playstation sitzen.» (Rückert, 2007 in «Die Zeit», 21.06.2007)

Die Tat war nicht das Werk eines Kranken; auch psychiatrische Begriffe wie «Psychose» und «schizophrener Schub» kamen hier nicht in Frage. Er wollte nur einmal stark und ein Held sein.

Das neue deutsche Jugendschutzgesetz und seine Wirkungslosigkeit

In Anbetracht der inzwischen wissenschaftlich eindeutigen Erkenntnisse wurde im novellierten deutschen Jugendschutzgesetz (JuSchG) eigentlich ein Verbot von Gewaltverherrlichung durch Indizierung vorgesehen. Es heißt in § 15 zu «Jugendgefährdende Trägermedien»:

(1) Trägermedien, deren Aufnahme in die Liste jugendgefährdender Medien nach § 24 Abs. 3 Satz 1 bekannt gemacht ist, dürfen nicht 1. einem Kind oder einer jugendlichen Person angeboten, überlassen oder sonst zugänglich gemacht werden.

Dazu gehören nach Absatz 2, Nr. 3a solche, die «besonders realistische, grausame und reißerische Darstellungen selbstzweckhafter Gewalt beinhalten, die das Geschehen beherrschen».

Und in § 18 zur «Liste jugendgefährdender Medien» heisst es:

(1) Träger und Telemedien, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden, sind von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien in eine Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen. Dazu zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien sowie Medien, in denen 1. Gewalthandlungen wie Mord und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden oder 2. Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe gelegt wird.

Warum der Verbotsparagraph im novellierten Jugendschutzgesetz nicht ausreicht

Dieser Gesetzestext beinhaltet eindeutig ein Verbot der so genannten Killerspiele. Nur – die Umsetzung dieser gesetzlichen Vorschriften durch die «Freiwillige Selbstkontrolle» (USK) lässt zu Wünschen übrig; für manche Schüler hat es katastrophale Folgen, denn die von der Wirtschaft finanzierte USK interpretiert das Gesetz – wie im jüngsten Fall mit der Freigabe ab 18 Jahren für das extrem brutale Videospiel GTA IV – ganz im Sinne der Hersteller und Verbreiter. Die Wirklichkeit sieht also anders aus, als es sich der Gesetzgeber vorgestellt und auch formuliert hat. Denn nach eigenen neuesten Umfragen in Haupt-, Real- und Förderschulen sowie in Gymnasien in Bayern und Baden-Württemberg spielen bereits 70% der 12- und 13-jährigen Jungen dieses Spiel, und jeder dritte Junge besitzt es selbst und hat es sogar selbst im Laden gekauft! ([vgl. Nachtrag*](#)) Die neuen Gesetzesregeln in den §§ 15 und 18 des Jugendschutzgesetzes zur Jugendgefährdung von Träger- und Telemedien sind klar und eindeutig, jedoch wird durch die quasi Vorprüfung durch die freiwillige Selbstkontrolle die für eine Indizierung eigentlich zuständige Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) übergangen: Wie im Falle der Prüfung des Killerspiels GTA IV wurde die Bundesprüfstelle überhaupt nicht eingeschaltet und nach einigem Hickhack mit dem zuständigen Ländervertreter (KJM) die Altersbewertung vorgenommen, mit dem herstellerfreundlichen Prädikat «keine Jugendfreigabe», was bedeutet, dass es eben ab 18 frei ist, beworben und verkauft werden darf – mit den oben beschriebenen Folgen.

Wie können die Wirkungen von Mediengewalt auf Kinder und Jugendliche reduziert oder verhindert werden? Sicher nicht allein durch Vermittlung von Medienkompetenz (vgl. Ludwig 2008: 2). Dies wird seit mehr als 20 Jahren versucht. Empfehlungen mancher Pseudowissenschaftler, auf solchen Bilderfluten halt durch Mithilfe von Eltern und Medienpädagogen «schwimmen zu lernen», sind zum Misserfolg verurteilt. Wichtig ist besonders, die gesetzlichen Vorgaben durch effektivere – weil allein staatlich verantwortete – Ausführungsbestimmungen zu verändern. Dazu gehört, dass die quasi Vorprüfung durch die USK mit der Altersfreigaberegung abgeschafft wird.

Killerspiele sind eine Gefahr für die Gesellschaft

Die Antwort auf die Frage, wie die Wirkungen von Mediengewalt auf Kinder und Jugendliche reduziert oder verhindert werden könnten, haben wir in unserer Studie wie folgt formuliert:

«Auf politischer Ebene wird in Deutschland ein Verbot von extrem gewalthaltigen Video- und Computerspielen (,Killerspiele’) schon lange gefordert (Lukesch, Hopf, Huber, & Weiß,

2006). Hinsichtlich Drogen, Pornografie oder Waffen bestehen gesellschaftlich akzeptierte Verbote. Hinsichtlich Mediengewalt wird jedoch von politischen und pädagogischen Gegnern immer wieder die Behauptung aufgestellt, Verbote nützen nichts, obwohl in vielen gesellschaftlichen Bereichen bewiesen ist, dass durch Verbote kein vollkommener, aber doch ein effektiver Schutz entsteht. Weiterhin fordern die Verbotgegner seit den 1990er Jahren die Vermittlung von Medienkompetenz an Kinder und Jugendliche. Dies sollen Familien und Schulen leisten. Das Problem sind nicht die ca. 30%–40% verantwortlichen Familien, die den Medienkonsum ihrer Kinder regulieren und reduzieren, sondern die ca. 40%–60% Familien, in denen keinerlei Medienerziehung geschieht, aus welchen Gründen auch immer. Diese Eltern sind weder durch öffentliche Aufrufe noch durch medienpädagogische Maßnahmen zu erreichen. Das Illusionäre dieses Konzepts, durch Medienkompetenz Jugendschutz zu betreiben angesichts von Millionen betroffener Kinder und Jugendlicher, ist bisher noch nicht ins öffentliche Bewusstsein gedrungen. De facto ist der Konsum von Mediengewalt dem freien Markt und damit der Medienindustrie überlassen. Solange keine effektiven politischen Maßnahmen ergriffen werden und die Verantwortung letztlich auf Eltern und Schulen abgeschoben wird, sind die psychologischen und sozialen Schäden durch Mediengewaltkonsum bei vielen Kindern und Jugendlichen eine hohe Gefahr für die Gesellschaft.»

Deshalb unterstützen wir auch den Berner Grossrat und Vizepräsidenten SP des Kanton Bern, Roland Näf, mit seiner fachlichen Argumentation und der Forderung nach einem Verbot der Herstellung, des Anpreisens, der Einfuhr, des Verkaufs und der Weitergabe von Spielprogrammen, in denen grausame Gewalttätigkeiten gegen Menschen und menschenähnliche Wesen zum Spielerfolg beitragen.

Dr. Rudolf H. Weiß, Medienpsychologe und Intelligenzforscher, hat an der Tübinger Studie mitgearbeitet, die Killerspiele für Jugendgewalt mitverantwortlich macht. Co-Autoren sind Prof. Dr. Günter L. Huber, Universität Tübingen, und Dr. Werner Hopf, Psychologe bei der Schulberatung Oberbayern-Ost.

Nachtrag vom 15. Dezember 2008

Gemäss aktuellen Zahlen umfasst die Stichprobe nunmehr 252 Schülerinnen und Schüler und bezieht mehr ländliche Regionen in Baden-Württemberg ein, so dass die Stichprobe für das 8. Schuljahr und bezüglich der Schulartanteile (Förderschule, Hauptschule, Realschule und Gymnasium) in Deutschland repräsentativ ist. In den ländlichen Regionen gibt es keine Medienmärkte, weshalb die Gesamtnutzerzahlen der 13-jährigen Spieler in der Folgestudie etwas niedriger ausfällt. Der Befund bleibt aber im Wesentlichen der gleiche: Obwohl GTA IV von der USK die Bewertung «keine Jugendfreigabe» erhielt, wurde es bereits von jedem zweiten Jungen (53%) und von jedem sechsten Mädchen (17%) im Alter von 13 bis 14 Jahren gespielt. Je nach Schulart und Region beträgt die Bandbreite bei den Jungen zwischen 45% und 70%. Jeder sechste Junge (17%) besitzt es bereits selbst, den höchsten Anteil erreichen hier die Förderschüler mit 31%. Dabei haben es 7% der Jungen selbst in einem Geschäft gekauft, bei den Gymnasiasten sogar 13%. Die Vorgängerversion GTA SAN Andreas, die die USK-Freigabe ab 16 Jahren besitzt, haben bereits 85% der 13-jährigen Jungen und 25% der gleichaltrigen Mädchen gespielt. Allein diese Zahlen belegen, dass ein wirkungsvoller Jugendschutz in diesem Bereich trotz novelliertem Jugendschutzgesetz nicht existiert. Dieses Spiel hätte zwingend indiziert werden müssen. Durch die freiwillige Selbstkontrolle (USK) wurde jedoch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien ausgebremst.

Die Umfrageergebnisse mit Stand November 2008 beziehen sich ausschließlich auf die Konsolenversion des Spiels «Grand Theft Auto IV – GTA IV». Da dieses Videospiel Anfang Dezember als Computerversion herausgekommen ist, wird es interessant sein zu erfahren, wie stark der Verbreitungsgrad dieser Version in den nächsten Monaten bei den Kindern sein wird. Dr. W.H. Hopf und Dr. R.H. Weiß haben deshalb vor, im Februar /März 2009 eine Wiederholungsbefragung in denselben Klassen durchzuführen.

Quellen:

Beyer, Erik (2008): «Killerspiele»-Verbot ist realitätsfremd. Populistische Kampagnen ballern am Ziel vorbei. In: Medienheft, 26.09.2008:

http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d08_Games_BeyerErik.html

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2008): Jugendschutzgesetz und Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder vom 01.07.2008 (Stand September 2008):

<http://www.bmfsfj.de/bmfsfj/generator/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/Jugendschutzgesetz-Jugendmedienschutz-Staatsvertrag,property=pdf,bereich=,sprache=de,rwb=true.pdf>

Hopf, Werner H./ Huber, Günter L./ Weiß, Rudolf H. (2008): Media Violence and Youth Violence. A 2-Year Longitudinal Study. Journal of Media Psychology, 2008, Vol. 20, 3/2008, p. 79–96.

Hopf, Werner H. (Hrsg.) (2004): Bilderfluten – Medienkompetenz und soziales Lernen in der Sekundarstufe. Praxishandbuch. CareLine Verlag, Neuried.

Ludwig, Wolf (2008): Auch «Killerspiele»-Konsum will gelernt sein. Zwischen Freiheit auf Schund und Verbotsaktionismus. In: Medienheft, 30. Oktober 2008:

http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d08_Games_LudwigWolf.html

Lukesch, Helmut (2008): Abstract zum Vortrag beim internationalem Kongress «Computerspiele und Gewalt» am 20. November 2008 an der Hochschule in München: <http://www.hm-medienkongress.de>

Lukesch, Helmut/ Hopf, Werner/ Huber, Günter L./ Weiß, Rudolf H. (2006): «Recherche – Jugendmedienschutz und die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle».

Näf, Roland (2008): Für ein Verbot von gewaltverherrlichenden Games. Killerspiele – Von der virtuellen zur realen Gewalt. In: Medienheft, 26.09.2008:

http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d08_Games_NaefRoland.html

Rückert, Sabine (2007): «Wie das Böse nach Tessin kam.» In: DIE ZEIT, 21.06.2007, Nr. 26,

Kassis, Wassilis (2005): Zwischen Gewalt und Gewalt gibt es gewaltige Unterschiede. Vortrag anlässlich der Tagung "Gewalt in Kinder- und Jugendmedien" an der Paulus-Akademie, 26.11.2005, Zürich: [http://www.paulus-](http://www.paulus-akademie.ch/berichte/gewalt_jugendmedien/Wassilis_Kassis.pdf)

[akademie.ch/berichte/gewalt_jugendmedien/Wassilis_Kassis.pdf](http://www.paulus-akademie.ch/berichte/gewalt_jugendmedien/Wassilis_Kassis.pdf)

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