

Pressemitteilung

Universität Lüneburg

Karen Schierhorn M.A.

13.12.2006

<http://idw-online.de/de/news189305>

Forschungsprojekte, Wissenschaftliche Publikationen
fachunabhängig
überregional

"Killerspiele" - Kritisch begleiten statt verbieten

Wo hört der Spaß von Computerspielen auf und wo fängt die "Medienverwahrlosung" an? Was können und sollten Eltern tun? Und wie wirken sich aggressive Computerspiele in der Praxis auf das Verhalten der Kinder im Klassenzimmer aus? Empirisch fundierte Auskunft darüber gibt das Buch "Computerspiele mit und ohne Gewalt. Auswahl und Wirkung bei Kindern", das Professor Dr. Maria von Salisch vom Forschungszentrum für Medienkultur und Mediensozialisation der Universität Lüneburg gemeinsam mit den beiden Doktorandinnen Caroline Oppl und Astrid Kristen verfasst hat. Voraussichtlich im Februar kommenden Jahres wird es im Kohlhammer-Verlag erscheinen.

Kinder und Jugendliche sind fasziniert von Bildschirmspielen. Mittlerweile gibt es kaum einen bundesdeutschen Haushalt, in dem nicht ein PC oder eine Spielekonsole zum Spielen bereit steht. Rätselabenteuer und Detektivspiele laden zum Entdecken und Problemlösen ein, Geduld- und Geschicklichkeitsspiele stellen die Hand-Auge-Koordination auf die Probe. Beliebt sind auch Wettkampfspiele, Autorennen, Fußball-Manager, Strategiespiele und Actionspiele, die rund um das Thema Kämpfen und Gewinnen aufgebaut sind.

"Anders als oft in der Wirklichkeit erfahren die Kinder, dass ihre Handlungen am Bildschirm etwas bewirken und dass sich regelmäßiges Üben relativ schnell in einem besseren Ergebnis niederschlägt", so Maria von Salisch und ihre Kolleginnen. Dass sie beim Spielen überwiegend Spaß, Stolz und Herausforderung erleben, sei daher nicht weiter verwunderlich, auch wenn Rückschläge sie natürlich gelegentlich frustrieren. Aber die Möglichkeit des Scheiterns gehöre zu jedem herausfordernden Spiel dazu und mache den Erfolg dafür im Rückblick umso kostbarer.

Doch was ist mit den aktuell wieder in die Diskussion geratenen "Killerspielen" - jenen Action- und Strategiespielen, denen Kritiker bescheinigen, sie würden die Persönlichkeitsentwicklung der Heranwachsenden beeinträchtigen sowie die Akzeptanz und vielleicht sogar die Ausführung von Gewalthandlungen begünstigen? Als "Aktionismus" bezeichnet die Lüneburger Entwicklungspsychologin von Salisch das von vielen derzeit geforderte Verbot gewalthaltiger PC-Spiele. Wenn ein solches Verbot sinnvoll sein sollte, müsse das auch auf andere Medien, in denen körperliche Gewalt zur Schau gestellt wird, angewendet werden. Maria von Salisch und ihre Co-Autorinnen plädieren vielmehr dafür, über die Frage zu diskutieren, warum viele Kinder und Jugendliche so viel Zeit vor dem Bildschirm des PCs verbringen und warum etliche von ihnen Gewaltinhalte attraktiv finden - und zwar nicht nur bei den Computerspielen. Professorin von Salisch ist sicher: "Man muss an die Ursachen rangehen, und die sind gesellschaftlich, familiär oder individuell-psychologisch zu erklären."

Das Buch beruht auf einer Studie zum Thema "gewalthaltige Bildschirmspiele und Aggression im Klassenzimmer": "Kinder, CompUter, Hobby, Lernen" (KUHL) - so der Titel. Im Rahmen dieser Studie haben die Entwicklungspsychologin von Salisch und ihre Kolleginnen erforscht, ob es die gewalthaltigen Computerspiele sind, die die Kinder und Jugendlichen aggressiver machen, oder ob es bereits aggressive Heranwachsende sind, die sich verstärkt diesen Spielen zuwenden. Durch die Befragung von rund 400 Schülerinnen und Schülern im Alter zwischen acht und zwölf Jahren an insgesamt sechs Berliner Grundschulen über einen Zeitraum von zwei Jahren haben die Lüneburger Wissenschaftlerinnen festgestellt, dass es am Beginn der "Computerspielkarriere" vor allem die aggressiven Kinder sind, die sich gewalthaltige Spiele aussuchen. Den Kindern wurden mehrere Fragebögen, unter anderem über das

soziale Verhalten ihrer Klassenkameraden vorgelegt. Zusätzlich wurden die Kinder gebeten, eine Woche lang ein strukturiertes Tagebuch über ihre Freizeitaktivitäten und ihren Medienkonsum (inklusive Bildschirmspiele) zu führen. Ferner beurteilten die Klassenlehrerinnen und Klassenlehrer Verhalten und Leistungsstand der Kinder.

Was die KUHL Studie gezeigt hat, spiegelt das Buch "Computerspiele mit und ohne Gewalt" wider: Nötig und sinnvoll ist eine Versachlichung der Diskussion um so genannte "Killerspiele". "Denn", so von Salisch, "der Tenor der aufgeregten Debatten, welche diese Spiele vor allem unter dem Gesichtspunkt des Verbots diskutieren, stellt die Sorgen und Ängste von Eltern in den Mittelpunkt. Doch diese Diskussion trägt nicht zur Differenzierung bei, sondern schürt regelrecht die Unsicherheit und Vorbehalte der Bezugspersonen." Der öffentliche "Besorgnis-Diskurs" ignoriere nämlich nicht nur die Millionen friedfertiger Computerspieler und die Allgegenwärtigkeit des Computers in der heutigen Freizeit-, Ausbildungs- und Berufswelt, sondern vermindere auch die Bereitschaft von Eltern, sich für den Medienkonsum ihrer Kinder zu interessieren und ihn kritisch zu begleiten. Unsicherheiten und Fragen von Eltern, die dabei notwendigerweise auftreten, ließen sich am besten durch gezielte Informationen und durch Erfahrungswerte von Praktikern auffangen.

Mit ihrer Studie betreten die Lüneburger Wissenschaftlerinnen wissenschaftliches Neuland, auch international gesehen. Welchen Einfluss die oft stundenlange Beschäftigung mit virtuellen Umgebungen und Problemstellungen auf die Körper- und Raumerfahrungen, Realitätskonstruktionen, kognitive Kompetenzen, Wertvorstellungen, Selbstkonzepte und Fähigkeiten zur Emotionsregulation der nachwachsenden Generation hat, ist bislang noch weitgehend unerforscht. Ebenso wenig ist bisher bekannt, wie sich die Beschäftigung mit diesen neuen Medien entwickelt, ob es also entwicklungsbedingte Veränderungen bei der Auswahl, der Rezeption und der Wirkung der Computerspiele gibt.

Kontakt: Prof. Dr. Maria von Salisch, Tel.: 04131/677-1704 oder 030/304 998 58

Informationen über die Qualität von Spielen erhalten Interessierte bei der "Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle" (USK) des Fördervereins für Jugend- und Sozialarbeit e.V., Internet: www.usk.de sowie über die Initiative "Schau-Hin" des Bundesfamilienministeriums, Internet: www.schau-hin.info