

Machen Computerspiele gewaltbereit?

Thomas Möble, Matthias Kleimann | Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen

... Es wird bereits dunkel und langsam setzt Regen ein. Noch zwei Blocks, dann bin ich am Ziel; keine Entfernung angesichts der riesigen quadratkilometergroßen Stadt, in der ich mich hier bewege. Der Wagen, den ich mir für den Einsatz gestohlen habe, ist schon ziemlich verbeult, aber er fährt noch. Am rechten Bildschirmrand wird ein kleiner Stern eingeblendet und zeigt mir an, dass die Polizei schon ein wenig auf mich aufmerksam geworden ist. Vielleicht hätte ich besser aufpassen und die beiden Passanten nicht überfahren sollen, aber das ist jetzt auch egal ... Endlich bin ich am Ziel! Alle feindlichen Gangmitglieder sollen liquidiert werden! Ich wähle das Sturmgewehr und verteile ordentlich Blei. Leider meint die Polizei, sich einmischen zu müssen, und muss nun ebenfalls dran glauben. Im Nahkampf hat sich die Kettensäge bewährt. Schließlich liegen alle Gegner am Boden, Blutseen breiten sich aus. An meinen Schuhen klebt Blut, und ich hinterlasse rote Fußspuren. Meiner Spielfigur bringt der Anschlag nun nicht nur Geld, sondern auch Respekt in der eigenen Gang ein, und ich habe die nächste Mission freigeschaltet.



© 2007 Take 2 Interactive

Abb. 1: Screenshot aus GTA – San Andreas (USK-16), Spielsequenzen aufgenommen im Rahmen des Forschungsprojektes „Alterseinstufungen durch die USK“.

Über die Wirkung derartig gewalthaltiger Szenen in Fernsehen und Computerspielen auf Kinder und Jugendliche wird sowohl in der Öffentlichkeit wie auch unter Forschern kontrovers diskutiert. Insbesondere die Zusammenhänge mit Aggressivität und gewalthaltigem Verhalten nehmen in den letzten Jahren nicht nur in der Medienberichterstattung einen prominenten Platz ein. Oft verharrt diese Debatte jedoch an den beiden Polen „Mediengewalt führt zu gewalttätigem Verhalten“ und „Mediengewalt führt nicht zu gewalttätigem Verhalten“, die beide in ihrer alleinigen Ausprägung sicher das Bild verfehlen. Betrachtet man die Studienlage der letzten Jahre, zeigt sich hier ein deutlich differenzierteres und relativ eindeutiges Bild. Für die ältere Forschungsdisziplin der Fernsehwerkforschung fassen Huston und Wright die Forschungslage nach kritischer Betrachtung unterschiedlichster Studien (vom Experiment über Längsschnittstudien bis hin zur Metaanalyse) in ihrem Sammelreferat im „Handbook of Child Psychology“ aus dem Jahr 1998 wie folgt zusammen: „There is little doubt that viewing television violence has a causal effect on aggressive behavior, though there is disagreement about the magnitude and social importance of the effect.“ [11]. Auch die amerikanischen Psychologen Bushman, Anderson und Huesmann [1, 3, 7] konnten mit ihren Metaanalysen sowohl für das Fernsehen als auch für das Video- und Computerspielen zeigen, dass sich im Durchschnitt aller Studien mittlere Zusammenhänge zwischen Mediengewalt und Aggressivität beim Rezipienten ergeben. So wurde z. B. in einer auf über 17 Jahre angelegten Langzeituntersuchung der Columbia University

bestätigt, dass exzessiver Fernsehkonsum vor allem bei den Jungen aggressives und antisoziales Verhalten in der Jugend und im Erwachsenenalter fördert [12]. Kriminologen gehen ferner davon aus, dass sich bei einer kleinen Risikogruppe von 5 bis 10 % der männlichen Jugendlichen Gewaltinhalte unmittelbar auf ihre persönliche Gewaltbereitschaft auswirken. Bei diesen Jugendlichen, die aufgrund von familiären und sozialen Belastungsfaktoren (z. B. innerfamiliäre Gewalt, niedriges Selbstbewusstsein, emotionale Vernachlässigung oder Schulversagen) als besonders gefährdet einzustufen sind, können medial vermittelte Gewaltdarstellungen direkt als Identifikations- und Handlungsmuster fungieren (vgl. die Übersicht zum Stand der Erkenntnisse im Ersten Periodischen Sicherheitsbericht [5]).

Computerspielgewalt

Fast einhellig wird die Vermutung geäußert, dass gewalthaltige Spiele eine noch stärker aggressionsfördernde Wirkung auf ihre Nutzer entfalten sollten als entsprechende Filme (für einen Überblick siehe: Kunczik & Zipfel [13]). So handelt es sich beim Spielen gewalthaltiger Spiele gegenüber der Rezeption von Filmen um einen aktiven Vorgang mit einer besonders hohen emotionalen Erlebnisintensität. Die Aufmerksamkeitsfokussierung ist weitaus höher und eine Identifikation bietet sich häufig nur mit der gewalttätig agierenden Spielfigur an. Gewalthandlungen des Spielers werden unmittelbar belohnt und haben in der Regel keine negativen, sondern positive Konsequenzen für die Erreichung der Spielziele. Somit vollzieht sich die Ausübung virtueller Gewalt über mehrere parallele Lern-

prozesse wie Modelllernen und Verstärkung, die wiederholt eingeübt werden. Gewalthaltige Spiele bieten zudem gegenüber Filmen eine sehr hohe Gewaltdichte und einen zunehmend größer werdenden Gewaltrealismus [10, 13]. Gewaltelemente sind dabei ein gängiger, fast selbstverständlicher Bestandteil von Computerspielen. Kunczik und Zipfel [13] zeigen in ihrem Überblick, dass die meisten und bestverkauften Computerspiele Gewalt enthalten und eine hohe Gewaltpräferenz bei den Konsumenten besteht. In einer Untersuchung von Möller [14] wurde der Zusammenhang von Gewaltspielkonsum im Grundschulalter und Aggression erstmals im Längsschnitt (6 Monate) analysiert, um Kausalaussagen zwischen beiden Phänomenen zu ermöglichen. Die Ergebnisse zeigen eine aggressionssteigernde Wirkung gewalthaltiger Computerspiele auf physische Aggression, ein Befund, der in der Forschung durchgängig berichtet und inzwischen kaum noch bezweifelt wird [1–3, 6, 7, 10].

Desensibilisierung und Empathieverlust I

Neuere Studien deuten des Weiteren auf eine kausale Beziehung zwischen Gewaltmediennutzung und einer Abstumpfung gegenüber Gewalt (Desensibilisierung) sowie einer Reduzierung der Mitleidsfähigkeit beim Anblick realer Gewalt (Empathie) hin [4, 9]. Eine Desensibilisierung für mediale Gewalt lässt sich dabei beschreiben als eine allmähliche Abschwächung bzw. Löschung kognitiver, emotionaler und verhaltensbezogener Reaktionen auf die in Computerspielen spielerisch vermittelten Gewalthandlungen. Demzufolge wird z. B. der immer wiederkehrende Anblick von gegnerischen Spielfiguren, die in Computerspielen verprügelt oder mit Kopfschüssen niedergestreckt werden müssen – Szenen, die bei ihrem ersten Auftreten möglicherweise noch Angst- oder Abwehrreaktionen hervorrufen – vom Spieler zunehmend als weniger unangenehm erlebt. In der Folge kann sich der Spieler den Szenen immer problemloser zuwenden und damit die gewalthaltigen Spiele immer besser beherrschen, verändert in der Folge

jedoch auch seine Wahrnehmungen und Bewertungen dieser Situationen. Aggression und Gewalt erscheinen in der Folge zunehmend als legitimes und für die Zielerreichung wirksames Mittel. Die Gewöhnung an Computerspielgewalt geht schließlich mit einer Verminderung des Mitleides für Opfer realer Gewalt einher (Empathieverlust), die eigene Hemmschwelle, Aggressionen offen auszuleben, sinkt weiter ab [vgl. 14]. Vor diesem Hintergrund sehen die amerikanischen Forscher um Carnegie sogar die gesellschaftliche Gefahr einer global zunehmenden und unbemerkten

Desensibilisierung durch Gewaltmedien gegeben: „Older children consume increasingly threatening and realistic violence, but the increases are gradual and always in a way that is fun. In short, the modern entertainment medial landscape could accurately be described as an effective systematic violence desensitization tool.“ [8].

Ist Verhalten objektiv messbar?

Aus naheliegenden Gründen liegt bei Betrachtung der möglichen Wirkungen gewalthaltiger Computerspiele der Fokus der aktuellen Medienwirkungsforschung

Desensibilisierung und aggressives Verhalten – ein Experiment

Bartholow, Bushman und Sestir [4] konnten nicht nur den physiologischen Nachweis einer Desensibilisierung durch gewalthaltige Bildschirmspiele erbringen, sondern ebenfalls aufzeigen, dass diese Desensibilisierung gleichzeitig unmittelbar mit einem aggressiveren Verhalten korreliert.

Setting

39 Probanden (Durchschnittsalter 19,5 Jahre) wurden zunächst im Rahmen eines quasi-experimentellen Versuchsdesigns zu ihrer Gewaltspielnutzung befragt, und aus den Angaben wurde ein Gewaltexpositionsindex errechnet. Die Probanden wurden mit neutralen (z. B. Bild eines Fahrradfahrers), violenten (z. B. Mann bedroht Frau mit Waffe) und negativen (z. B. Baby mit Tumor im Gesicht) Bildern konfrontiert. Gleichzeitig wurden ihre EEG-Reaktionen auf die Bilder abgeleitet und ereigniskorrelierte Potenziale der P300-Reaktion ermittelt.

Ergebnis I

Das überraschende Ergebnis: Die Probanden mit einem hohen Gewaltexpositionsindex reagierten zwar genauso stark und schnell auf die negativen Bilder, reagierten jedoch deutlich schwächer und langsamer auf die Gewaltbilder als die Probanden mit geringer Gewaltexposition. Der Zusammenhang bleibt auch stabil, wenn die aggressiven Persönlichkeitsanteile der Probanden dabei kontrolliert werden.

Ergebnis II

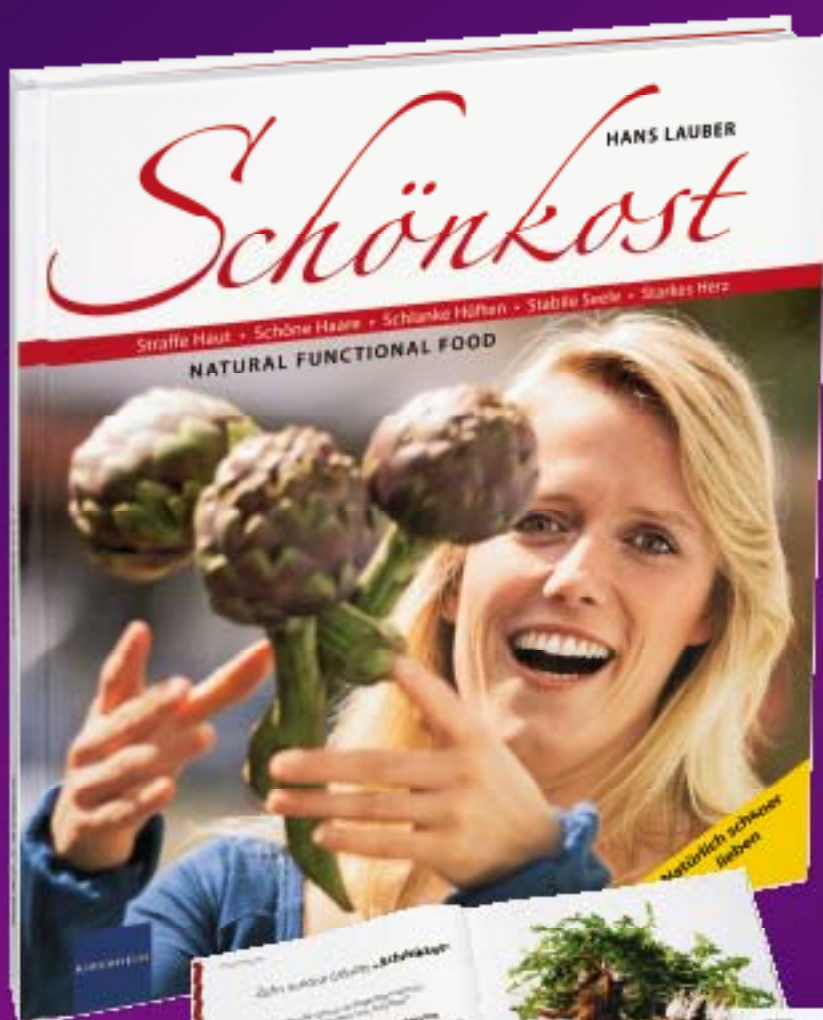
Geringere Reaktionen auf die Gewaltbilder, wie sie vornehmlich bei den Gewaltspielern auftraten, standen wiederum mit signifikant höheren Werten in einem verhaltensnahen Aggressionstest in Beziehung. In diesem Verfahren mussten die Probanden im Glauben, gegen einen menschlichen Gegner anzutreten, möglichst schnell auf einen Hinweis reagieren und konnten bei Erfolg ihren vermeintlichen Gegner mit einem lauten, unangenehmen Geräusch bestrafen (Noise-Blasting-Paradigm). Sowohl Probanden mit geringeren kortikalen Gewaltbilderreaktionen (Desensibilisierung) als auch Gewaltspielnutzer bestrafte ihren Gegner mit lauterem Tonsignalen.

Zusammenfassung

Damit konnte in dieser Studie erstmalig aufgezeigt werden, dass sich der Zusammenhang zwischen erhöhter Gewaltspieleexposition und verhaltensbezogenen Aggressionsmaßen gleichzeitig auch über physiologische Maße im Sinne einer Langzeit-Desensibilisierung auf Gewaltdarstellungen abbilden lässt. Die Befunde zeigen zudem erstmalig auf, dass die durch Gewaltspiele hervorgerufene Desensibilisierung auch hinsichtlich sehr alltagsnaher Gewaltszenen (real-life-violence) und nicht etwa ausschließlich bei Bildern aus Gewaltspielen wirksam wird.

Schmeckt gut – tut gut!

„Ein Zauberbuch!“
Katarina Banach,
Dt. Wellness Verband



Wussten Sie, dass ...

- ... Hefe-Bier schön macht?
- ... Brennnesseln ein Aphrodisiakum sind?
- ... Tischgebete schlank machen?
- ... Grünkohl eine Natur-Apotheke ist?
- ... Fette auch fit machen?
- ... Öko-Gemüse hautschmeichelnd ist?



Informationen im Internet unter:

www.kirchheim-buchshop.de

www.schoenkost.de

Überall im Buchhandel
oder bestellen Sie bei:

SVK-GmbH
Abt. VA/Kirchheim-Verlag
Postfach 186816
78648 Stuttgart
Tel. 07 11/6672-1483
Fax 07 11/6672-1974
E-Mail: svk@svk.de

Bitte senden Sie mir ____ Exemplar(e) **Schönkost** (Hans Lauber)

1. Auflage 2008, à 29,80 Euro, zzgl. Versandkosten, ISBN 978-3-87409-451-1

Name

E-Mail

Straße

Telefon

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Ich bin damit einverstanden, dass mich der Kirchheim-Verlag über seine neuen Bücher informiert.

Codierung der Lieblingsspiele

Alle von den Schülerinnen und Schülern genannten Computerspiele wurden nach ihrer von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) festgelegten Alterseinstufung codiert. Die Vergabe einer Freigabe „ab 16 Jahren“ bzw. „keine Jugendfreigabe (ab 18 Jahren)“ lässt mit großer Sicherheit auf einen erheblichen Gewaltgehalt eines Spieles schließen, der für jüngere Spieler als „entwicklungsbeeinträchtigend“ eingeschätzt wird. Weigert sich die USK (zumeist wegen zu extremer Gewaltdarstellungen), eine Kennzeichnung zu vergeben, wird ein Spiel mit einiger Sicherheit von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) als „jugendgefährdend“ oder „schwer jugendgefährdend“ indiziert, also vom öffentlichen Verkauf ausgeschlossen. Auch solche Spiele wurden in unserer Codierung erfasst.

meist auf „gut messbaren“ Konstrukten wie aggressiven Gedanken und Gefühlen oder physiologischer Erregung, da diese problemlos mittels erprobter Fragebogeninstrumente oder z. B. durch die Messung der Hautleitfähigkeit als Korrelat physiologischer Erregung bestimmt werden können. Ein Problem besteht nun darin, dass diese Variablen trotz ihrer Verhaltensnähe zum einen nicht mit gewalttätigem Verhalten gleichzusetzen sind und zum anderen gewalttätiges Verhalten nur in spezifischen sozialen Situationen zum Ausdruck kommen kann. Dies sind insbesondere solche Situationen, in denen sowohl ein prosoziales als auch aggressionsbezogenes Verhalten zielführend eingesetzt werden kann und dadurch bestimmte Prädispositionen und Verhaltenstendenzen der handelnden Akteure wirksam werden. Ähnliche Einschränkungen müssen auch experimentelle Untersuchungen in Kauf nehmen, die zum Teil mit verhaltensnahen Konstrukten wie dem *Noise-Blasting-Paradigm* arbeiten (siehe Desensibilisierung und aggressives Verhalten – ein Experiment). Auch hieraus kann nur eingeschränkt darauf geschlos-

sen werden, welche Bedeutung die Rezeption medialer Gehaltinhalte in realen Verhaltenskontexten einnehmen würde.

Angesichts dieser Einschränkungen hat sich unsere Forschergruppe zur Ergänzung der bestehenden Forschung bemüht, die Nutzung von gewalthaltigen Computerspielen mit tatsächlichem Gewaltverhalten zu verknüpfen. Im Rahmen unserer Neuntklässlerbefragung wurde Letzteres über die von den Schülerinnen und Schülern berichtete Gewaltprävalenz, d. h. dem Selbstbericht von gewaltbezogenem Verhalten (Körperverletzung, Raub, Erpressung, Bedrohung mit einer Waffe) in den letzten zwölf Monaten, erhoben. Betrachtet man zunächst die Daten zur Nutzung von gewalthaltigen Spielen (gemessen durch die Schülerangaben über ihre drei aktuellen Lieblingscomputer- und Videospiele), zeigt sich, dass ein erheblicher Teil der zum Befragungszeitpunkt durchschnittlich 15-Jährigen stark gewalthaltige Spiele bevorzugt. Diese Vorliebe ist allerdings stark geschlechtsabhängig. Während lediglich rund 3 % aller befragten Mädchen angaben, derzeit ein Computerspiel „ab 18 Jahren“ bzw. ein indiziertes Spiel zu spielen, waren es bei den Jungen ein knappes Drittel, die ein solches Spiel spielten.

Mögliche Einflussfaktoren

Gewaltspielnutzung und Gewaltprävalenz
Betrachtet man den Zusammenhang zwischen Gewaltspielnutzung und Gewaltprävalenz, zeigt sich sowohl für Jungen als auch für Mädchen, dass die Nutzung von Spielen mit einem erhöhten Risiko der Ent-

wicklungsbeeinträchtigung oder Jugendgefährdung auch mit einer höheren Gewaltprävalenz einhergeht (vgl. Abbildung 2). So treten zwar unabhängig von der Medienutzung rund 9 % aller Mädchen und bereits 25 % aller Jungen als Gewalttäterinnen oder Gewalttäter in Erscheinung. Betrachtet man aber vergleichsweise die Mädchen, die derzeit Computerspiele mit einer Altersfreigabe „ab 16 Jahren“ nutzen, also Spiele spielen, deren Alterseinstufung bereits leicht oberhalb der Empfehlung für eine durchschnittlich 15-jährige Population liegt, so erhöht sich der Prävalenzwert auf 19 %, der der Jungen auf 28 %. Noch höher fallen die Prävalenzzahlen für Jugendliche aus, die zum Befragungszeitpunkt Computerspiele ohne Jugendfreigabe (USK-18) nutzen oder sogar solche Spiele, die aufgrund einer besonderen Jugendgefährdung indiziert wurden. Hier steigen die Prävalenzzahlen der Mädchen auf 23 bzw. 25 %, die der Jungen auf 31 respektive 38 %.

Gewaltspielnutzung und Gewaltakzeptanz

Neben der Gewaltmediennutzung stellte sich im Verlauf der weiteren Auswertungen auch die Tendenz der Jugendlichen, Gewalt als festen Bestandteil gesellschaftlichen Zusammenlebens und des eigenen Handlungsrepertoires zu akzeptieren (Gewaltakzeptanz), als ein wichtiger Bestandteil im Beziehungsgefüge der Entstehung von Gewalt heraus. Neben tendenziell höheren Gewaltakzeptanzwerten der männlichen Befragten zeigte sich, dass Jugendliche, die von mindestens einer im letzten Jahr ausgeübten Gewalttat berichten, auf der Gewaltakzeptanzskala deutlich höhere

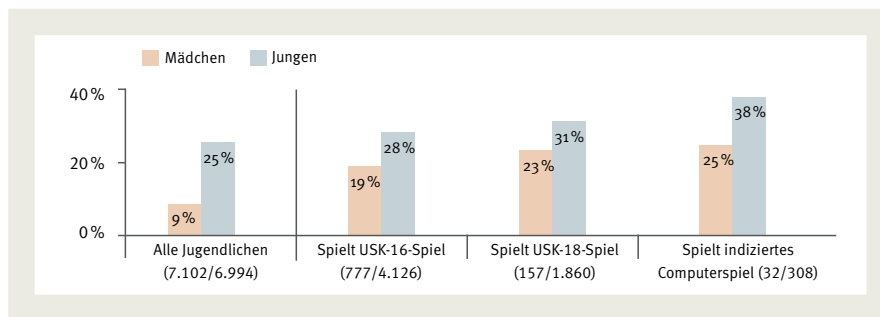


Abb. 2: Gewaltprävalenz in den letzten zwölf Monaten nach gespielten Computerspielen und Geschlecht.

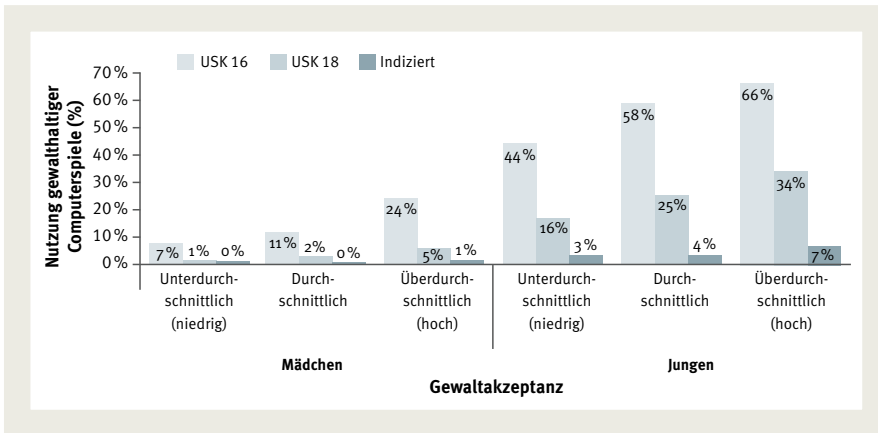


Abb. 3: Derzeit gespielte Computerspiele nach Gewaltakzeptanz und Geschlecht.

Werte erreichen als Jugendliche ohne Gewaltprävalenzbelastung. Zudem war ein Zusammenhang von überdurchschnittlichen Gewaltakzeptanzwerten der Jugendlichen und einer stark erhöhten Nutzung von Gewaltcomputerspielen zu beobachten. So zeigt Abbildung 3, dass unter männlichen Jugendlichen mit überdurchschnittlich hoher Gewaltakzeptanz die Nutzung eines gewalthaltigen Computerspiels eher die Regel als die Ausnahme ist: 7% dieser Gruppe nutzte zum Befragungszeitpunkt ein indiziertes, also (schwer) jugendgefährdendes Spiel, rund ein Drittel spielte ein entwicklungsbeeinträchtigendes Spiel „ab 18 Jahren“ und zwei Drittel dieser im Durchschnitt 15 Jahre alten Gruppe gaben an, ein Spiel „ab 16 Jahren“ zu spielen.

Gewalt im Elternhaus und delinquenter Freundeskreis

Sowohl zwischen Gewaltprävalenz und der Nutzung von Mediengewaltinhalten als auch zwischen Gewaltakzeptanz und Mediengewaltnutzung finden sich demnach deutliche Zusammenhänge. Empirisch begründete Aussagen über die genaue Richtung dieser Zusammenhänge ohne die Betrachtung weiterer Einflussvariablen würden aber deutlich zu kurz greifen. Methodisch kann diese Forderung in einem multifaktoriellen Modell (Abbildung 4) umgesetzt werden. Maßgabe bei der Entwicklung dieses Modells war die Beschreibung eines kausalen Zusammenhangs zwischen der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele und Gewalt-

prävalenz bei Einbeziehung wichtiger – aus der Literatur bekannter – Einflussfaktoren auf gewalttätiges Verhalten. In der gewählten Modellstruktur findet sich bei gleichzeitiger Kontrolle dieser Hintergrundfaktoren ein signifikanter schwacher bis mittlerer Einfluss des Spielens gewalthaltiger Computerspiele auf die Gewaltprävalenz der befragten Neuntklässler. Aus unseren bivariaten Auswertungen wie auch aus dem Modell ergibt sich, dass es vornehmlich Jungen sind, die ein derartiges Nutzungsprofil aufweisen. Zudem steht die Nutzung solcher Spiele im Zusammenhang mit der Akzeptanz von Gewalt als normalem und unverzichtbarem Bestandteil gesellschaftlichen Zusammenlebens und des eigenen

Alltags (Gewaltakzeptanz). Die Gewaltakzeptanz erweist sich im Gesamtmodell als wichtigster erklärender Faktor für Gewaltprävalenz von Jugendlichen. Sie ist eng verknüpft mit der Zugehörigkeit zu einem Kreis delinquenter Freunde, durch den gewalttätiges Verhalten in den letzten Monaten ebenfalls zum Teil erklärt werden kann: Während Jugendliche ohne delinquente Freunde nur zu 2% (Mädchen) bzw. zu 9% (Jungen) eine Gewaltprävalenzbelastung im letzten Jahr aufweisen, ist die Gewaltprävalenz bereits bei einem delinquenten Freund oder einer delinquenten Freundin etwa doppelt so hoch (Mädchen: 5%; Jungen: 16%). In einer Clique aus fünf bis zehn delinquenten Freunden berichtet jeder zweite Junge von eigener Gewaltdelinquenz im letzten Jahr, bei den Mädchen ist es fast ein Viertel. Als wichtigster Hintergrundfaktor im Geflecht der verschiedenen Prädiktoren zeigt sich die Erfahrung von Gewalt im Elternhaus in Jugend und Kindheit der Befragten. Berichten die Jugendlichen von schwerer Züchtigung oder Misshandlung durch ihre Eltern, steigt damit sowohl ihre Gewaltakzeptanz wie auch das Risiko des Kontaktes mit einem delinquenten Freundeskreis. So weisen Jugendliche ohne Erfahrungen massiver elterlicher Gewalt in ihrer Kindheit und Jugend eine Gewaltprävalenz von 14% auf, während solche Befragte, die in der Kindheit oder in den letz-

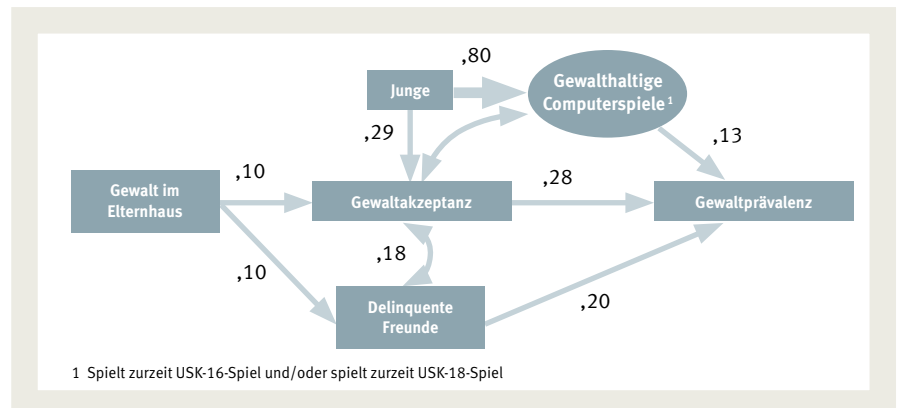


Abb. 4: Schematische Darstellung des Einflusses von Mediennutzung auf Gewaltprävalenz. Das vollständige Pfadmodell inklusive sämtlicher Modellparameter ist in Mößle, Kleimann und Rehbein [15] zu finden. Anmerkung: Die Werte an Pfeilen mit einer Spitze repräsentieren standardisierte Pfadkoeffizienten (Beta), die wie Korrelationskoeffizienten (r) zu interpretieren sind, jedoch mit vorgegebener Wirkrichtung. Die Werte an Pfeilen mit zwei Spitzen repräsentieren einen korrelativen Zusammenhang ohne vorgegebene Wirkrichtung.

ten zwölf Monaten vor der Befragung von ihren Eltern körperlich schwer gezüchtigt oder misshandelt wurden, mit 27% eine annähernd doppelt so hohe Gewaltprävalenzbelastung zeigen. Zwar handelt es sich beim vorliegenden empirischen Material um reine Querschnittsdaten, sodass eine zweifelsfreie Aussage über Kausalitäten nicht möglich ist, jedoch lässt sich zusammenfassend feststellen, dass das Spielen gewalthaltiger Computerspiele neben weiteren Prädiktoren eine eigenständige Erklärungskraft für Gewaltdelinquenz besitzt und nicht, wie oftmals postuliert, lediglich Ausdruck höherer Gewaltakzeptanz oder einer gewalttätigeren Persönlichkeit zu sein scheint.

Desensibilisierung und Empathieverlust II

Aus Gründen einer kompakteren Darstellung haben wir uns in den oben dargestellten Auswertungen auf sozial und medial vermittelte Prädiktoren von Gewaltprävalenz konzentriert. Maßgebliche Persönlichkeitsfaktoren, die im weiteren Sinne die Fähigkeit der Jugendlichen zur Selbstkontrolle bestimmten (aufbrausendes Temperament sowie Risikosuche) wurden in einem differenzierteren Modell ebenfalls berücksichtigt und als wichtige Einflussfaktoren auf die Ausprägung von Gewaltakzeptanz und die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele identifiziert [15]. Nicht berücksichtigen konnten wir in den bisher präsentierten

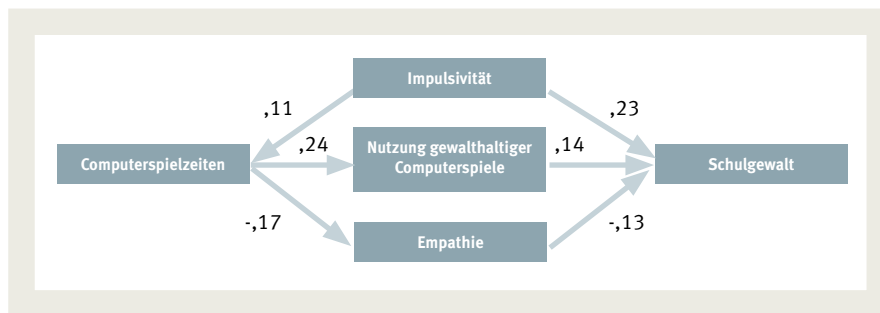


Abb. 5: Schematische Darstellung des Einflusses von Mediennutzung auf Schulgewalt. Anmerkung: Die dargestellten Werte repräsentieren standardisierte Pfadkoeffizienten (Beta), die wie Korrelationskoeffizienten (r) zu interpretieren sind, jedoch mit vorgegebener Wirkrichtung.

Auswertungen die Frage, inwieweit Gewaltspielkonsum der Jugendlichen, wie in der Literatur beschrieben, mit Empathieverlust und Desensibilisierung gegenüber realer Gewalt einhergeht, da entsprechende Messinstrumente nicht im eingesetzten Fragebogen enthalten waren. Zumindest bezüglich der Erfassung empathischer Fähigkeiten konnten wir dieses Defizit in einer aktuellen Studie an rund 1.000 Berliner Grundschulern beseitigen, indem wir die Kinder eine entsprechende standardisierte Skala zur Erfassung empathischer Fähigkeiten ausfüllen ließen. Neben der Empathie interessierte uns in dieser Studie außerdem die Rolle von Impulsivität auf Gewaltverhalten und Gewaltmediennutzung. Aufgrund einer geringen Auftretenswahrscheinlichkeit gewalttätigen Verhaltens nach den Maßga-

ben der Neuntklässlerbefragung wurde Gewaltverhalten in der Berliner Studie über die selbst berichtete Schulgewalt im letzten Schuljahr erfasst.

Nicht weiter überraschend zeigt sich auch für diese Altersgruppe ein direkter Einfluss der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele auf das Gewaltverhalten (Abbildung 5). Bereits rund 22% der befragten männlichen Viertklässler gaben an, ein Spiel zum Befragungszeitpunkt zu spielen, das von der USK ab 16 oder 18 Jahren freigegeben wurde, während es bei den Mädchen lediglich 8% waren. Des Weiteren sind signifikante Einflüsse von Empathiefähigkeit und Impulsivität auf Gewaltverhalten zu beobachten. Je impulsiver und je weniger empathisch ein befragter Schüler ist, desto größer das Risiko gewalttätigen Verhaltens. Ein überraschendes Detail fanden wir dagegen bei der Frage, durch welche medialen Faktoren empathische Fähigkeiten möglicherweise gemindert werden können. Es zeigte sich, dass die Präferenz für gewalthaltige Computerspiele zumindest bei dieser jungen Altersgruppe keine eigenständige Erklärungskraft für die mangelnde Fähigkeit zur empathischen Perspektivübernahme hat, sondern dass hier vielmehr die reinen Computerspielzeiten entscheidend sind. Aus unserer Sicht kann dieser Befund als Hinweis darauf interpretiert werden, die Debatte über den Zusammenhang von Computerspielmedien und Gewalt um einen weiteren Aspekt zu erweitern: Kinder, die täglich mehrere Stunden in digitalen, virtuel-

Wesentliches für die Praxis ...

- Insgesamt wird ein höheres Wirkpotenzial interaktiver Medien (Computerspiele) im Vergleich zu klassischen Medien (Fernsehen) angenommen. Mögliche Gründe: höhere emotionale Erlebintensität und stärkere Identifikation mit dem Gewalttäter.
- Auch bei der Kontrolle anderer Faktoren ergibt sich bei Jugendlichen ein direkter Zusammenhang zwischen der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele und ihrer Gewaltprävalenz. Gewalthaltige Computerspiele haben demnach eine eigene Erklärungskraft für Gewaltdelinquenz.
- Computerspiele treten erwartungsgemäß in ihrer Erklärungskraft für Gewaltprävalenz von Jugendlichen hinter andere Faktoren zurück (ihre eigene [schwächere] Erklärungskraft bleibt jedoch bestehen): von übergeordneter Bedeutung sind Gewaltakzeptanz und ein delinquenter Freundeskreis.
- Gewaltakzeptanz steht wiederum in Wechselwirkung mit dem Spielen von Gewaltcomputerspielen.

len Welten verbringen und innerhalb dieser Welten lediglich mit Computerfiguren interagieren bzw. mit menschlichen Mitspielern, die durch digitale Avatare repräsentiert werden, weisen unabhängig vom gespielten Inhalt eine defizitäre Entwicklung ihrer empathischen Fähigkeiten auf. Parasoziale Beziehungen zu Computerfiguren und Avataren scheinen wichtige soziale Interaktionen in der realen Welt nicht ersetzen zu können und führen – so sie reale menschliche Begegnungen, Face-to-Face-Kommunikation und -Interaktion in zu starkem Maße verdrängen – zu einem Mangel an empathischen Fähigkeiten.

Literatur

- Anderson CA, Bushman BJ (2001) Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science* 12 (5): 353
- Anderson CA, Dill KE (2000) Personality processes and individual differences – Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology* 78 (4): 772–790
- Anderson CA, Gentile DA, Buckley KE (2007) *Violent video game effects on children and adolescents*. Oxford University Press, New York
- Bartholow BD, Bushman BJ, Sestir MA (2006) Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: Behavioural and event-related brain potential data. *J Experimental Psychology* 42: 532–539
- Bundesministerium des Inneren, Justiz Bd. (2001) *Gewaltdarstellungen in den Medien und Nachahmungstaten*. Erster Periodischer Sicherheitsbericht. Berlin, S. 338–341
- Bushman BJ, Anderson CA (2002) Violent video games and hostile expectations: A test of the general aggression model. *Personality & Social Psychology Bulletin* 28 (12): 1679–1686
- Bushman BJ, Huesmann LR (2006) Short-term and long-term effects of violent media on aggression in children and adults. *Arch Pediatr Adolesc Med* 160 (4): 348–352
- Carnagey NL, Anderson CA, Bushman BJ (2007) The effect of video game violence on psychological desensitization to real-life violence. *J Experimental Social Psychology* (43): 489–496
- Funk JB, Baldacci HB, Pasold T, Baumgardner J (2004) Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization? *J Adolesc* 27 (1): 23–39
- Gentile DA, Lynch PJ, Linder JR, Walsh DA (2004) The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *J Adolesc* 27: 5–22
- Huston AC, Wright JC (1998) Mass media and children's development. In: Sigel IE, Renninger KA (eds.) *Handbook of Child Psychology*. Vol. 4: Child psychology in practice. Wiley, New York, S. 999–1058
- Johnson JG, Cohen P, Smailes EM, Kasen S, Brook JS (2002) Television viewing and aggressive behavior during adolescence and adulthood. *Science* 295 (5564): 2468–2471
- Kunczik M, Zipfel A (2004) *Medien und Gewalt*. Osnabrück: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend
- Möller I (2006) *Mediengewalt und Aggression: eine längsschnittliche Betrachtung des Zusammenhangs am Beispiel des Konsums gewalthaltiger Bildschirmspiele*. Universität Potsdam
- Möble T, Kleimann M, Rehbein FO (2007) *Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen: Problematische Mediennutzungsmuster und ihr Zusammenhang mit Schulleistungen und Aggressivität*. Nomos, Baden-Baden

Korrespondenzadresse

Dr. Thomas Möble (links), Matthias Kleimann
 Kriminologisches Forschungsinstitut
 Niedersachsen
 Lützerodestraße 9
 30161 Hannover
 Tel.: 05 11/3 48 36-17, Fax: 05 11/3 48 36-10
 E-Mail: moessle@kfn.uni-hannover.de



Hedelix®

H e i l k r a f t a u s E f e u

Stark gegen Husten...

★ schleimlösend
★ hustendämpfend
★ krampflösend

NEU: mit kalorienreduzierendem Dosisverhältnis!

- leichte Dosierung
- deutlich ablesbare Mengenangaben
- einfache und saubere Einnahme

Hedelix® Hustensaft. Apothekengiftig. Wirkstoff: Efeublätter-Auszug. Zusa.: 100 ml Sirup enth.: 0,8 g Auszug aus Efeublättern DAC (2,2 – 2,9 : 1). Auszugsmittel: Ethanol 50 % (V/V), Propylenglycol (99 : 2). And. Bestand.: Macrogol-Glycerolhydroxyesterat, Stermanistyl Ph. Eur., Hyetellose, Sorbitol-Lösung 70 % (nichtkristallisierend), Propylenglycol, Glycerol, gereinigtes Wasser. Anw.: Erkältungskrankheiten der Atemwege, zur Besserung der Beschwerden bei chronisch-entzündlichen Bronchialerkrankungen. Gegenanz.: Bekannte Überempfindlichkeit gegen Efeublätter-Überpräparationen od. sonst. Bestand. d. Arzneimitels, Argininsuccinat-Synthetase-Mangel Schwangerschaft u. Stillzeit. PoE mit hereditärer Fructose-Intoleranz. Nebenw.: Magenbeschwerden. Hinweis: Enth. Sorbitol: 5 ml entspr. 0,15 BE. Stand: 12/06-7. Krewel Meuselbach GmbH, 53713 Eitorf

