

3,5 Mrd. Euro auf ca. 5,3 Mrd. Euro um ca. 52% angewachsen. Dies entspricht etwa einem Viertel der Kinder- und Jugendhilfeausgaben durch Bund, Länder und Gemeinden. Bezogen auf die Bevölkerungsgruppe der unter 21-Jährigen heißt dies, dass »rein statistisch« noch 1993 durchschnittlich 191 Euro pro Person ausgegeben wurden, während es 2006 bereits 310 Euro waren. Innerhalb der Kinder- und Jugendhilfe stellen die Hilfen zur Erziehung das zweitgrößte Arbeitsfeld dar. Im Jahr 2006 waren etwa 62.000 Beschäftigte auf etwa 47.000 Stellen in diesem Bereich angestellt. Allerdings fällt auf, dass seit 2002 keine weitere nennenswerte Zunahme der Beschäftigtenzahlen zu verzeichnen ist und dass das Stellenvolumen zuletzt sogar rückläufig gewesen ist.

Die Ausgaben der öffentlichen Jugendhilfe für vorläufige Schutzmaßnahmen für Kinder und Jugendliche (u. a. Inobhutnahmen) stiegen bundesweit in den letzten Jahren dramatisch an, 2007 waren es 96,7 Mio. Euro. Sie sind damit im Zeitraum 2004–2007 um 25% gestiegen (Statistisches Bundesamt, Pressemitteilung Nr. 437, 11.2008).

Literatur

- Antonovsky A (1987) Unraveling the mysteries of health. How people manage stress and stay well. Jossey-Bass, San Francisco
- Antonovsky A (1997) Salutogenese. Zur Entmystifizierung der Gesundheit (dt. erweiterte Ausgabe hrsg. von A. Franke). DGVt, Tübingen
- Bengel J, Strittmatter R, Willmann H (1999) Was erhält Menschen gesund? Antonovskys Modell der Salutogenese – Diskussionstand und Stellenwert (3. Aufl.). Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BzgA), Köln
- Bertelsmann Stiftung (2008) Volkswirtschaftlicher Nutzen von frühkindlicher Bildung in Deutschland. Eine ökonomische Bewertung langfristiger Bildungseffekte bei Krippenkindern. Bertelsmann Stiftung, Gütersloh
- Cierpka M. (2008) Definitionen und Grundlagen. In Cierpka M (Hrsg) Handbuch der Familiendiagnostik (3. Aufl.). Springer, Berlin
- Greenspan SI, Shanker SG (2007) Der erste Gedanke. Frühkindliche Kommunikation und die Evolution menschlichen Denkens. Beltz, Weinheim (am. 2004)
- Hölling H, Schlack R (2008) Ressourcen/Risiken für die psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen. Kinderärztliche Praxis 79: 217–222
- Krieger S, Weinmann J (2008) Familie, Lebensformen und Kinder. In: Statistisches Bundesamt et al. (Hrsg) Datenre-

port 2008: ein Sozialbericht für die Bundesrepublik Deutschland. Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn, S 27–43

Maywald J, Schön B (Hrsg) (2008) Krippen – Wie frühe Betreuung gelingt. Beltz, Weinheim

OECD (2008a) Mehr Ungleichheit trotz Wachstum? Einkommensverteilung und Armut in OECD-Ländern. OECD, Paris. http://www.oecd.org/document/28/0,3343,de_34968570_34968855_41474972_1_1_1_1,00.html. Gesehen 13 Mai 2009

OECD (2008b) Growing unequal, Tabelle 5.A2.2. OECD, Paris. <http://dx.doi.org/10.1787/424402577838>

Smith KW, Avis NE, Assmann SF (1999) Distinguishing between quality of life and health status in quality of life research: A meta analysis. Qual Life Res 8: 447–459

Statistisches Bundesamt (2005) Kinder- und Jugendhilfestatistiken 2005. Statistisches Bundesamt, Wiesbaden

Statistisches Bundesamt (2006a) 11. Koordinierte Bevölkerungsvorausberechnung – Annahmen, Ergebnisse. Entwicklung der Bevölkerung Deutschlands bis 2050. Statistisches Bundesamt, Wiesbaden

Statistisches Bundesamt (2006b) Mikrozensus 2006. Statistisches Bundesamt, Wiesbaden

Statistisches Bundesamt et al. (2008) Datenreport 2008: ein Sozialbericht für die Bundesrepublik Deutschland. Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn

3.7 Medienkonsum und Kindergesundheit

Thomas Möfle

Computerspiele zählen seit Jahren zu den beliebtesten Freizeitbeschäftigungen im Kindes- und Jugendalter und scheinen immer noch an Bedeutung zu gewinnen. Allein im Zeitraum von 2002 bis 2006 ist der Markt für Computerspiele um über 40% gewachsen. Berichten des Bundesverbandes interaktiver Unterhaltungssoftware zufolge konnte im Vergleich der ersten Halbjahre von 2007 und 2008 abermals eine Umsatzsteigerung von 16% verzeichnet werden. Personen im Altersbereich bis 19 Jahre stellen dabei nach wie vor die stärkste Nutzergruppe für Computerspiele. An anderer Stelle wurde bereits mehrfach festgestellt, dass Computerspiele eine Vielzahl individualpsychologischer Bedürfnisse erfüllen können und aufgrund ihres interaktiven Aufbaus ein umfassendes und intensives Belohnungserleben beim Nutzer hervorrufen (vgl. etwa Kunczik u. Zipfel 2004; Stierle 2007). Gerade in neueren komplexen Spielkonzeptionen wie etwa Online-Shootern oder On-

line-Rollenspielen, die vernetzt im Internet gespielt werden können, sind die Belohnungen für den Spieler besonders vielfältig. Insbesondere in der Lebensphase der Adoleszenz, einer Phase der Identitätsfindung und erhöhter Unsicherheit, können Computerspiele eine wesentliche Rolle im Alltag von Jugendlichen einnehmen. Solange Computerspiele **altersgerecht** und **in Maßen** eingesetzt werden, besteht auch kein Anlass zur Besorgnis.

Gerade Jungen gelten jedoch hinsichtlich ihrer Computerspielnutzung inzwischen als Sorgenkinder aufgrund ihrer in zweifacher Hinsicht problematischen Mediennutzungsmuster. So bevorzugen Jungen weitaus stärker als Mädchen solche Computerspielformate, die aufgrund ihres Spieldesigns eine längere Verweildauer vor dem Bildschirm nahelegen, z. B. Echtzeitstrategiespiele, Online-Shooter oder auch »massively multiplayer online role-playing games« (MMORPGs). Eine **zeitlich exzessive Nutzung** von Computerspielen stellt somit einen ersten Problembereich dar, von dem vor allem Jungen betroffen zu sein scheinen. Der zweite Problembereich, der in den letzten Jahren nicht nur in der Medienberichterstattung den wohl prominenteren Platz eingenommen hat, betrifft die durch eine Vielzahl von Studien belegte Präferenz von Jungen für kampfbetonte und gewalthaltige Spiele, die sich bereits im Grundschulalter abzeichnet (ein Überblick findet sich bei Mößle et al. 2007). Obwohl über das genaue Ausmaß der Wirkungen solcher Nutzungsmuster Uneinigkeit herrscht, gilt das von Bushman und Anderson entwickelte »**general aggression model**« (z. B. Anderson et al. 2007), das eine **gewaltsteigernde Wirkung von Gewaltmediennutzung** gerade in Computerspielen erklärt, derzeit als wissenschaftlicher Konsens.

3.7.1 Problembereich I: Zeitlich exzessive Mediennutzung

In verschiedenen Studien wurden deutliche Belege dafür gefunden, dass gerade der Dauer des täglichen Medienkonsums große Bedeutung zukommt. Eine zeitlich ausufernde Nutzung von Medien kann zu einem eingeeengten Freizeitverhalten führen und damit die Partizipation an alltäglichen Lernprozessen und sozialen Kommunikationserfahrungen

vermindern. Weiterhin besteht das Risiko einer zeitlichen Verdrängung von außerschulischen Aktivitäten wie der Erledigung von Hausaufgaben sowie nachmittäglicher Vertiefung des Unterrichtsstoffes. Zudem leidet die körperliche Bewegung unter einseitigem, überwiegend medialem Freizeitverhalten, womit anregende Wirkungen sportlicher Betätigung auf die kognitive Leistungsfähigkeit ausbleiben. Ein vielseitiges Freizeitverhalten verschiedener nichtmedialer und medialer, körperlich und geistig anregender Tätigkeiten vermittelt demgegenüber wichtige Lernerfahrungen, den Erwerb sozialer Kompetenzen und körperliche sowie psychische Gesundheit und kann deshalb als wichtige Quelle schulischer und beruflicher Erfolge gelten (Anderson et al. 2001).

Schlaf- und Erholungszeiten

Eine erste relevante Veränderung im Freizeitverhalten, bedingt durch exzessive Mediennutzung, betrifft reduzierte Schlaf- und Erholungszeiten. Erhöhte Mediennutzungszeiten bei gleich bleibenden oder ebenfalls erhöhten sonstigen nichtmedialen Freizeitaktivitäten können zu der Notwendigkeit führen, den Freizeitanteil im Tagesverlauf zu vergrößern, indem erst später zu Bett gegangen wird. So geben z. B. in einer Befragung von Online-Rollenspielern (Griffiths et al. 2004) auch 12% der Jugendlichen und 21% der Erwachsenen an, aufgrund des Spielens weniger zu schlafen. Tatsächlich zeigen sich bei Mustern exzessiver Computerspielnutzung Anzeichen für Schlafentzug bei den Spielern (Gillespie 2002; Tazawa u. Okada 2001), der mit einem problematischeren Sozialverhalten, verringerter Konzentrationsfähigkeit und verminderter psychischer Gesundheit in Zusammenhang stehen könnte.

In einer aktuellen deutschen Studie (Crönlein et al. 2007) mit im Mittel 13-jährigen konnte ein Zusammenhang zwischen dem Fernsehkonsum der Jugendlichen und Schlafstörungen festgestellt werden. Neben der Quantität der Mediennutzung kommt dabei auch dem konsumierten Inhalt eine entscheidende Bedeutung zu. So hängen (vor allem bei Jungen) längere Fernsehzeiten insgesamt mit verkürzten Schlafzeiten zusammen, der häufige Konsum von Gruselfilmen jedoch darüber hinaus (für beide Geschlechter) mit einem gestörten Ein-

schlafen. Ähnliche Ergebnisse berichten Heins et al. (2007) auch für Grundschüler (im Mittel 10-jährig). In ihrer Querschnittsbefragung zu Handy-Nutzungsgewohnheiten von 1.933 Schülern hing eine Schlafenszeit nach 21 Uhr mit einem höheren Alter, männlichem Geschlecht, älteren Geschwistern, der Schullokalisation in der Stadt, dem Besitz eines eigenen Handys und einem täglichen Fernseh- und Computerkonsum von mehr als 3 Stunden zusammen.

Bewegungsarmut und Übergewicht

Epidemiologische Untersuchungen zeigen im Allgemeinen zunächst eine zunehmende Bewegungsarmut bei Kindern und Jugendlichen und eine Abnahme der körperlichen Fitness. Im ersten deutschen Kinder- und Jugendsportbericht wird ausgeführt, dass im Jahre 2000 gegenüber 1975 eine durchschnittliche physische Leistungsabnahme von 10% feststellbar ist, mit den größten Unterschieden im Bereich der Grundlagenausdauer und Beweglichkeit (Schmidt et al. 2003). Zum Teil ist eine Verdrängung der Bewegungsaktivitäten durch eine intensive Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen zu beobachten. Eine Metaanalyse von Marshall et al. (2004) berichtet negative Zusammenhänge von Mediennutzung und körperlicher Betätigung sowohl für das Fernsehen ($r = -.096$) als auch für das Computerspielen ($r = -.104$). Besonders bei Intensivspielern wird eine ungünstige Energiebilanz, eine Erhöhung des Körperfettanteils und damit langfristig Übergewicht befürchtet (Cordes u. Miller 2001). In einer Schweizer Untersuchungspopulation von Grundschulern der ersten bis dritten Klasse wurde ein eindeutiger Zusammenhang zwischen dem Spielen von elektronischen Spielen und dem Body-Mass-Index gefunden. Das Risiko der untersuchten Erst- bis Drittklässler für Übergewicht steigt mit jeder zusätzlichen täglichen Computerspielstunde auf das Doppelte an (Stettler et al. 2004).

Lange Mediennutzungszeiten

- erhöhen das Risiko für Adipositas,
- führen zu einer zeitlichen Verdrängung von außerschulischen Lernaktivitäten,
- sind mit einer Reduktion körperlicher Aktivität assoziiert,



- führen bei gleich bleibenden oder ebenfalls erhöhten sonstigen nichtmedialen Freizeitaktivitäten zu Schlafdefiziten; dies gilt besonders für »gruselige« oder gewalthaltige Medieninhalte.

Computerspielabhängigkeit

Eine Befragung des Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN) an 14.301 Schülern neunter Schulklassen im Durchschnittsalter von 15 Jahren (Baier u. Rehbein 2008; Mößle et al. 2007) hat gezeigt, dass die meisten Jugendlichen ein »normales« Spielverhalten mit weniger als 3 Stunden täglicher Nutzung aufweisen. Etwa 10% der Jugendlichen spielen jedoch täglich mehr als 4,8 Stunden und sind damit der Gruppe exzessiver Computerspieler zuzurechnen (Jungen: 15%, Mädchen: 4%). Zwischen den Normalspielern und den Exzessivspielern liegen die Vielspieler (15%), welche Computerspiele immerhin bereits 3–4,8 Stunden täglich nutzen. Auch dieser Gruppe gehören Jungen deutlich häufiger an (20,3%) als Mädchen (5,9%). Diese Daten können als Hinweise darauf verstanden werden, dass ein nennenswerter Anteil der Jugendlichen, insbesondere der Jungen, Computerspielen im Sinne eines exzessiv belohnenden Verhaltens einsetzt. Es stellt sich jedoch die Frage, ob Computerspiele damit auch im Sinne einer pathologischen Nutzung abhängig machen können.

Bislang ist in der Forschung die Antwort auf diese Frage noch strittig, und auch bezüglich der Definition und Operationalisierung dieses möglichen Störungsbildes besteht deutliche Uneinigkeit (Charlton u. Danforth 2007; Grüsser et al. 2005; te Wildt 2004; Wood et al. 2007). Legt man drei zentrale Merkmale einer Abhängigkeit nach ICD-10 (■ Tab. 3.1) zugrunde (Kontrollverlust, Entzugserscheinungen und negative Konsequenzen), zeigen die Ergebnisse der Studie des KFN, dass etwa 5% der Jugendlichen als computerspielabhängig bzw. abhängigkeitsgefährdet einzustufen sind (Baier u. Rehbein 2008; Mößle et al. 2007). Demnach erfüllt nicht jeder Jugendliche, der ein exzessives Spielverhalten aufweist, auch die klinischen Merkmale einer Abhängigkeit. Jungen sind mit 9% gegenüber Mädchen mit 1% jedoch wesentlich häufiger davon betroffen. Dies resultiert nicht nur daraus, dass sie mehr Zeit mit Computerspielen verbringen. Betrachtet man nur vielspielende Ju-

■ **Tab. 3.1.** Klassische Kriterien einer stoffgebundenen Abhängigkeit nach ICD-10.

Kriterium	Bedeutung
Starkes Verlangen	Starker Wunsch oder empfundener Zwang, die Substanz einnehmen zu wollen/zu müssen
Kontrollverlust	Schwierigkeiten, die Einnahme der Substanz hinsichtlich Zeitpunkt, Beendigung und Dosis zu kontrollieren
Entzugserscheinungen	Vegetative Begleiterscheinungen bei Verzicht auf das Suchtmittel wie Hände zittern, Nervosität oder Gereiztheit
Toleranzentwicklung	Zunehmende Dosissteigerung ist erforderlich, um die erwünschte Wirkung zu erzielen
Einengung des Handlungsspielraums	Zunehmendes Desinteresse an alternativen Tätigkeiten. Erhöhte zeitliche Beschäftigung mit Beschaffung und Einnahme der Substanz
Fortsetzung trotz negativer Konsequenzen	Fortsetzung des Konsums trotz offensichtlich schädlicher Folgen

gendliche, so sind von den Mädchen etwa 3% als auffällig einzustufen, von den Jungen (mit nahezu identischer Spielzeit) hingegen 13%. Analog hierzu sind von den exzessiv spielenden Mädchen etwa 8% auffällig, von den exzessiv spielenden Jungen aber fast 24%.

Neben der besonderen Bedeutung, die Computerspiele für männliche Jugendliche einnehmen (Wettkampf, Kampf ums Überleben, Technikaffinität), kann die geschlechtsspezifische Abhängigkeitsgefährdung auch dadurch zu erklären sein, dass Jungen andere Spiele bevorzugen. Gerade die von Jungen oftmals genutzten komplexen und wettkampforientierten **Online-Games**, die sich vernetzt auf LAN-Partys oder im Internet spielen lassen, können in der Regel sehr viel stärker und anhaltender motivieren als **Offline-Games**, bei denen das Spielgeschehen in der Regel aufgrund mangelnder Abwechslung irgendwann langweilig wird.

Gerade in neueren komplexen Spielkonzeptionen wie etwa Online-Shootern oder Online-Rollenspielen, die vernetzt im Internet gespielt werden können, können von den Spielern zudem besonders **vielfältige Belohnungen** erlebt werden. So finden sich hier z. T. gleichzeitig Belohnungen in Form von Punkten, Ranglistenplatzierungen, einem Voranschreiten der Spielgeschichte, frei gespielten Zwischensequenzen und Bonusgegenständen, neuen Fähigkeiten oder Gestaltungsmöglichkeiten der

Spielfigur, einer Entdeckung von exklusiven Geheimnissen und einer zunehmenden Anerkennung durch Spielkameraden.

Unter bestimmten Bedingungen können diese vielfältigen spielinhärenten Belohnungen zudem eine **erhöhte subjektive Relevanz** für den Spieler einnehmen. Dies wird insbesondere durch Online-Spiele begünstigt, welche im Internet mit anderen menschlichen Spielern ausgetragen werden. Hier erfahren die im Spiel erzielten Erfolge mitunter eine realweltliche Bedeutung, indem sie zu Prestigeobjekten in einer sozialen Gemeinschaft werden, die einen maßgeblichen Teil ihrer Freizeit mit dem Spielen verbringt. Die Belohnungen können damit nicht nur eine abstrakte, sondern vielmehr eine identitätsstiftende Relevanz für den Spieler einnehmen.

Belohnende Wirkung komplexer Spiele am Beispiel »World of Warcraft« (WoW)

Im Spiel »World of Warcraft« werden fortgeschrittene Spieler mit komplexen, mehrstündigen Aufgaben (Quests) konfrontiert, die nur gemeinsam mit einer großen Zahl von Mitspielern (der Gilde) zu bewältigen sind. Am Ende solcher Quests lässt in der Regel ein besiegter Endgegner zufällig einen von mehreren möglichen und besonders wertvollen Gegenständen fallen (die Spieler können sich in Foren oder Ratgeberbüchern vorab darüber informieren, welche



das sein können). Für den Spieler ist der weitere Verlauf eines solchen Spielabschnitts – die Frage, ob und, wenn ja, wann eine Belohnung erfolgt – in der Regel nicht vorhersehbar: Werde ich zusammen mit meinen Mitspielern die Aufgabe erfolgreich bestehen? Wenn ja, wird als Belohnung der von mir begehrte Gegenstand X fallen gelassen? Wenn ja, werde ich es sein, der diesen Gegenstand zugesprochen bekommt, oder bekommt diesen ein anderes Mitglied der Gilde?

Gleichzeitig erfolgt die Darbietung der Belohnungen in besonderer Weise: So entsprechen MMORPGs wie »World of Warcraft« hinsichtlich ihrer Belohnungsvergabe in mehrfacher Hinsicht einer intermittierenden Verstärkung im Sinne eines variablen Quotenplans. Dies bedeutet, dass nicht jede Spielhandlung, sondern nur einige Spielhandlungen belohnt werden. Für den Spieler ist dabei der Zeitpunkt der Belohnungsausschüttung nicht vorhersehbar und erfolgt teilweise sogar zufällig. Für die intermittierende Verstärkung konnte in lernpsychologischen Untersuchungen gezeigt werden, dass sie ein lang anhaltendes und hochfrequentes Verhalten begünstigt.

Definition

Unter einem **variablen Quotenplan** versteht die behavioristische Lernforschung eine Verhaltensbedingung, bei der nicht jede Verhaltensweise (kontinuierliche Verstärkung) belohnt wird, sondern nur manche Verhaltensweisen (intermittierende Verstärkung). Für einen variablen Quotenplan gilt zudem, dass nicht ersichtlich ist, wann genau eine Belohnung erfolgt, weil z. B. im Mittel auf jede 20. Reaktion eine Belohnung erfolgt, sie aber auch schon nach 15 oder erst nach 30 Reaktionen erfolgen kann. Derartige variable Verstärkerpläne erzeugen die höchste Reaktionsrate und weisen die größte Lösungsresistenz auf (Zimbardo u. Gerrig 2004, S. 274 ff.).

Die Relevanz des Themas wird umso deutlicher, wenn betrachtet wird, mit welchen weiteren Problemen Computerspielabhängigkeit in Zusammenhang steht. So weisen computerspielabhängige Jugendli-

che neben ihrer stark erhöhten Spielzeit ein geringeres Verbundenheitsgefühl zur Schule (Jungen) bzw. zur Schulklasse (Mädchen) auf. Zudem geht Computerspielabhängigkeit auch mit einer größeren Leistungsangst einher, wobei es sich hier vermutlich um eine sich gegenseitig verstärkende Wirkung handelt: Eine Leistungsangst provoziert eher eine Flucht in die virtuellen Welten, und ein exzessives Spielverhalten hat gleichzeitig zur Folge, dass auch die Angst vor schulischem Versagen weiter ansteigt. Schulische Leistungen fallen bei auffälligen Jugendlichen erwartungsgemäß geringer aus. Auch weisen computerspielabhängige Jugendliche hinsichtlich anderer Medien wie Fernsehen und Internet ein auffälliges Nutzungsverhalten auf. Zudem ist der Anteil der von einer Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung (ADHS) betroffenen Jugendlichen in der Gruppe der Computerspielabhängigen deutlich erhöht (Baier u. Rehbein 2008[3]; Mößle et al. 2007). Wenngleich hinsichtlich dieser Variablen noch das genaue Ursache-Wirkungs-Gefüge aufgeklärt werden muss, zeigt sich doch, dass Computerspielabhängigkeit nicht nur, wie oftmals angenommen, mit hohen Spielzeiten und damit einer einseitigen Ausrichtung des Freizeitverhaltens, sondern durchaus mit weiteren psychosozialen Auffälligkeiten einhergeht.

- Unter den 15-jährigen Jugendlichen spielen etwa 10% täglich mehr als 4,8 Stunden und sind damit der Gruppe exzessiver Computerspieler zuzurechnen (Jungen: 15%, Mädchen: 4%).
- Etwa ein Drittel der exzessiv computerspielenden Jugendlichen ist als potenziell abhängig anzusehen.
- Computerspielen kann ein besonderes **psychotropes Potenzial** unterstellt werden.
- Als **Warnkennzeichen** gelten negative Konsequenzen, die zugunsten des Spielens bewusst in Kauf genommen werden, Kontrollverlust und Entzugserscheinungen. Als maßgeblich muss auch eine **Einengung des Verhaltensspielraums** auf das Computerspielen gelten.
- **Jungen und Spieler bestimmter Spiele**, bei denen nicht jede Spielhandlung, sondern nur einige Spielhandlungen belohnt werden, weisen ein erhöhtes Risiko für Computerspielabhängigkeit auf.

3.7.2 Problembereich II: Gewaltmediennutzung

Daten der KFN-Schülerbefragung zeigen des Weiteren, dass gewalthaltige Computerspiele bei Kindern und Jugendlichen (insbesondere den Jungen) eine weite Verbreitung finden: Jungen vierter Schulklassen im Alter von durchschnittlich 10 Jahren geben zu 50% an, schon einmal ein Spiel ab 16 Jahren gespielt zu haben. Fast 30% äußern, schon einmal ein Spiel ab 18 Jahren gespielt zu haben. 21,3% spielten zum Befragungszeitpunkt (Frühjahr 2005) ein Spiel, welches aufgrund seiner entwicklungsbeeinträchtigenden Inhalte erst ab 16 Jahren oder ab 18 Jahren freigegeben ist (Mößle et al. 2007).

Unter empirisch arbeitenden Medienwissenschaftlern wird inzwischen kaum mehr ernsthaft bezweifelt, dass die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele im Sinne eines Risikomodells im Zusammenspiel mit anderen Variablen die Wahrscheinlichkeit aggressiven Verhaltens erhöht und die Wahrscheinlichkeit prosozialen Verhaltens vermindert (Anderson et al. 2007; Möller 2006). Aus naheliegenden Gründen liegt bei Betrachtung der möglichen Wirkungen gewalthaltiger Computerspiele der Fokus der aktuellen Medienwirkungsforschung allerdings 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 so erst bestimmte Prädispositionen und Verhaltenstendenzen der handelnden Akteure wirksam werden (können). Ähnliche Einschränkungen müssen auch experimentelle Untersuchungen in Kauf nehmen, die z. T. mit verhaltensnahen Konstrukten wie dem Noise-Blasting-Paradigm arbeiten (► Exkurs S. 49). Auch hieraus kann nur eingeschränkt darauf geschlossen werden, welche Bedeutung die

Rezeption medialer Gewaltinhalte in realen Verhaltenskontexten einnehmen würde.

Nutzung von gewalthaltigen Medien durch Kinder und Jugendliche:

- Jungen vierter Schulklassen geben zu 50% an, schon einmal ein Spiel ab 16 Jahren gespielt zu haben. Fast 30% äußern, schon einmal ein Spiel ab 18 Jahren gespielt zu haben.
- Aus der Medienwirkungsforschung gibt es konsistente Daten, die zeigen, dass häufige Nutzung von gewalthaltigen Medien mit Surrogaten einer Disposition zu gewaltbereitem Handeln assoziiert ist.
- Verhaltensnähe ist jedoch nicht mit tatsächlich gewalttätigem Verhalten gleichzusetzen.

Gewaltdelinquenz

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 Schülern berichtete Gewaltprävalenz, d. h. dem Selbstbericht von gewaltbezogenem Verhalten (Körperverletzung, Raub, Erpressung, Bedrohung mit einer Waffe) in den letzten 12 Monaten, erhoben. Es zeigt sich bei Berücksichtigung weiterer für Jugendgewalt maßgeblicher Einflussfaktoren ein direkter Zusammenhang zwischen der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele und der Gewaltprävalenz von Jugendlichen, wenngleich der Erklärungswert der Spiele in seiner Relevanz erwartungsgemäß hinter den anderen betrachteten Faktoren zurücktritt. Von übergeordneter Bedeutung ist, inwieweit der Jugendliche Gewalt als unverzichtbaren Bestandteil des eigenen Alltags befürwortet (Gewaltakzeptanz). Jugendliche mit einer erhöhten Gewaltakzeptanz spielen jedoch auch häufiger gewalthaltige Spiele, und das Spielen gewalthaltiger Spiele fördert wiederum die Akzeptanz von Gewalt. Die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele kann u. a. auch mit einer besonderen Neigung, Spannung und Abenteuer zu erleben (Risikosuche), erklärt werden, ebenfalls ein Konstrukt, dem insbesondere Jungen zustimmen. Auch eine mögliche Zugehörigkeit zu einem Kreis delinquenter Freunde ist von

übergeordneter Bedeutung. Als wichtigster Hintergrundfaktor im Geflecht der verschiedenen Prädiktoren kann elterliche Gewalt in Kindheit und Jugend des Befragten gelten: Berichten die Jugendlichen von schwerer Züchtigung oder Misshandlung durch ihre Eltern, steigt sowohl ihre Gewaltakzeptanz als auch das Risiko für die Ausbildung eines delinquenten Freundeskreises. Zudem weisen Jugendliche mit solchen negativen Erfahrungen auch größere Schwierigkeiten auf, ihre aggressiven Impulse kontrollieren zu können (aufbrausendes Temperament). Eine mangelnde Fähigkeit, aggressive Impulse kontrollieren zu können, hängt wiederum direkt mit einer erhöhten Gewaltprävalenz zusammen und erweist sich darüber hinaus als starker Einflussfaktor auf die Zugehörigkeit zu einem delinquenten Freundeskreis.

Die Nutzung von Gewaltcomputerspielen hat somit zwei Auswirkungen auf Gewaltprävalenz unter Jugendlichen: Einerseits die eines eigenständigen, wenn auch schwachen bis mittleren Erklärungsfaktors für Gewaltverhalten. Besonders aber ist die intensive Nutzung gewaltbeherrschter Computer- und Konsolenspiele ein zusätzlicher Verstärkungsfaktor für die Akzeptanz gewalttätiger Konfliktlösungen und somit auch Kennzeichen eines gewaltdelinquenten Lebensstils.

Neuere Forschungen zum Konsum gewalthaltiger Medien und Selbstbericht gewalttätigen Verhaltens (Gewaltprävalenz) zeigen:

- Die Nutzung von Gewaltcomputerspielen hat einen eigenständigen, wenn auch schwachen bis mittleren Einfluss auf die Gewaltprävalenz bei Jugendlichen.
- Dieser Effekt ist aber deutlich schwächer als die Effekte von
 - eigener Gewalterfahrung in der Kindheit,
 - delinquentem Verhalten im Freundeskreis,
 - Akzeptanz gewalttätiger Konfliktlösungen.
- Das Spielen von gewalthaltigen Spielen begünstigt jedoch selbst wieder die Akzeptanz gewalttätiger Konfliktlösungen.

Desensibilisierung und Empathieverlust

Neuere Studien deuten des Weiteren auf eine kausale Beziehung zwischen Gewaltmediennutzung und einer Abstumpfung gegenüber Gewalt (Desensibilisie-

rung) sowie einer Reduzierung der Mitleidsfähigkeit beim Anblick realer Gewalt (Empathie) hin (Bartholow et al. 2006; Funk et al. 2004). 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 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 (Möller 2006).

In einer weiteren Studie des KFN mit ca. 1.000 Berliner Grundschulern (Berliner Längsschnitt Medien) konnten neben einem direkten Einfluss der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele auf das Gewaltverhalten auch signifikante Einflüsse von Empathiefähigkeit und Impulsivität auf das Gewaltverhalten beobachtet werden. Je impulsiver und je weniger empathisch ein befragter Schüler ist, desto größer das Risiko gewalttätigen Verhaltens. Ein überraschendes Detail zeigte sich dagegen bei der Frage, durch welche medialen Faktoren empathische Fähigkeiten möglicherweise gemindert werden können. Die Präferenz für gewalthaltige Computerspiele hat, zumindest bei dieser jungen Altersgruppe, keine eigenständige Erklärungskraft für die mangelnde Fähigkeit zur empathischen Perspektivübernahme. Entscheidend sind vielmehr die reinen Computerspielzeiten. Dieser Befund kann 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,

Desensibilisierung und aggressives Verhalten – ein Experiment

Bartholow, Bushman und Sestir (2006) 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 Hinweisston reagieren und konnten bei Erfolg ihren vermeintlichen Gegner mit einem lauten, unangenehmen Ge-

räusch 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 Gewaltspielexposition und verhaltensbezogenen Aggressionsmaßen gleichzeitig auch über physiologische Maße im Sinne einer Langzeitdesensibilisierung 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.

virtuellen 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.

- Eine kausale Beziehung zwischen Gewaltmedienutzung und einer Abstumpfung gegenüber Gewalt (Desensibilisierung) sowie einer Reduzierung der Mitleidsfähigkeit beim Anblick realer Gewalt (Empathie) ist weitgehend gesichert.



- Insgesamt wird hinsichtlich der Gewaltbereitschaft ein **höheres Wirkpotenzial interaktiver Medien** (Computerspiele) im Vergleich zu klassischen Medien (Fernsehen) angenommen.
- Mögliche Gründe für das höhere Wirkpotenzial der Computerspiele: höhere emotionale Erlebnisintensität und stärkere Identifikation mit dem Gewalttäter.

3.7.3 Auswirkungen auf kognitive und schulische Leistungsfähigkeit

Allein schon die vielen Stunden, die manche Kinder und Jugendliche mit Fernsehen und Computerspielen verbringen, lassen erwarten, dass sie schulisch ins Hintertreffen geraten werden, weil ihnen schlicht die Zeit für eine gründliche Erledigung ihrer Schulaufgaben fehlt. Hinzu kommt die hohe Belastung, der sich besonders Kinder aus bildungsfernen Familien durch die sehr häufige Nutzung entwick-

lungsbeeinträchtigender Medieninhalte aussetzen. In verschiedenen nationalen wie internationalen Studien wurden deutliche Belege dafür gefunden, dass mit wachsender Dauer des Medienkonsums die Schulleistungen sinken, weil schlicht die Zeit für Hausarbeiten und Lernen knapp wird (z. B. Ennemoser 2003; Hancox et al. 2005; Zimmerman u. Christakis 2005).

Aus vielfältigen Gründen sind auch **Bewegung und körperliche Betätigung** für schulische Leistungen von Bedeutung. Neurobiologischer Forschung zufolge steht Bewegung mit Intelligenzentwicklung in direktem Zusammenhang. So spielt Sport eine wichtige Rolle für die Hirndurchblutung und die Vernetzung der Hirnzellen untereinander. Gerade im frühen Lebensalter wird die neuronale Plastizität am stärksten über Bewegung beeinflusst. Bewegung hat einen stimulierenden Einfluss auf die hippocampale Neurogenese und fördert Lernprozesse und die Anpassungsfähigkeit des Gehirns (Kubesch 2002, 2004). Auch verringerte **Schlafenszeiten** können die Leistungsfähigkeit direkt beeinflussen. So handelt es sich gemeinhin beim Schlafen um einen allgemeinen Erholungszustand, der die Regeneration von Körper und Gehirn fördert. Zusätzlich werden im Schlaf insbesondere Gedächtnisinhalte konsolidiert und für weitere Abrufe stabilisiert (z. B. Fenn et al. 2003). Es ist somit zu befürchten, dass aus einem erhöhten Fernseh- und Spielverhalten, insbesondere in den Abend- und Nachtstunden, eine Verringerung der Schlafzeit resultiert, die als unmittelbare Konsequenz eine Verminderung schulischer Leistungsfähigkeit nach sich zieht. Mittels seiner negativen Wirkung auf **Aggressivität und aggressives Verhalten** kann sich der Konsum gewalthaltiger Medieninhalte auch negativ auf Schulleistungen auswirken. Nach Anderson et al. (2001) kann Aggression zu einer Spirale von weniger Leistung, geringerer Arbeitsqualität, schlechteren Noten, verringerter Erfolgsmotivation führen und somit zu einem negativen Kreislauf von Schulversagen, einer Entfremdung von der Kultur des Erfolges und den Zielen, die durch die Schule repräsentiert werden.

Die Schülerbefragung 2005 des KFN kommt hier zu ähnlichen Befunden: Was bereits bei der PISA-Studie im Hinblick auf die Verfügbarkeit über einen eigenen Computer deutlich geworden

ist, bestätigt sich im Hinblick auf die anderen Bildschirmgeräte. Kinder der vierten Klasse, die über keine eigene Medienausstattung bestehend aus Fernseher und Spielkonsole im Kinderzimmer verfügen, schneiden in den Schulfächern Deutsch, Sachkunde und Mathematik um 0,2 bis 0,4 Notenpunkte besser ab als die Vergleichsgruppe mit dieser Medienausstattung (Mößle et al. 2007). Diese Unterschiede werden noch deutlicher, wenn nach der Häufigkeit sowie den Inhalten des Medienkonsums unterschieden wird. So zeigt sich z. B. für die Jungen, dass zum einen die Noten mit wachsender Dauer des Spielens schlechter werden. Zum anderen fallen die Notenunterschiede zwischen Nichtspielern und solchen Jungen, die oft spielen, bei den Spielen, die von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) keine Jugendfreigabe erhalten haben (USK-18), noch deutlicher aus als bei Spielen, die von der USK ab 16 Jahren freigegeben wurden (USK-16). Im Fach Deutsch steigen sie beispielsweise von 0,47 Notenpunkten auf 0,66 Notenpunkte an (■ Abb. 3.8).

Natürlich ist der Zusammenhang zwischen Mediennutzungsgewohnheiten und Schulleistungen mit vielen weiteren relevanten Einflussvariablen verknüpft. So spielt der Bildungshintergrund im Elternhaus für die Schulleistungen eine große Rolle. Gleichzeitig beeinflusst dieser Faktor maßgeblich die Mediennutzung der Kinder. Entsprechendes gilt im Hinblick auf das Familienklima und die Frage, ob die Kinder gewaltfrei erzogen werden.

Die Voraussetzungen, die Kinder bei ihrem Eintritt in die Schule mitbringen, sind maßgeblich entscheidend für ihren Schulerfolg. Kinder aus Elternhäusern, in denen beide Eltern höchstens einen Hauptschulabschluss besitzen, unterscheiden sich in ihren Schulnoten um mehr als eine Notenstufe von Kindern aus Elternhäusern mit hoher formaler Bildung. Dennoch: Auch bei Kindern von Eltern mit hoher Schulbildung zeigt sich der oben beschriebene Effekt. Mehr noch: Während bei Kindern aus Elternhäusern mit sehr niedriger Schulbildung der Medienkonsum nur eine sehr kleine Rolle für die Schulnoten spielt, ist dies bei den durch den Bildungshintergrund der Eltern privilegierten Kindern sehr viel stärker der Fall. Bei Ersteren wirken sich offenkundig die anderen Faktoren wie etwa Gewalterfahrungen in der Familie, Armut oder ein

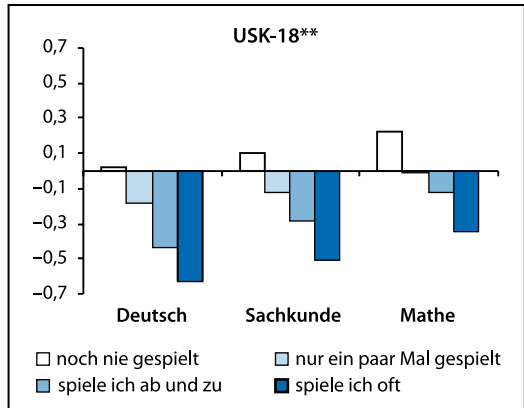
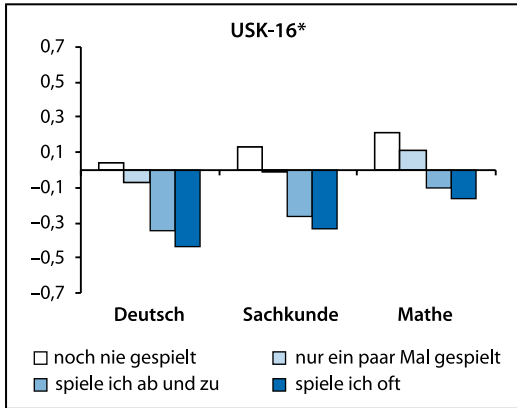


Abb. 3.8. Abweichungen der Schulnoten der Jungen vom Notendurchschnitt in Deutsch, Sachkunde und Mathematik nach Häufigkeit des Spielens altersinadäquater Spiele (Ab-

weichung nach unten bedeutet eine schlechtere Leistung, *N=2.410; **N=2.235)

geringes Interesse der Eltern an der Schulbildung ihrer Kinder so belastend aus, dass die Bedeutung von Fernsehen und Computerspielen davon teilweise überlagert wird. Ein möglicher Schluss, der sich daraus ziehen lässt, ist der Folgende: Besonders wenn Kinder aufgrund der Gegebenheiten im Elternhaus alle Voraussetzungen für eine erfolgreiche Schullaufbahn haben, kann eine schlechte Medienerziehung durch die Eltern den Schulerfolg deutlich beeinträchtigen.

- Kinder mit protektiven Rahmenbedingungen scheinen besonders anfällig für die Folgen problematischer Mediennutzungsmuster zu sein: problematische Mediennutzungsmuster wirken sich bei diesen besonders nachhaltig auf ihre schulische Leistungsentwicklung aus.

Nicht nur theoretische Überlegungen, sondern auch die Ergebnisse empirischer Forschung zeigen:

- Die Ausstattung von Kindern mit Mediengeräten wie Fernseher und Spielkonsole erhöht bereits deutlich die Gefahr schulischer Leistungseinbußen.
- Erhöhte **Medienzeiten** der Kinder, insbesondere aber die Nutzung **gewalthaltiger Angebote**, geht mit schlechteren Schulleistungen einher. Hiervon sind **insbesondere Jungen** betroffen, da diese bereits im Grundschulalter mit Mediengeräten ausgestattet sind, höhere Nutzungszeiten als Mädchen aufweisen und gewaltbetonte Filme und Spiele stärker präferieren.
- Die Folgen für das schulische Leistungsniveau zeigen sich **auch bei Kontrolle anderer Faktoren** (Geschlecht, Nationalität des Kindes, Bildungsniveau, innerfamiliäres Klima).



3.7.4 Medienerziehung – zwischen Prävention und Dauerintervention

Da die Fähigkeit der Verwendung elektronischer, interaktiver Medien inzwischen als eine Kernkompetenz in unserer Gesellschaft gelten kann, sollte bei der wichtigen Diskussion über Gefahren und Probleme neuer interaktiver Medien das Ideal einer **funktionalen Nutzung** immer zugleich Grundlage und Zielpunkt aller gesellschaftlichen und pädagogischen Anstrengungen sein. Vor diesem Hintergrund wurde in den letzten zehn Jahren besonders im angloamerikanischen Raum der Gedanke etabliert, mit frühzeitigen schulischen Medienunterrichtsprogrammen, sog. Medienpräventionsprogrammen, die auf einen maßvollen Medienumgang der Kinder hinwirken, den oben diskutierten medienassoziierten Problemen frühzeitig Herr werden zu können (Robinson 1999; Robinson et al. 2001). So wertvoll und prinzipiell richtig ein solcher Präventionsansatz auch ist: Effektiver und flächendeckender medienbezogener Präventionsarbeit ste-

hen einige hohe Hürden im Weg. Die fünf wichtigsten sollen an dieser Stelle genannt werden:

Mangelndes Problembewusstsein im Elternhaus

In unseren Studien zeigten nur rund 40% der Eltern von Dritt- oder Viertklässlern eine vorbildliche Medienerziehung in Bezug auf Computerspiele: Sie legen klare Regeln bezüglich der erlaubten Spielinhalte und Spielzeiten fest, reden mit ihren Kindern regelmäßig über die Computerspiele und kaufen keine Spiele, die für das Alter ihres Kindes nicht freigegeben sind.

Mangelnde Ressourcen in Schulen

Die Anforderungen an Schulen und Lehrkräfte sind immens gestiegen. Auf der einen Seite sollen Schulen sog. Kernkompetenzen in bestimmten Kernfächern stärken, auf der anderen Seite gibt es Bemühungen, Schülern Kompetenzen im Bereich der Gesundheitsvorsorge, der richtigen Ernährung oder auch dem richtigen Umgang mit Finanzen zu vermitteln.

Entwicklung und Vermarktung neuer Produkte durch die Industrie

Informationen über neue Computerspiele sind in klassischen »Erwachsenenmedien« kaum zu finden. Gleiches gilt für Werbekampagnen der Industrie: Im Hinblick auf eine kosteneffektive Zielgruppenansprache werden Computerspiele oft in reinen Kinder- und Jugendmedien beworben.

Abgrenzungsbedürfnis der Kinder

In ihrer Entwicklung benötigen Kinder und Jugendliche immer auch Räume, in denen sie frei von der Beobachtung durch Eltern und andere Erziehungspersonen ihre Fähigkeiten erproben, Risiken eingehen und alternative Identifikationsfiguren finden, kurz: eigene Erfahrungen machen können. Computerspiele bieten in ihrer Mischung aus Spielangebot und multimedialem Rahmen einen nahezu perfekten Rahmen, in dem Kinder und Jugendliche sich selbst erproben und entdecken können. Einmischung von Eltern, Lehrern und anderen »Erwach-

senen« wird insofern häufig als störend und unerwünscht angesehen.

Mangel an Alternativen

Wenn Handlungsalternativen nicht frühzeitig erlernt und von Eltern nicht vorgelebt werden, wenn attraktive nichtmediale Angebote von den Eltern als zu teuer oder als zu gefährlich eingeschätzt werden, günstige und ungefährliche Angebote den Kindern aber keine attraktiven Erfahrungen bieten können, finden sie sich in einer Situation der Alternativlosigkeit.

Diese Punkte verdeutlichen: Die Erlangung der **Kompetenz zur funktionalen Nutzung** von Medien ist eine anspruchsvolle Entwicklungsaufgabe für Kinder und Jugendliche, deren Begleitung durch die Eltern und Erziehungsinstitutionen wenig bzw. unter großen Schwierigkeiten geschieht. Zum Leidwesen vieler Eltern lässt sich der »graue Alltag« der täglichen Begleitung von Kindern und Jugendlichen in ihrer Mediennutzung nur zum Teil mit Hilfe griffiger Regeln fassen. So gleicht elterliche Medienerziehung viel eher einer Art »Dauerintervention«, innerhalb derer idealerweise ständig die neuen medialen Möglichkeiten, wissenschaftliche Erkenntnisse zu Gefahren und Nutzen der Medien, die Lebenssituation des Kindes oder des Jugendlichen sowie die erzieherische Intuition miteinander abgeglichen werden müssen. In der Beratung von Eltern sollte daher ständig betont werden, dass neben einigen Grundregeln der Medienerziehung die ständige Auseinandersetzung mit der aktuellen Entwicklung des Kindes sowie seiner sozialen, schulischen und psychischen Situation essenzielle Bestandteile einer wirksamen Medienerziehung sein müssen. Aus diesem Grund schlagen wir einen kurzen Regelkatalog zur Medienerziehung im Bereich der Konsolen- und Computerspiele vor, wobei gilt: Je jünger die Kinder sind, desto eher lassen sich klare Regeln formulieren. Mit steigendem Alter der Kinder steigt auch der Anteil von Vereinbarungen, die Resultat individueller Aushandlungsprozesse sind und sich daher einer Generalisierung weitestgehend entziehen.

Regelkatalog Medienerziehung bei Computer- und Konsolenspielen

■ **Keine Bildschirmgeräte im Kinderzimmer**

Bildschirmgeräte im Kinderzimmer sollten im Grundschulalter vermieden werden. Kinder sind in diesem Alter nicht in der Lage, ihre Medienzeiten sinnvoll zu begrenzen. Gerade Computer- und Konsolenspiele sind darauf ausgelegt, ein möglichst langes Verweilen vor dem Bildschirm attraktiv zu machen. Das Gerät im Zimmer verhindert darüber hinaus die Möglichkeit der Eltern, die Medieninhalte ihrer Kinder im Blick zu behalten.

■ **Keine kopierten Spiele**

Es ist nicht nur illegal, kopiergeschützte Computer- und Konsolenspiele zu vervielfältigen, Schwarzkopien sind auch aus medienrechtlicher Sicht extrem problematisch. Kopierte Spiele sind nicht mit Altersfreigabekennzeichen versehen. Selbst wenn Eltern die Freigabe des Spieles (z. B. über <http://www.usk.de>) recherchieren, ist bei einem kopierten Spiel keineswegs sicher, ob es sich um die für Deutschland geprüfte Spielversion handelt oder um eine internationale oder »gecrackte« (veränderte) Variante, die beispielsweise extreme Formen medialer Gewaltdarstellung enthalten kann.

■ **Altersfreigaben ernst nehmen**

Jedes Spiel, das für den deutschen Markt bestimmt ist, wird von der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle geprüft und mit einer Altersfreigabe versehen. Als Grundregel für Eltern lässt sich festhalten: Die vergebenen Altersfreigaben sind als Altersuntergrenzen zu verstehen. Keinesfalls sollte ein Spiel jüngeren Kindern zugänglich gemacht werden, als es die USK empfiehlt.

■ **Inhalte kennen und kommentieren**

Die USK-Altersfreigabe eines Computerspiels zu kennen, ist eine notwendige, aber nicht hinreichende Bedingung für eine umfassende Medienerziehung. Zumindest die Grundgeschichte und die wichtigsten Spielprinzipien sollten Eltern vertraut sein, bevor das Spiel angeschafft wird. Ist ein Spiel im Grunde un-

problematisch, enthält aber einige fragwürdige Details, sollten Eltern dies kritisch kommentieren. Ein großes Defizit gibt es bisher in der Beurteilung und Kommentierung problematischer Spielprinzipien. Die meisten Eltern werden explizite Gewaltdarstellungen in Computerspielen verurteilen und entsprechend sanktionieren, die wenigsten Eltern setzen sich aber mit den subtilen Prozessen hinter den expliziten Darstellungen auseinander: Belohnt das Spiel unmoralisches oder unsoziales Verhalten mit Punkten? Gibt es im Spiel Mechanismen, die es dem Spieler sehr schwer machen, nach einer vorgegebenen Zeit das Spiel zu unterbrechen?

■ **Feste Zeiten vereinbaren**

Klar vereinbarte Regeln über tägliche oder wöchentliche Computerspielzeiten sind aus mehreren Gründen notwendig und sinnvoll. Einerseits stärken Regeln das Problembewusstsein von Kindern und Eltern und verhindern andererseits, dass wichtige, entwicklungsförderliche nichtmediale Freizeitaktivitäten zu kurz kommen. Bei Grundschulkindern sollte darauf geachtet werden, dass eine durchschnittliche tägliche Spielzeit von 30 Minuten nicht überschritten wird.

■ **Bedeutung der Computerspiele im gesamten Freizeitmenü der Kinder beobachten**

Mediennutzung sollte immer eine Bereicherung des kindlichen Alltags sein und nicht dazu führen, dass andere altersgemäße Freizeitaktivitäten immer stärker in den Hintergrund rücken. Wenn etwa Computerspielnutzung zu einer dauerhaften Verarmung der kindlichen Interessen in anderen Bereichen führt, ist das ein Alarmsignal.

■ **Sensibilität für Veränderungen im Spielverhalten entwickeln**

Veränderungen im Mediennutzungsverhalten sind häufig ein wichtiger Indikator für andere Veränderungen im Leben eines Kindes. Diese Veränderungen können positiver wie negativer Art sein. Als problematisch muss es angesehen werden, wenn Computerspielen zur vermeint-



lichen Kompensation sozialer oder schulischer Probleme dienen soll.

■ Kontakt zu Eltern von Freuden suchen und zu gemeinsamen Lösungen kommen

Entgegen dem Klischee vom sozial isolierten Computerspieler finden viele attraktive Spiele (auch äußerst problematische Spiele) in virtuellen oder echten Spielgemeinschaften statt. Zudem gleichen Kinder das

eigene Spielverhalten immer auch mit den Gewohnheiten und Vorlieben in der Peer-group ab. Elterliche Medienerziehung sollte daher im Idealfall mit Eltern von Klassenkameraden und Freunden abgestimmt werden. Je breiter der Konsens über Regeln der Mediennutzung im Umfeld der Kinder ist, desto eher werden diese Regeln akzeptiert und durchgesetzt.

Literatur

- Anderson CA, Gentile DA, Buckley KE (2007) Violent video game effects on children and adolescents. Oxford University Press, New York
- Anderson DR, Huston AC, Schmitt KL, Linebarger DL, Wright JC. (2001) Early childhood television viewing and adolescent behavior. *Monogr Soc Res Child Dev* 66(1): 1–143.
- Baier D, Rehbein F (2008) Computerspielabhängigkeit im Jugendalter. In: Tuly CJ (Hrsg) Virtuelle Raumüberwindung. Juventa, Weinheim
- Bartholow BD, Bushman BJ, Sestir MA (2006) Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: Behavioral and event-related brain potential data. *J Exp Social Psychol* 42(4): 532–539
- Charlton JP, Danforth IDW (2007) Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Comp Hum Behav* 23(3): 1531–1548.
- Cordes C, Miller E (2001). Fool's Gold: A critical look at computers in childhood. http://www.allianceforchildhood.net/projects/computers/computers_reports_fools_gold_download.htm [20.01.2006]. Cited 24 Jan 2009
- Crönlein T, Stanggassinger D, Geisler P, Popp R, Zülley J, Lukesch H (2007) Fernsehkonsum und Schlafstörungen bei Kindern. *Psychiatr Prax*, 34(Suppl 1): S59–S61
- Ennemoser M (2003) Effekte des Fernsehens im Vor- und Grundschulalter. Ursachen, Wirkmechanismen und differenzielle Effekte. *Nervenheilkunde* 22: 443–453
- Fenn KM, Nusbaum HC, Margoliash D (2003) Consolidation during sleep of perceptual learning of spoken language. *Nature* 425(6958): 614–616
- 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): 23–40
- Gillespie RM (2002) The physical impact of computers and electronic game use on children and adolescents, a review of current literature. *IOS Press* 18: 249–259
- Griffiths MD, Davies MNO, Chappell D (2004) Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers. *J Adolesc* 27(1): 87–96
- Grüsser SM, Thalemann R, Albrecht U, Thalemann CN (2005) Exzessive Computernutzung im Kindesalter – Ergebnisse einer psychometrischen Erhebung. *Wiener Klin Wochenschr* 117(5–6): 188–195
- Hancox RJ, Milne BJ, Poulton R (2005) Association of television viewing during childhood with poor educational achievement. *Arch Pediatr Adolesc Med* 159: 614–618
- Heins E, Seitz C, Schütz J et al. (2007) Schlafenszeiten, Fernseh- und Computergewohnheiten von Grundschulkindern in Deutschland. *Gesundheitswesen* 69(3): 151–157
- Kubesch S (2002) Sportunterricht: Training für Körper und Geist. *Nervenheilkunde* 21(9): 487–490
- Kubesch S (2004) Das bewegte Gehirn – An der Schnittstelle von Sport- und Neurowissenschaft. *Sportwissenschaft* 34(2): 135–144
- Kunczik M, Zipfel A (2004). Medien und Gewalt. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, Osnabrück
- Marshall SJ, Biddle SJ, Gorely T, Cameron N, Murdey I (2004) Relationships between media use, body fatness and physical activity in children and youth: A meta-analysis. *Int J Obes Relat Metab Disord* 28(10): 1238–1246
- Möller I (2006) Mediengewalt und Aggression: Eine längsschnittliche Betrachtung des Zusammenhangs am Beispiel des Konsums gewalthaltiger Bildschirmspiele. Universität Potsdam, Potsdam
- Mößle 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
- Robinson TN (1999) Reducing children's television viewing to prevent obesity: A randomized controlled trial. *JAMA* 282(16): 1561–1567
- Robinson TN, Wilde ML, Navracruz LC, Haydel KF, Varady A (2001) Effects of reducing children's television and video game use on aggressive behavior: A randomized controlled trial. *Arch Pediatr Adolesc Med* 155: 17–23.
- Schmidt W, Hartmann-Tews I, Brettschneider W-D (Hrsg) (2003) Erster Deutscher Kinder- und Jugendsportbericht. Hoffmann, Schorndorf

Sozialpädiatrie

Gesundheitswissenschaft und pädiatrischer Alltag

Schlack, H.G.; von Kries, R.; Thyen, U. (Hrsg.)

2009, XII, 470 S., Hardcover

ISBN: 978-3-642-01476-5