



Nutzung und Einfluss von Bildschirmspielen bei Kindern von Salisch, Maria

Published in:
Generation digital

Publication date:
2011

Document Version
Verlags-PDF (auch: Version of Record)

[Link to publication](#)

Citation for published version (APA):
von Salisch, M. (2011). Nutzung und Einfluss von Bildschirmspielen bei Kindern. in B. E. (Hrsg.), *Generation digital: Neue Medien in der Erziehungsberatung* (S. 65-81). (Materialien zur Beratung ; Band 19). Benedict Press. http://www.bke.de/content/application/shop.download/1324387610_Generation_digital_Band_19.pdf

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal ?

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Materialien zur Beratung Band 19

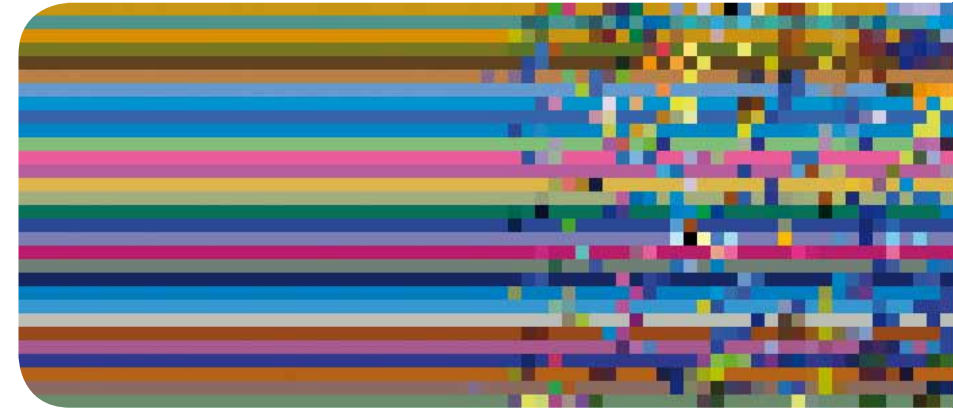
In jüngster Zeit steigt die Zahl der Anfragen in den Erziehungsberatungsstellen zum Umgang mit intensiver Nutzung von Internet-, PC- und Konsolenspielen, sozialen Netzwerken und deren Auswirkungen auf das Leben von Kindern und Jugendlichen. Was soll man Eltern raten? Wie kann man Heranwachsenden Hilfe in ihrer virtuellen Entwicklung geben? Ebenso wie für andere soziale Problemlagen oder Erziehungsschwierigkeiten in der Familie gibt es auch im Umgang mit den neuen Medien keine Patentrezepte. In den Beiträgen in diesem Band, die auf die bke-Fachtagung *Generation digital* vom Dezember 2010 zurückgehen, wird deutlich, dass sich medienbezogene Themen in der Beratung häufig auch auf grundsätzliche Erziehungsthemen zurückführen lassen.

Beraterinnen und Berater sind aufgefordert und mit diesem Buch eingeladen, sich in die Lebenswelten der Kinder und Jugendlichen zu begeben und ihnen darin informiert, selbstbewusst und unterstützend zu begegnen. Erziehungsberatung kann so zu einer Medienerziehungsberatung werden.

Generation digital

Bundeskonferenz für
Erziehungsberatung e.V.

Generation digital



Neue Medien
in der Erziehungsberatung

Generation digital

Neue Medien in der
Erziehungsberatung

Materialien zur Beratung Band 19
Gefördert vom Bundesministerium für
Familien, Senioren, Frauen und Jugend

© 2011 Bundeskonferenz für
Erziehungsberatung e.V.
Herrnstr. 53
90763 Fürth
Tel (09 11) 977 14-0
Fax (09 11) 74 54 97
www.bke.de
bke@bke.de
Redaktion: Jacqueline Rohloff,
Klaus Menne, Herbert Schilling
Layout/Satz: Armin Stingl
Druck: Vier-Türme GmbH,
Benedict press

Inhalt

- 7 Einleitung
- 13 **Die digitale Generation**
- 14 Matthias Petzold
Medien im Alltag von Familien
- 31 Stefan Aufenanger
Identitätsentwicklung und Internet
- 39 Thomas Graf
Digitale Spiele in der Erziehungsberatung
- 65 Maria von Salisch
Nutzung und Einfluss von Bildschirmspielen bei Kindern
- 83 **Potenziale und Chancen der neuen Medien**
- 84 Jöran Muuß-Merholz
Faszination Web 2.0
Möglichkeiten und Chancen der neuen digitalen Welt
- 105 Monika Vey
Von Leichtigkeit bis Tiefgang
Erfahrungen mit Jugendlichen im Gruppenchat
- 118 Claudia Lampert
Aufwachsen in sozialen Netzwerken
Kontaktverhalten und Privatheit im Internet
- 131 **Gefahren durch neue Medien**
- 132 Iren Schulz
Cyber-Mobbing, Bullying und Happy Slapping
Neue Formen und Wege der Gewalt
- 146 Daniel Hajok
Sexuelle Entwicklung mit dem Internet
Pornografiekonsum Jugendlicher
und Konsequenzen für die pädagogische Praxis
- 170 Klaus Wölfling
Internet- und Computerspielsucht

- 183 Uwe Buermann
Die Rolle des Fernsehens im Alltag von Kindern
- 199 **Kompetenzen und Perspektiven für die Beratung**
- 200 Thomas Feibel
Spielen im Internetzeitalter
Keine Angst vor Computer- und Konsolenspielen
- 209 Sabine Schattenfroh
Da hilft nur noch Stecker ziehen!
Eltern Medienkompetenz vermitteln
- 221 Jochen Wahl
Medienkompetenz in der Erziehungsberatung
- 237 **Anhang**
- 238 Hilfreiche Links
- 244 Autorinnen und Autoren
- 249 Farbige Abbildungen

Einleitung

Kinder und Jugendliche wachsen heute in einer Gesellschaft auf, für die der Umgang mit den sogenannten neuen Medien selbstverständlich ist. Noch vor 20 Jahren waren das Internet, Handys und auch Computerspiele nur einem kleinen, interessierten Teil der Bevölkerung geläufig. Die rasante Entwicklung der Informationstechnologie der letzten Jahre hat dazu geführt, dass Kinder und Jugendliche neben dem realen Leben heute auch ein »virtuelles« Leben haben. Dies eröffnet neue Möglichkeiten der Kommunikation und wird vor allem von den jungen Menschen als eine Bereicherung erlebt, die unverzichtbar geworden ist. Es entsteht der Eindruck von Raum und Zeit als Dimensionen, die man heute spielend überwinden kann. Der soziale Umgang miteinander wird zunehmend davon geprägt: Nähe und Distanz bekommen eine andere Bedeutung, eine gewisse Anonymität wird zum akzeptierten Kontaktmodell, Öffentlichkeit bezieht sich auf den gesamten Erdball und nicht mehr nur den Schulhof oder die unmittelbare Lebensumwelt. Die neuen Medien haben einen Einfluss auf Erziehung, Beziehungen und Lebensalltag. Die jetzt bereits erziehende junge Elterngeneration wird den Umgang mit den neuen Medien in Zukunft ebenso selbstverständlich sehen, wie ihre Kinder, die heute ohne weiteres eine Maus oder einen Controller (Joystick) vor einem Bildschirm bedienen können. Die neuen Medien so zu nutzen, dass sie für die Entwicklung von Kindern und das gesunde, aktive und lebensfrohe Miteinander in Familien förderlich sind, muss das Ziel jeder Medienpädagogik sein. Von allen Erziehenden sollte diese Entwicklung aber gleichzeitig neugierig und kritisch begleitet werden, um mögliche Risiken und Gefahren zu erkennen und ihnen entgegenzuwirken.

Die Mehrheit der Fachkräfte und Träger der Jugendhilfe reagiert bisher eher verhalten und abwartend auf das Thema. Auch Erziehungsberatung ist davon nicht ausgenommen. Sie hat den Anspruch, sich stetig an gesellschaftlichen Entwicklungen und Problemlagen der Familien zu orientieren. Die neuen medialen Lebenswelten von Kindern und deren Eltern geraten zunehmend in den Beratungsalltag. Auch im Kontext normaler Beratungsanlässe werden neue Medien thematisiert. In der letzten Zeit steigen die Anfragen in den Beratungsstellen zum Umgang mit intensiver Nutzung von Internet-, PC- und Konsolenspielen, sozialen Netzwerken und deren Auswirkungen auf das Leben der Kinder und Jugendlichen. Was soll man Eltern raten, wie Kindern und Jugendlichen Hilfe in ihrer virtuellen Entwicklung geben? Wissen und Erfahrung im Umgang mit neuen Medien wird zukünftig für Beraterin-

- werden. Köln: Kiepenheuer und Witsch.
- JIM-Studie 2010 (2010): *Jugend, Information, (Multi-)Media*. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS), 36–41. www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf10/JIM2010.pdf
- JuSchVerbG – Entwurf eines Gesetzes zur Verbesserung des Jugendschutzes. Drucksache 76/07 vom 2. 2. 07 unter: www.bundesrat.de/cln_090/SharedDocs/Drucksachen/2007/0001-0100/76-07,templateld=raw,property=publicationFile.pdf/76-07.pdf
- KIM-Studie 2010 (2011): *Kinder+Medien, Computer+Internet*. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS), 32–34. www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf08/KIM2008.pdf
- Kneer, J. (2010): Unreal Tournament? Der Einfluss von Spielerfahrung auf die Wahrnehmung von First Person Shooter Spielen. In: Kaminski, W. und Lorber, M. (Hrsg.): *Clash of Realities* 2010. Computerspiele: Medien und mehr, 85–96.
- Kuhn, A. (2010): Der virtuelle Sozialraum digitaler Spielwelten am Beispiel von World of Warcraft. S.140. In: Kaminski, W.: *Clash of Realities* 2010. Computerspiele: Medien und mehr, 129–146.
- Quandt, T., Wimmer, J., Wolling, J. (Hrsg.) (2008): *Die Computerspieler – Studien zur Nutzung von Computergames*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.
- Rehbein, F. (2009): *Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter*. Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale. Forschungsbericht No 108, Hannover: KFN.
- Schaumann, M. (2005): *Parasoziale Interaktion und Virtualität*. Diplomarbeit im Fachbereich Medien/Kommunikation, Universität Siegen.
- Spitzer, M. (2006): *Vorsicht Bildschirm!*: Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft. München: DTV.
- Schorb, B., Kießling, M., Keilhauer, L. (2008): *Die Online Spieler: Gemeinsam statt einsam*. Medienkonvergenz Monitoring Online Spieler Report (MeMo_OSRO8) der Universität Leipzig, 2008. www.uni-leipzig.de/~umfmed/MeMo_OSRO8.pdf, Zugriff am 18. 10. 2008, 10.00 Uhr MEZ
- Williams, T. (2006): *Otherland*. Bd 1–4. Stuttgart: Klett-Cotta.

Maria von Salisch

Nutzung und Einfluss von Bildschirmspielen bei Kindern

In der Welt der digitalen Informationstechnologien sind Erwachsene Einwanderer, die sich wie alle Zugereisten in dieser Landschaft immer etwas unbeholfen bewegen. So suchen sie zum Beispiel nach gedruckten Handbüchern für Computeranwendungen, statt spontan die Online-Hilfe zu nutzen. Ihre Führer im »Lande Digitalien« stammen vielfach aus der jüngeren Generation. Wenn es um die Programmierung von Klingeltönen oder Weckrufen auf dem Handy, von zeitverschobenen Aufnahmen auf dem Festplattenrecorder oder komplizierten Computeranwendungen geht, dann sind es oft die Heranwachsenden, die die Älteren an die Hand nehmen. Sie sind die »digital natives«, die Eingeborenen, die mit den neuen Informationstechnologien aufgewachsen sind und diese seit Kindertagen in sich aufgenommen haben. Seit sie denken können, sind sie umgeben von Handys und SMS, Computerspielen und Internet-Chatrooms, E-Mail und Instant Messaging sowie den vielen anderen Erfindungen des digitalen Zeitalters. Weil Erwachsenen manche Gewohnheiten dieser Generation fremd sind, ist es wichtig, sich darüber zu informieren und dieses Wissen in die eigene Beratungspraxis einzubauen. Daher werden im Folgenden aktuelle Forschungsergebnisse zum Einstieg von Kindern und Jugendlichen in die Welt der Neuen Medien vorgestellt. Die Konzentration liegt dabei auf die von den meisten oft und gerne gespielten Spielen auf dem Computer oder der Spielkonsole. Besonderes Augenmerk gilt dabei jenen Bildschirmspielen, die wegen ihrer Gewalthaltigkeit problematisch sein können.

Der Einstieg in die Neuen Medien

Nach der rasanten Ausbreitung der digitalen Informationstechnologien in den letzten zwei Jahrzehnten steht bei 88% der Schulkinder inzwischen ein PC zu Hause. Selbst in finanziell eingeschränkten Familien sind Computer (und vor allem Spielkonsolen) weit verbreitet. Fast alle dieser Rechner sind mit einem Internetzugang ausgestattet. Das sind einige Ergebnisse der groß angelegten KIM-Studie, die alle zwei Jahre eine repräsentative Stichprobe von etwa 1200 Jungen und Mädchen zwischen sechs und zwölf Jahren samt einem ihrer Eltern zu Themen rund um Computer, Internet und (Multi-)Media in Deutsch-

Zugang zu neuen Medien

land befragt. Nach der KIM-Studie besitzt jedes vierte Schulkind einen eigenen (Kinder-)Computer und etwa die Hälfte eine Spielkonsole und/oder ein Handy. Damit haben die meisten Schulkinder Zugang zu Neuen Medien, insbesondere zur weiten Welt des Internets (KIM-Studie 2009). Gleichwohl ist festzuhalten: Auch wenn Computeraktivitäten unter die zehn Lieblingsbeschäftigungen der Schulkinder aufgerückt sind, so rangiert das Interesse am Rechner und seinen Möglichkeiten doch immer noch weit hinter anderen Themen. Nach wie vor an vorderster Stelle stehen für Kinder im Grundschulalter der Kontakt zu ihren Freundinnen und Freunden sowie das Spielen draußen und drinnen (KIM-Studie 2009).

Einstieg erfolgt langsam und stetig

Der Einstieg der Kinder in die Welt der Neuen Medien erfolgt langsam und stetig. In den USA – dort findet der erste Kontakt wahrscheinlich früher statt, als hierzulande – gelang es in einer groß angelegten Befragung 37% der 4- bis 6-jährigen, den PC selbstständig anzustellen. 16% der Vorschulkinder dort nutzen den Computer so gut wie jeden Tag, um Computerspiele zu spielen, darunter vor allem Jungen (Rideout; Vandewater; Wartella 2003). Für Deutschland liegen mit der KIM-Studie die ersten repräsentativen Zahlen für die Altersgruppe der Schulkinder vor. Bereits 73% der Schulanfänger setzt sich zumindest einmal in der Woche an den Rechner. Bis zum Alter von 13 Jahren sind die Nicht-Computernutzer zu einer verschwindend kleinen Minderheit geworden. Schulkinder nutzen den PC auch für Arbeiten für die Schule, zum Musik hören und Texte schreiben, aber das Spielen überwiegt ganz deutlich. Mit zunehmendem Alter weitet sich der Kreis der regelmäßig Spielenden aus: während sich bei den Schulanfängern etwa ein Drittel wöchentlich an die Tasten setzt, sind es bei den 8- bis 9-jährigen schon die Hälfte, bei den 10- bis 11-jährigen zwei Drittel und bei den 12- bis 13-jährigen gar 73%, die mehr als einmal pro Woche alleine oder gemeinsam mit anderen Computerspiele spielen. Zugleich weitet sich die zeitliche Dauer der einzelnen Sitzungen aus: 36% der 12-jährigen sitzen regelmäßig über eine Stunde zum Spielen am Computer. Jungen sind in punkto Computer, Spielkonsole und Internet in der Regel nicht nur etwas besser ausgestattet als Mädchen, sondern beschäftigen sich auch eher länger und intensiver mit Computerspielen (KIM-Studie 2009). Jugendliche sind in der Regel noch weitaus aktivere Computernutzer. Drei Viertel der 12- bis 18-jährigen haben nach der ebenfalls repräsentativen Studie zu Jugend und Medien (JIM) einen Computer im eigenen Zimmer stehen. Nicht erstaunlich ist daher, dass 90% der Teenager täglich ins Netz gehen, oft zum Austausch mit anderen, aber auch zu Unterhaltungszwecken, also zur Suche und

Drei Viertel wöchentlich am Rechner

Teenager täglich im Netz

zum Herunterladen von Musik oder Videos und natürlich zum Spielen von Online-Spielen. Etwa die Hälfte der Jugendlichen spielt (nahezu) täglich am PC, im Internet oder an der Konsole. Und um gleich mit einem Missverständnis aufzuräumen: Computerspieler sind nicht unbedingt einsam, denn das Spielen zusammen mit anderen ist unter den Jugendlichen ebenso verbreitet, wie das Spielen alleine (JIM-Studie 2009). Zwischen etwa sechs und sechzehn Jahren, so kann man daher resümieren, erfolgt der Eintritt in die immer komplexeren Angebote des Computers und anderer Informationstechnologien. Wer sich nicht in dieser Welt bewegt, ist unter den Heranwachsenden eine Ausnahme.

Was spielen Schulkinder gerne?

Die Spielvorlieben der Kinder auf dem Computer orientieren sich an ihren Entwicklungsaufgaben (von Salisch; Oppl; Kristen 2006). Genauer gesagt, verspricht die Beschäftigung mit den Bildschirmspielen Hilfe bei der Bewältigung dieser Aufgaben, die sich im Grundschulalter unter anderem auf die Entwicklung von Konzepten und Denkschemata, die Ausbildung von männlichem oder weiblichem Rollenverhalten und das Zurechtkommen mit den Altersgenossen beziehen: So fordern Jump-and-Run-Spiele die Hand-Auge-Koordination und Adventure-Spiele die Problemlösefähigkeiten der Kinder heraus. Darüber hinaus machen viele Computerspiele den Kindern Angebote zu ihrer Geschlechtsrolle, die die Kinder bei der Ausformulierung ihrer eigenen Geschlechtsrollen-Selbstkonzepte beeinflussen können (von Salisch; Oppl; Kristen 2006). Dies geschieht beispielsweise durch die Art der Rollen (z.B. als Hexe oder als Krieger) oder der Handlungsmöglichkeiten der männlichen oder weiblichen Spielfiguren, die das Spiel den Heranwachsenden anbietet (z.B. Fromme; Gecius 1997). Fragt man die Heranwachsenden nach ihren drei Lieblingsspielen auf dem Computer oder der Spielkonsole, so erhält man lange Listen von Spielen, die man nach Gattungen oder Genres gruppieren kann. Ganz oben auf der Hitliste stehen bei den Jungen Sportspiele, Adventure- und Actionspiele, während bedeutend mehr Mädchen als Jungen Strategiespiele (*Sims*), Fun-Sport-Spiele (*Singstar*), Gesellschafts- und Denkspiele (*Tetris*) sowie Lernspiele bevorzugen (KIM-Studie 2009). Dass Actionspiele und Shooter, Strategiespiele (*Siedler*) und Fußballspiele (*Fifa-Manager*), Rennspiele (*Need for Speed*) in der Gunst der männlichen Heranwachsenden höher stehen, hält sich bis ins Jugendalter. Hinzu kommen bei den männlichen Teenagern noch Online-Rollenspiele (JIM-Studie 2009), wie heutzutage etwa *Metin*, *Runes of Magic* oder *World of Warcraft*.

Jump-and-Run-Spiele, Adventure-Spiele

Unterschiedliche Spielwahl von Mädchen und Jungen

Die Experimentierphase oder: Wie stabil sind die Vorlieben der Kinder?

Auch wenn die KIM- und JIM-Studien viel über die Spielvorlieben von Kindern und Jugendlichen verraten, so können sie doch nicht Aufschluss geben über die Stabilität dieser Präferenzen, weil in jeder der KIM- oder JIM-Studien unterschiedliche Gruppen von Heranwachsenden befragt wurden. Wie wir wissen, ändern Kinder ihre Freizeitvorlieben noch häufiger als Erwachsene, was nützlich und sinnvoll ist, weil sie auf diese Weise Neues erfahren. Die Frage ist daher, wie treu Kinder ihren Vorlieben für bestimmte Spielgattungen über ein Jahr bleiben. Dafür muss man die gleiche Gruppe von Kindern zweimal befragen.

Vor diesem Hintergrund hat die Universität Lüneburg unter Leitung der Autorin eine Längsschnittstudie zur Beschäftigung mit Bildschirmspielen bei Kindern durchgeführt, die Studie *Kinder, Computern, Hobby und Lernen*, kurz: KUHl-Studie. In der KUHl-Studie wurden die gleichen 324 Mädchen und Jungen aus Berlin zwei mal um Auskunft gebeten, einmal als sie die dritte oder vierte Klasse besuchten und ein weiteres Mal genau ein Jahr später, als sie in die vierte oder fünfte Klasse gingen, die in Berlin auch Teil der Grundschule ist. Ihre Grundschulen lagen nach dem Sozialstrukturatlas in Bezirken der Mittelschicht oder in sozialen Brennpunkten von Berlin. Auf Fragebögen wurden die 155 Jungen und 169 Mädchen der KUHl-Stichprobe im Klassenverband unter anderem nach ihren drei Lieblingsspielen auf dem Computer und ihren drei Lieblingsspielen auf der Spielkonsole befragt. Darüber hinaus wurden die Kinder bei beiden Erhebungen gebeten anzugeben, welche ihrer Mitschüler sich durch aggressives Verhalten (im Sinne von Treten oder Schlagen) oder durch hinterhältiges Verhalten (im Sinne von Intrigen) hervortaten. Selbstverständlich wurden die Kinder auch danach gefragt, welche ihrer Klassenkameraden sich besonders hilfsbereit verhielten. Gleiche Einschätzungen wurden von den Lehrkräften erbeten, die die Kinder ebenso wie ihre Mitschüler Tag für Tag erleben und daher mit ihrem Verhalten sehr vertraut sind (von Salisch, Kristen, Oppl 2007).

Die Ergebnisse der KUHl-Studie, die in den Dissertationen von Astrid Kristen und Caroline Oppl enthalten sind, haben wir später zu einem Buch mit dem Titel *Computerspiele mit und ohne Gewalt: Auswahl und Wirkung bei Kindern* zusammengefasst. Eines der Ergebnisse der zweimaligen Befragung der Grundschul Kinder der KUHl-Studie ist, dass sie ihren Vorlieben für die meisten Spiele gattungen in der Regel nicht sehr treu bleiben. Wie sehr sich die Vorlieben einzelner

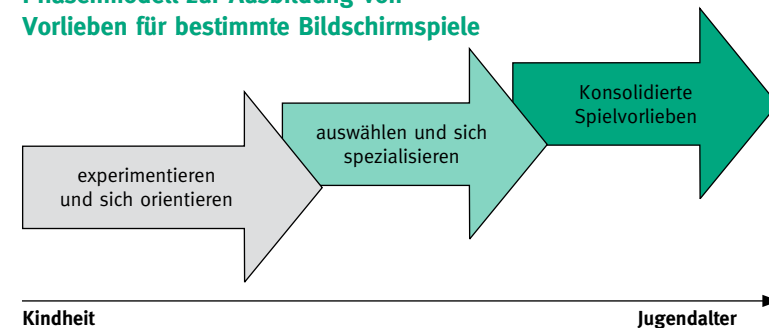
Längsschnitt-
studie

Vorlieben
gewechselt

Personen zu zwei Zeitpunkten gleichen, kann man mit Korrelationskoeffizienten messen. Die Korrelationskoeffizienten für Action-Spiele, Sport- und Rennspiele, Jump- und Run-Spiele, Abenteuerspiele und Rollenspiele, die zwischen 0 (= gar kein Zusammenhang) und 1 (= perfekte Übereinstimmung) liegen können, fallen mit Werten zwischen .08 und .40 zwar meist signifikant, aber insgesamt mäßig aus. Daraus ist nur eine Ausnahme hervorzuheben, und zwar die Lernspiele, die mit Korrelationskoeffizienten um die .50 von den gleichen Kindern übers Jahr häufiger genannt wurden. Ob dies der freien Wahl oder der Notwendigkeit entspringt, sei dahingestellt (von Salisch; Kristen; Oppl 2007). Die mäßigen Stabilitäten entstehen auch dadurch, dass manche Heranwachsende sich von den Computerspielen insgesamt abwenden. Auch wenn neue Angebote wie Karaoke-Spiele gerade Mädchen zu Beginn des Jugendalters locken, so entsteht Instabilität auch dadurch, dass viele von ihnen das Computerspielen einschränken: Nach der JIM-Studie sind es fast immer mehr als doppelt so viele männliche wie weibliche Jugendliche, die Offline-Spiele, Konsolenspiele oder Online-Spiele alleine oder mit anderen spielen (JIM-Studie 2009). Bei den Kindern waren diese Geschlechtsunterschiede weniger ausgeprägt. Die mäßigen Stabilitäten sind somit auf die Umorientierung im Angebot oder die Abwahl des Mediums Computerspiele insgesamt zurückzuführen.

Halten wir also fest: Dass die Spielvorlieben der Computerspielfänger nur mäßig stabil sind, deutet darauf hin, dass sie zunächst eine Phase der Orientierung oder des Experimentierens durchlaufen, in der sie sich im Angebot zurechtfinden und feststellen, welche Spiele ihre Bedürfnisse befriedigen. Darauf folgt eine zweite Phase, in der sie die Spiele schon bewusster auswählen – oft mit Hilfe ihres Freundeskreises (KIM-Studie 2009) – und sich oft auf wenige Genres »spezialisieren«,

Phasenmodell zur Ausbildung von Vorlieben für bestimmte Bildschirmspiele



Jugendliche mit konsolidierten Spielvorlieben

auch weil jede Gattung sie mit leicht unterschiedlichen Anforderungen konfrontiert (Livingstone 2002). Am Ende stehen dann Jugendliche mit konsolidierten Spielvorlieben, die wissen, was sie wollen, sich darin nicht beirren lassen und diese Präferenzen einige Jahre aufrecht erhalten. Vergleichbare Phasenmodelle des Einstiegs existieren in Hinblick auf andere Verhaltensweisen, die sich im Jugendalter gelegentlich als Problem erweisen, wie etwa das Rauchen von Tabak oder die Einnahme von Alkohol und anderen psychotropen Substanzen. »In der Stufenfolge des Tabakkonsums kommt es nach dieser Probierphase zur Experimentierphase. Jugendliche rauchen zwar wiederholt, aber unregelmäßig. Ein wichtiger Einflussfaktor dabei ist das Verhalten von Gleichaltrigen und die Verfügbarkeit im sozialen Umfeld (Schule, Familie, Freizeitangebot)« (Riedler 2010). Auch hier wird also angenommen, dass auf den ersten Kontakt eine Experimentierphase folgt, in der die Jugendlichen den mehr oder weniger verantwortlichen Umgang mit den potenziellen Suchtmitteln erlernen.

Wann steigen Heranwachsende in Gewaltspiele ein?

Problematisch ist nicht das Spielen am Computer, solange es eine gewisse Dauer nicht regelmäßig überschreitet, sondern die regelmäßige Beschäftigung mit gewalthaltigen Computerspielen (Anderson 2004). Darunter fallen ganz sicher Titel wie der Egoshooter *Counterstrike*, der für Jugendliche unter 18 Jahren nicht frei verfügbar ist, aber auch Spiele, die nach der Definition der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) ab 16 Jahren freigegeben sind, weil sie nach §14 des Jugendschutzgesetzes (von 2006) »rasante bewaffnete Action, mitunter gegenüber menschenähnlichen Spielfiguren sowie Spielkonzepte, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehen lassen« zum Inhalt haben. Der Gesetzgeber fordert daher in §14 weiter: »Die Inhalte lassen eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflektion der interaktiven Beteiligung am Spiel erforderlich erscheinen« (JuSchG). Zu fragen ist daher, welche Heranwachsenden wann in diese Gewaltspiele einsteigen und welche ihnen treu bleiben, sich also auf diese Gruppe von Spielen spezialisieren.

Nach den Ergebnissen der KUHL-Studie sind es sowohl bei der ersten Befragung in der dritten und vierten Klasse als auch ein Jahr später, bei der zweiten Befragung, nur sehr wenige Mädchen, die einen Egoshooter oder ein ab 16 oder 18 Jahren zugelassenes Spieletitel

unter ihren drei Lieblingsspielen nennen. Bei den Jungen ist hingegen ein dramatischer Anstieg der Nennungen zu verzeichnen: Waren es in der dritten oder vierten Klasse noch 21% der Jungen, die ein Computerspiel ab 16 oder 18 Jahren angegeben hatten, so lag dieser Anteil ein Jahr später mit 41% schon fast doppelt so hoch. Bei der Aufzählung von Egoshootern unter den Favoriten der Jungen fiel der Zuwachs von 20% auf 27% weniger deutlich aus (von Salisch; Kristen; Oppl 2007). Dass Gewaltspiele hoch in der Gunst von substanzialen Anteilen von Heranwachsenden stehen, wird im Wesentlichen von der repräsentativen KIM-Studie untermauert, zählten hier doch ebenfalls 45% der 12- bis 13-jährigen altersunangemessene Spieletitel unter ihren Lieblingsspielen auf (KIM-Studie 2009). Bei den 12- bis 18-jährigen der JIM-Studie gaben gar 82% der männlichen und 38% der weiblichen Teenager an, schon einmal Computerspiele gespielt zu haben, »für die sie eigentlich zu jung waren«, also überwiegend Spiele ab 16 oder 18 Jahren. Die altersbeschränkten Bildschirmspiele erhalten die Jugendlichen nach eigenen Angaben überwiegend von Freunden, aus dem Internet und von Mitschülern (JIM-Studie 2009). Um auszuschließen, dass die Heranwachsenden Spiele als ihre Lieblinge aufschrieben, die sie zwar schon einmal gesehen haben und »cool« finden, aber nicht selbst spielen, haben wir ihnen in der KUHL-Studie ein Medientagebuch mitgegeben, in das sie eine Woche lang für jeden Tag eintragen sollten, welche Fernsehsendungen sie gesehen, welche Bücher sie gelesen und welche Bildschirmspiele sie am Nachmittag gespielt hatten. Ein Vergleich der Lieblingsspiel-Nennungen auf dem Fragebogen mit den Angaben im Medientagebuch ergab – abgesehen von wenigen Ausnahmen – substanziale Übereinstimmungen; die Korrelationskoeffizienten lagen zwischen .28 und .59 bei den Jungen und zwischen .03 und .68 bei den Mädchen (von Salisch; Kristen; Oppl 2007). Daher gehen wir davon aus, dass die Kinder ihre Spiele-Favoriten in der Regel auch selbst spielen.

Nach den Daten der KUHL-Studie lässt sich auch bei der Vorliebe für Gewaltspiele eine Experimentierphase ausmachen. Ähnlich wie bei den Genre-Vorlieben fielen die Korrelationskoeffizienten für die zweimalige Wahl von Egoshootern oder von Spielen ab 16/18 Jahren mit Korrelationen von maximal .30 (bei Werten zwischen 0 und 1.0) zwar signifikant, aber ebenfalls eher mäßig aus. Die beschränkte zeitliche Stabilität der Präferenz für gewalthaltige Bildschirmspiele bestätigte sich bei beiden Geschlechtern (von Salisch; Kristen; Oppl 2007).

Dieser Befund ist interessant, weil er die Existenz einer Experimentierphase zu Beginn der »Computerspielkarriere« aus anderer

Dramatischer Anstieg der Nennungen

Experimentierphase bei Gewaltspielen

Warte bestätigt. Zugleich ist er aber auch deshalb von Bedeutung, weil nur bei dauerhafter Beschäftigung mit gewalthaltigen Computerspielen Wirkungen auf das aggressive Verhalten der Kinder zu erwarten sind (Anderson 2004, Anderson; Dill 2000). Damit rückt die Frage in den Vordergrund, unter welchen Bedingungen sich Heranwachsende auf Egoshooter oder auf andere brutale und blutige Computerspiele spezialisieren. Wer bildet Spielgewohnheiten in dieser Richtung aus? Genauer: Wer macht diese Gruppe von Computerspielen zu seinen Favoriten, die er täglich spielt, über die er sich weitere Informationen beschafft und für die er zum Experten wird? Wer wird Teil eines Teams bei einem online zu spielenden brutalen Netzwerk-Spiel wie *Counterstrike*? Auch hier ist nach den Bedingungen zu fragen, die eine habitualisierte Beschäftigung mit Gewaltspielen erleichtern, die die größten Sorgen um ihre Wirkungen auf die Persönlichkeit in Wissenschaft und Gesellschaft hervorrufen (z.B. Anderson 2004).

Welche Heranwachsenden spezialisieren sich auf Gewaltspiele?

Auf die Frage, welche Kinder und Jugendlichen sich unter welchen Bedingungen auf brutale Bildschirmspiele spezialisieren, kann die KUHL-Studie ebenfalls empirisch gesicherte Auskünfte geben, wurde doch etwa die Hälfte der ursprünglichen Stichprobe noch ein drittes Mal in der sechsten Jahrgangsstufe befragt. (Die andere Hälfte des Samples konnte nicht befragt werden, weil sie schon die 7. Klasse besuchte, also nach der sechsjährigen Grundschule in Berlin auf eine Vielzahl von weiterführenden Schulen verteilt war.) Genauer gesagt wurden N = 117 Jugendliche, die zwischen 11 und 14 Jahren und im Mittel 12 Jahre alt waren, noch einmal in ihren Schulklassen aufgesucht und gebeten, unsere Fragebögen auszufüllen und ihre Lieblingsspiele aufzuschreiben. Die 66 weiblichen und 51 männlichen Jugendlichen, die dieser Bitte nachkamen, stellten 62,5% der Teilnehmer der zweiten Befragung (KUHL2) dar. Auswertungen zu Stichprobenselektion ergaben, dass in KUHL3 (gegenüber KUHL2) überproportional viele Mädchen und Kinder aus dem früheren Ostberlin vertreten waren. Ein Schichtbias zeigte sich nicht, denn Kinder aus Stadtbezirken der Mittelschicht und aus sozialen Brennpunkten waren in etwa gleichen Anteilen vertreten, wie zuvor.

Die gute Nachricht dieser KUHL3-Befragung ist, dass es große Unterschiede unter den Jugendlichen in Hinblick auf ihre Vorliebe

Nachbefragung

für Gewaltspiele gibt. Auf der einen Seite gaben mehr als die Hälfte (56%) der Jugendlichen an, dass sie ab 16 oder 18 Jahren zugelassene Spiele nicht spielten. Unter den Sechstklässlern waren es auf der anderen Seite weniger als 10%, die diese gewalthaltigen Bildschirmspiele überwiegend spielten, bei denen sie also mehr als 50% der Nennungen ausmachten (die bei dieser Erhebung nicht auf drei Spieletitel beschränkt waren). Diese Heranwachsenden haben sich in dem Phasenmodell des Einstiegs bereits auf Gewaltspiele spezialisiert. Die restlichen 35%, die die altersbeschränkten Computerspiele mehr oder weniger prominent auf ihrem »Computerspiel-Speiseplan« stehen hatten (von Salisch; Kristen; Oppl 2007), haben nach dem Phasenmodell zwar Zugang zu diesen Spielen, sich aber noch nicht auf sie spezialisiert. Wann, wie und warum erfolgt diese Spezialisierung?

Ein Modell zu den Bedingungen der Spezialisierung auf Gewaltspiele

Zu der Frage, welche Bedingungen die regelmäßige Hinwendung zu Gewaltspielen fördern, wissen wir aus der JIM-Studie nur, dass für viele Teenager vor allem die Peer-Gruppe meinungsbildend ist. Nur sehr wenige Mädchen, aber 34% der Jungen (und 38% der Hauptschüler/innen) bejahten nämlich die Aussage »in meinem Freundeskreis nutzen die meisten brutale PC-, Konsolen- oder Online-Spiele«. Zustimmungsraten um die 30% lagen vor allem bei den 14- bis 17-Jährigen vor (JIM-Studie 2009). Daraus ergibt sich, dass vor allem Jungen und Hauptschüler/innen im mittleren Jugendalter bei der Spezialisierung auf die Gewaltspiele gerne auf ihre Peer-Gruppe verweisen, sie gegebenenfalls sogar als Legitimation für die eigenen Spielvorlieben heranziehen.

Peer-Gruppe als Legitimation

Zu den Bedingungen, die eine Spezialisierung auf Gewaltspiele fördern, wurde in der KUHL-Studie die psychologische und kommunikationswissenschaftliche Literatur gesichtet und ein Modell aufgestellt, das über den Einfluss der Peer-Gruppe hinausgeht und weitere Faktoren einbezieht. Nach der dynamischen Systemtheorie (Lewis; Granic 2000) und den kommunikationswissenschaftlichen Erkenntnissen zu Rezeptionserfahrungen (Grodal 2000) und Nutzungsmotiven (Sherry Lucas; Greenberg; Lachlan 2006) liegen diese sowohl innerhalb der Person der Heranwachsenden wie auch in ihrem familiären Umfeld. Dieses Modell prüft, welche Vorhersagekraft die einzelnen Faktoren für die Vorhersage einer Intensivierung der Zuwendung zu Gewaltspielen zwischen der vierten und der sechsten Jahrgangsstufe haben. Im Folgenden werden die einzelnen Einflussgrößen näher beschrieben.

Sie sind so angeordnet, dass jene Faktoren, die unmittelbar in der Spielsituation erlebt werden, direkter wirken, also vor jenen liegen, die in der Persönlichkeit der Jugendlichen begründet sind und jene wiederum vor den unveränderlichen und äußeren Bedingungen wie Alter, Geschlecht, Freizeitinteressen oder Familiensituation.

Bekannt ist aus den KIM- und JIM-Studien, dass ältere Teenager und dass männliche Jugendliche bei der Beschäftigung mit Gewaltspielen die Mehrheit stellen (KIM-Studie 2009, JIM-Studie 2009). Alter und Geschlecht der Heranwachsenden haben wir daher als unveränderliche Bedingungen in das Modell der Bedingungen der Spezialisierung auf Gewaltspiele aufgenommen.

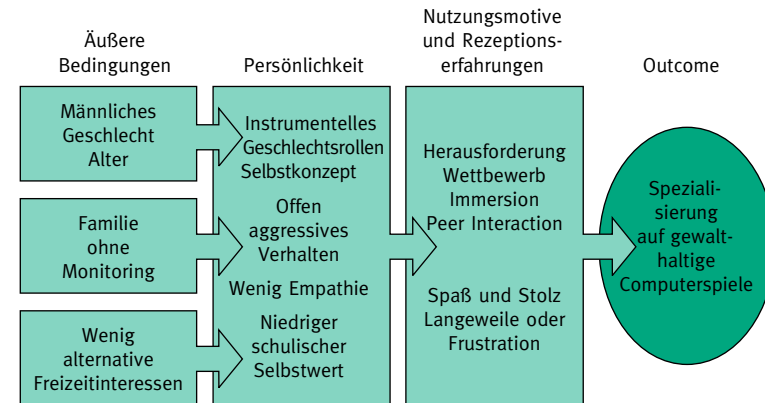
Weitere äußere, vom Jugendlichen kaum zu beeinflussende Bedingungen liegen in seiner Familie und seinen Freizeitmöglichkeiten. Für Berater/innen wird es nichts Neues sein, dass Familien sehr unterschiedlich damit umgehen, wie lange ihre jugendlichen Kinder an den Computertastern sitzen und welche Spiele sie dort spielen. In manchen Familien ist dies streng reglementiert, manchmal sogar überwacht, in anderen kümmern sich die Erwachsenen wenig darum (Livingstone 2002). Eine günstige Ausgangsbedingung für die Ausbildung von Gewaltspiel-Gewohnheiten ist durch die mangelnde Aufsicht der Eltern über die Art der Spiele, die die Jugendlichen regelmäßig öffnen, gegeben. Wenn Eltern oder ältere Geschwister den Heranwachsenden bei Schwierigkeiten mit den Spielen aktiv helfen, sie durch Tipps unterstützen, oder sich in ihrer Freizeit gar selbst gerne mit brutalen Bildschirmspielen beschäftigen, liegen weitere Bedingungen vor, die eine Spezialisierung der jungen Menschen in Richtung Gewaltspiele begünstigen. Das Ausmaß des Monitorings der Familie wurde daher in das Modell aufgenommen. Bei den Teilnehmern der KÜHL-Studie wurde das Engagement der Eltern bei der Beaufsichtigung durch vier selbst konstruierte Fragen abgefragt.

Eine weitere äußere Bedingung, die nach dem kommunikationswissenschaftlichen *Uses-and-Gratification-Ansatz* die Wahl von Medienangeboten begünstigt, ist der Mangel an alternativen Beschäftigungen, die ebenfalls die Bedürfnisse der Menschen befriedigen (Rubin 2002), der nach dem 12. Kinder und Jugendbericht (BMFSFJ 2005) in sozialen Brennpunkten oft gegeben ist. Weil wir mit Livingstone (2002) davon ausgehen, dass eingeschränkte Freizeitmöglichkeiten eine Bevorzugung von Bildschirmspielen im Allgemeinen und von Gewaltspielen im Besonderen begünstigen, wurden vier Fragen entworfen, die dem Ausmaß und dem Engagement in außerhäusigen Freizeitbeschäftigungen auf den Grund gingen (4 Items).

Mangelnde Aufsicht der Eltern

Mangel an Alternativen

Modell zu den Bedingungen der Spezialisierung auf gewalthaltige Bildschirmspiele



Auf der nächsten Ebene des Modells folgen die personalen Bedingungen, also Bedingungen, die in der Persönlichkeit des Jugendlichen liegen. Weil die Dispositionen, die die Spezialisierung auf Gewaltspiele fördern, noch wenig erforscht sind (Schmitt 2004, Hartmann; Klimmt 2006), wurde ein breites Spektrum von Persönlichkeitsmerkmalen einbezogen, die nachweislich mit einer Vorliebe für Gewaltspiele in Zusammenhang stehen. Darunter zählt zunächst die Aggressivität der Jugendlichen (Anderson 2004, von Salisch; Kristen; Oppl 2007), aber nach dem *General Affective Aggression Modell* auch ihr Mangel an Empathie (Anderson; Dill 2000). Aggressives Verhalten wurde dabei unter anderem durch Fragen nach den konfrontierenden und indirekt schädigenden Verhaltensweisen ermittelt, die die Heranwachsenden anwenden, wenn sie sich über ihren Freund oder ihre Freundin (ihres eigenen Geschlechts) ärgern. Diese wurden an Hand des Fragebogens zu den kindlichen Ärgerregulierungsstrategien (KÄRST, von Salisch; Pfeiffer 1998) abgefragt. Empathische Regungen berichteten die Teilnehmer selbst an Hand einer Beispielgeschichte von Volland, Ulich, Hölzle und Schock (2003) (7 Items), bei der ein Kind geschlagen wurde. Ein weiterer Einflussfaktor kann ein besonders auf Durchsetzung ausgelegtes Verständnis der eigenen Geschlechtsrolle sein. Daher wurde ein Fragebogen zum Instrumentellen Geschlechtsrollen-Selbstkonzept (CPAQ) nach Hall und Halberstadt (1980) eingefügt, der 6 Items umfasst. Schließlich wurde davon ausgegangen, dass ein niedrig ausgeprägter Selbstwert in Bezug auf die Schule und akademische Leistungen auch mit einer Hinwendung zu Gewaltspielen zu

Personale Bedingungen

tun haben kann. Daher wurde auch die Unterskala zum schulischen Selbstwert des *Self Perception Profiles for Children* von Harter (1985) in unseren Fragebogen einbezogen. Dieses wird in 6 Items abgefragt und weist eine zufriedenstellende interne Konsistenz auf.

Motive der Spielnutzung

Noch näher an der Spielsituation angesiedelt sind Fragen zu den Motiven der Spielnutzung und zu den Erfahrungen, die während des Spielens gemacht werden, zu denen Erkenntnisse aus der Kommunikationswissenschaft inspiriert haben. In Anlehnung an die Forschungen von Sherry, Lucas, Greenberg und Lachlan (2006) wurden Fragen zu den Nutzungsmotiven »Herausforderung«, »Eintauchen in Phantasiewelten (Immersion)« und »Konkurrenz gegenüber Peers« bzw. »Expertentum gegenüber Peers« als mögliche Beweggründe für die Befriedigung, die Jugendliche durch die Beschäftigung mit den gewalthaltigen Bildschirmspielen erreichen, formuliert. Denn je mehr Befriedigung die Heranwachsenden in der Spielsituation erlangen, desto eher werden sie nach dem Uses-and-Gratification-Ansatz (Rubin 2002) auch am nächsten Tag zu diesen Spielen greifen. Pro Nutzungsmotiv wurden zwischen 2 und 6 Fragen gestellt; die interne Konsistenz der einzelnen Skalen war mit alpha-Werten zwischen .63 und .77 zufriedenstellend.

Spielen ist aufregend. Währenddessen entstehen oft Emotionen, und zwar positive wie negative, die sich auch manchmal schnell abwechseln: auf Freude und Stolz über das Erreichen eines Spielziels oder Machtgefühle über das Besiegen eines Gegners folgt mitunter Frustration, wenn das Gewonnene einem wieder abgenommen wird, oder Langeweile, wenn die Anforderungen wohl bekannt sind und schon oft geübt worden sind. Positive Rezeptionserfahrungen sollten dabei im Sinne einer positiven Verstärkung die Hinwendung zu den Gewaltspielen fördern, während negative Rezeptionserfahrungen ihr im Wege stehen sollten. Aus diesem Grund haben wir 3 Fragen zum Erleben von positiven Emotionen und 6 Fragen zum Erleben von negativen Emotionen während der Beschäftigung mit Bildschirmspielen formuliert und den Teilnehmern der KUHL-Studie vorgelegt.

Ergebnisse zur Spezialisierung auf Gewaltspiele

Wie angesichts der Altersentwicklung zu erwarten gewesen war, nannten auch in der KUHL-Studie mehr Heranwachsende in der sechsten als in der vierten Klasse gewalthaltige Bildschirmspiele unter ihren Favoriten. Danach wurden die Gewaltspiel-Vorlieben der Viertklässler als erster Schritt in eine hierarchische Regressionsanalyse eingegeben,

in der die Vorliebe der Sechstklässler für Gewaltspiele vorhergesagt werden sollte. Eine Vorliebe für die erst ab 16 oder 18 Jahren zugelassenen Spiele in der vierten Klasse war (wie zu erwarten) der beste Prädiktor für eine Vorliebe für altersunangemessene Spiele zwei Jahre später. Das heißt: Heranwachsende, die schon als Viertklässler Gewaltspiele unter ihren Lieblingsspielen genannt hatten, blieben dieser Neigung mäßig treu, wenige steigen aus. Zugleich erweiterte sich der Kreis der Spieler von Gewaltspielen. Dadurch, dass im ersten Schritt der Regressionsanalyse die Vorliebe für brutale Bildschirmspiele zu KUHL2 eingegeben wurde, wird dieser Faktor bei allen weiteren Schritten kontrolliert, so dass in den weiteren Schritten der Analyse jene Faktoren benannt werden können, die eine Spezialisierung auf Gewaltspiele in den zwei Jahren zwischen KUHL2 und KUHL3 begünstigen. Diese weiteren Einflussfaktoren wurden in der Reihenfolge des oben vorgestellten Modells eingeführt, das bei den unveränderlichen Faktoren beginnt und bei den direkt am Spielen angesiedelten Nutzungsmotiven und Rezeptionserfahrungen endet.

Im zweiten Schritt der Regressionsanalyse erwies sich von den unveränderlichen Faktoren nur das (männliche) Geschlecht als vorhergesagekräftig. Ob die Heranwachsenden in der sechsten Klasse etwas älter oder jünger waren, spielte bei der Vorhersage der Intensivierung ihrer Vorliebe für Gewaltspiele keine Rolle. Im dritten Schritt wurden als weitere äußere Bedingungen das Monitoring der Eltern und die Freizeitbeschäftigungen eingeführt, die beide signifikante Anteile der Varianz bei der Zunahme der Neigung zu Gewaltspielen vorhersagten. Sowohl die mangelnde Grenzsetzung in der Familie, was die Beschäftigung mit altersunangemessenen Spielen anging, als auch fehlende fesselnde Freizeitaktivitäten, die die Bedürfnisse der Jugendlichen auf andere Weise befriedigen und die frei verfügbare Zeit notwendigerweise einschränken, sagten über das Geschlecht hinaus eine Spezialisierung auf die gewalthaltigen Bildschirmspiele voraus. Heranwachsende, die angaben, dass ihre Eltern sich nicht um Dauer des Spielens oder Art der Spiele kümmerten, und die wenig anderes hatten, was sie außerhalb ihres Hauses verfolgten, wandten sich eher den Gewaltspielen zu.

Unter den Persönlichkeitsfaktoren erwies sich darüber hinaus nur die aggressive Konfrontation des Freundes oder der Freundin bei Ärger in der Freundschaft als vorhergesagekräftig. Weder das instrumentelle Geschlechtsrollen-Selbstkonzept noch die Empathie oder der mangelnde Selbstwert in schulischen Belangen spielten bei der Vorhersage der Spezialisierung auf die Gewaltspiele eine Rolle. Wie zu erwarten,

Prädiktor für Vorliebe altersunangemessener Spiele

Fehlende fesselnde Freizeitaktivitäten

Aggressive Konfrontation bei Ärger in der Freundschaft

sind es die Jugendlichen, die bei Ärger selbst in der Freundschaft zu aggressiven Mitteln greifen, die ihre Zuwendung zu den Gewaltspielen über den Zeitraum von zwei Jahren intensivieren.

Als letztes wurden Nutzungsmotive und Rezeptionserfahrungen in die hierarchische Regression eingeführt. Herausforderung während des Spiels zu erleben, stellte sich über die bereits bekannten Prädiktoren hinaus als erklärungsstark heraus. Damit scheinen der »Kick«, der in der Herausforderung liegt, und die Bemeisterung dieser Anforderungen bedeutsame Bedürfnisse zu sein, die in den Spielen im Allgemeinen und vielleicht in den Gewaltspielen im Besonderen befriedigt werden, denn der tätliche Angriff auf die eigene Spielfigur und ihre Abwehr durch Attacke des Gegners in der virtuellen Welt ist das gängige Spielkonzept der Gewaltspiele (Grodal 2000). Weder die anderen Nutzungsmotive noch die positiven und/oder negativen Rezeptionserfahrungen waren für die Vorhersage der Spezialisierung auf die Gewaltspiele von Bedeutung.

Wurde der Wohnbezirk in Schritt 3 in die Regressionsanalyse einbezogen, so klärte das Aufwachsen in einem sozialen Brennpunkt oder in einem Bezirk der Mittelschicht selbst nur wenig Varianz auf. Darüber hinaus änderte sich wenig, denn erneut waren die mangelnde Beaufsichtigung in der Familie und die aggressive Ärgerregulierung in der Freundschaft als Prädiktoren für ein wachsendes Interesse an altersunangemessenen Computerspielen bedeutsam, diesmal allerdings in Verbindung mit dem Erleben von Wettbewerb mit den Gleichaltrigen (anstelle von Herausforderung) im Spiel. Alle Faktoren zusammen klärten 52% der Varianz der Vorliebe für Gewaltspiele in der sechsten Klasse auf. Dies war der einzige Unterschied zum Modell ohne Einbeziehung des Wohnbezirks, in dem 50% der Varianz aufgeklärt wurde.

Geschlechtsgetrennte Analysen weisen darauf hin, dass für Jungen die fehlende Beaufsichtigung in der Familie und das Erleben der Herausforderung während des Spiels die wichtigsten Prädiktoren waren. Für Mädchen, die insgesamt sehr viel seltener Gewaltspiele öffnen, spielte das aggressive Verhalten bei Ärger in der Freundschaft, das auch von ihren Klassenkameraden in einem Nominierungsverfahren bestätigt wurde, eine größere Rolle bei der Hinwendung zu den Gewaltspielen bis zur sechsten Klasse.

Insgesamt scheint es also eine Reihe von Faktoren zu geben, die eine Zuwendung zu altersunangemessenen Gewaltspielen begünstigen. Für Beraterinnen und Berater am wichtigsten scheint dabei das fehlende Setzen von Grenzen in der Familie zu sein, gerade bei

»Kick« in der Herausforderung

Geschlechtsgetrennte Analysen

Setzen von Grenzen innerhalb der Familie

den Jungen, die sich in der Regel häufiger und länger an den Computer setzen. Dieser Befund war unabhängig von dem Wohnbezirk der Jugendlichen, galt also in den sozialen Brennpunkten ebenso wie in den Quartieren der Mittelschicht. In Zukunft wird zu klären sein, ob es Bequemlichkeit (»endlich hat das Kind etwas zu tun«), Gleichgültigkeit (»mir egal«), mangelnde Kenntnis der Spielinhalte oder eigene Vorlieben für brutale Spiele (und vielleicht auch brutale Fernsehangebote) sind, die Eltern dazu veranlassen, »wegzuschauen«, wenn ihr Sohn (oder ihre Tochter) sich Nachmittage lang mit gewalthaltigen Bildschirmspielen beschäftigt.

Über das Geschlecht und die äußeren Gelegenheiten in Familie und Freizeit hinaus erwies sich das (offen) aggressive Verhalten als ein Faktor, der eine Intensivierung der Vorliebe für brutale Computerspielen vorhersagte, so wie es die Theorie der selektiven Auswahl vorhersagt, die eine Affinität zwischen dem Verhalten (bzw. der Persönlichkeit) und der Auswahl von Medieninhalten postuliert (Hartmann; Klimmt 2006). Denn die Frage, warum gewalthaltige Spieletitel so attraktiv sind, lässt sich bislang nur mit Rückgriff auf eine Affinität zwischen den Werten und Bedürfnissen der Person und dem Angebot dieser Spiele (Hartmann; Klimmt 2006) beantworten. Wie diese Affinität gestaltet ist und wie sie sich entwickelt, ob in sie häufige Erfahrungen der Einschränkung und der Ohnmacht oder der Zurückweisung und der Wertlosigkeit im Verlauf des Aufwachsens einfließen, (die durch eine unsichere Bindungsqualität oder eine autoritäre Erziehung im Elternhaus bedingt sein mögen), wird in Zukunft zu erforschen sein. Dies sollte in Zusammenhang mit Indikatoren der sozialen Marginalisierung wie dem Aufwachsen in einem sozialen Brennpunkt geschehen, weil auch nach statistischer Kontrolle des Wohnbezirks eine Neigung zu aggressiven Konfliktlösungen im Freundeskreis eine Bedingung war, die ein gesteigertes Interesse an altersunangemessenen Computerspielen vorhersagte.

Offen aggressives Verhalten

Was tun?

Die in diesem Aufsatz berichteten Ergebnisse und Analysen weisen darauf hin, dass der Einstieg in die Welt der Computerspiele schrittweise erfolgt. Während fast alle Kinder sich irgendwann ein wenig mit Computerspielen beschäftigen (um auch nicht außen vor zu bleiben), wählen viele Mädchen zu Beginn des Jugendalters die Spiele ab und verlagern sich auf andere – eher soziale – Funktionen in Computer und Internet, wie etwa Chatten, soziale Netzwerke oder E-Mails (JIM-

Studie 2009). Problematisch erscheint am Computerspielen vor allem die Ausbildung von Vorlieben für Spiele, die wegen ihrer drastischen Darstellung von Gewalt von der USK als deutlich altersunangemessen eingestuft werden. Die Spezialisierung auf diese Gewaltspiele vollzieht sich bei den meisten Jungen früher als bei den Mädchen und geschieht bei vielen Jugendlichen zwischen der vierten und der sechsten Jahrgangsstufe (von Salisch; Kristen; Oppl 2008).

Da einige Zeit vergeht, bevor sich die Heranwachsenden im Angebot orientiert haben und die für sie passenden Spiele ausgewählt haben, ist es während der ersten Phase der Orientierung und des Experimentierens möglich, ihre »Geschmacksbildung« in Sachen Bildschirmspiele zu beeinflussen. Während der Experimentierphase am Beginn der Sekundarstufe ihre Vorlieben zu lenken, bietet sich an, weil sie dann bei den meisten noch weniger stabil und gefestigt sind, und die Verstärkungsmechanismen, die in den Spielen selbst liegen, noch wenig greifen. Früh anzusetzen empfiehlt sich auch deshalb, weil Jugendliche sich eher an ihrem Freundeskreis orientieren und sich erzieherischen Beeinflussungen ihrer Medienwahl verbitten.

Wichtig ist dabei, Beschäftigungen vorzuschlagen, die ebenso herausfordernd sind, weil die Suche nach »kicks« und »thrills« jugendspezifischen Bedürfnissen nach physiologischer Erregung und riskanter Action entspricht, die von den Bildschirmspielen in geradezu idealer Weise bedient werden. Altersgemäße Herausforderungen im Alltag, in der Schule oder in der Freizeit zu schaffen, scheint gerade für die Jugendlichen, die sich auf Gewaltspiele spezialisieren, von Bedeutung zu sein, war dies doch das Nutzungsmotiv, das die Spezialisierung auf diese Sorte von Spielen vorhersagte. Gut wären Aktivitäten, die weitere Nutzungsmotive für Computerspiele aufgreifen, in denen die Kids also ihre Grenzen testen, sich in Phantasiewelten versenken und sich im Team mit anderen Jugendlichen bewähren können. Dass sie dabei mindestens ebenso viel Spaß haben, wie bei der Beschäftigung mit Bildschirmspielen, versteht sich von selbst. Am Allerwichtigsten ist aber etwas, was für Beraterinnen und Berater ohnehin selbstverständlich ist, nämlich im Gespräch mit allen Familienmitgliedern zu bleiben und insbesondere an den Kindern und Jugendlichen und ihren Interessen und Erlebnissen dranzubleiben, so dass man im Familienverband Art und Dauer der Computernutzung aushandeln kann.

Geschmacksbildung

Altersgemäße Herausforderungen im Alltag

Im Gespräch mit allen Familienmitgliedern

Literatur

- Anderson, C. A.; Dill, K. E. (2000): Video games and aggressive thoughts, feelings, and behaviour in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78, 772–790.
- Anderson, C. A. (2004): An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, 113–122.
- Bundesministerium für Familien, Senioren, Frauen und Jugend (2005): *Zwölfter Kinder- und Jugendbericht*. Berlin.
- Fromme, J.; Gecius, M. (1997): Geschlechtsrollen in Video- und Computerspielen. In: Fritz, J.; Fehr, W. (Hrsg.): *Handbuch Medien: Computerspiele* (S. 121–136). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Grodal, T. (2000): Video games and the pleasures of control. In: Zillmann, D.; Vorderer, P. (Hrsg.): *Media Entertainment. The psychology of its appeal* (S. 197–213). Mahwah, N. J.: Erlbaum.
- Hall, J. A.; Halberstadt, A. G. (1980): Masculinity and femininity in children: development of the children's personal attributes questionnaire. *Developmental Psychology*, 16, 270–280.
- Harter, S. (1985): Manual for the self-perception profile for children (Revision of the perceived competence scale for children). Unpublished manuscript, University of Denver.
- Hartmann, T.; Klimmt, C. (2006): The influence of personality factors on computer game choice. In: Vorderer, P.; Bryant, J. (Hrsg.): *Playing Video Games* (S. 133–146). Mahwah, N. J.: Erlbaum.
- JIM Studie 2009: Jugend, Information und Medien* (2009): Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS).
- KIM Studie 2008: Kinder und Medien* (2009): Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS).
- Lewis, M.D.; Granic, I. (Hrsg.) (2000): *Emotion, development and self-organization: Dynamic systems approaches to emotional development*. New York: Cambridge University Press.
- Livingstone, S. (2002): *Young people and new media. Childhood and the changing media environment*. London: Sage.
- Rideout, V.; Vandewater, E. A.; Wartella, E. A. (2003): Zero to six. Electronic media in the lives of infants, toddlers, and preschoolers. Studie der Kaiser Family Foundation. Erhältlich unter der URL: <http://www.kff.org>, Abruf am 24. 11. 2006.
- Riedler, J. (2010): *Tabakrauchprävention bei Kindern und Jugendlichen*. URL: www.springermedizin.at/schwerpunkt/praevention/?full=18755
- Rubin, A. M. (2002): The uses-and-gratifications perspective of media effects. In: Bryant, J.; Zillmann, D. (Hrsg.): *Media Effects. Advances in Theory and Research* (S. 525–548). Mahwah, N. J.: Erlbaum.
- Salisch, M. v., Kristen, A.; Oppl, C. 2007: *Computerspiele mit und ohne Gewalt: Auswahl und Wirkung bei Kindern*. Stuttgart: Kohlhammer.
- Salisch, M. v., Kristen, A.; Oppl, C. (2008): Gewalthaltige Bildschirmspiele: Auswahl und Wirkung am Anfang der Computerspielkarriere. In: Kaminski, W.; Lorber, M. (Hrsg.): *Clash of realities 2008: Spielen in digitalen Welten* (S. 119–132). München: kopaed.
- Salisch, M. v., Oppl, C.; Kristen, A. (2006): What attracts children? In: Vorderer, P.; Bryant, J. (Eds.): *Playing Video Games – Motives, Responses, and Consequences* (pp 147–163). Mahwah, N.Y.: Erlbaum.
- Salisch, M. von; Pfeiffer, I. (1998): Ärgerregulierung in den Freundschaften von Schulkindern – Entwicklung eines Fragebogens (KÄRST). *Diagnostica*, 44, 41–53.
- Schmitt, M. (2004): Persönlichkeitspsychologische Grundlagen. In: Mangold, R.; Vorderer, P.; Bente, G. (Hrsg.): *Lehrbuch der Medienpsychologie* (S. 151–173). Göttingen: Hogrefe.
- Sherry, J. L.; Lucas, K.; Greenberg, B. S.; Lachlan, K. (2006): Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. In: Vorderer, P.; Bryant, J. (Hrsg.): *Playing computer games: Motives, responses, and consequences* (S. 213–224). Mahwah, N. J.: Erlbaum.