

Nutzung und Wirkung von Computerspielen – Die wichtigsten Befunde

Computerspiel als neue Kulturtechnik

Spielen ist eine Grundkategorie der menschlichen Existenz.¹ Mit der beispiellosen Verbreitung des Computers in den industrialisierten Gesellschaften ist das Spielen am Computer zu einer neuen Kulturtechnik avanciert. Die zunehmende Mobilisierung digitaler Medien hat unter anderem zu einer Allgegenwart von Computerspielen geführt. Computerspiele werden heute überall genutzt: Auf dem Mobiltelefon während Wartezeiten, mit kleinen Handhelds in der Schule, zu Hause auf Konsolen im Wohnzimmer, am PC im Büro etc.

Streit um positive und negative Effekte

Gleichzeitig hat eine intensive gesellschaftliche Diskussion um Computerspiele eingesetzt, die z.T. polarisiert geführt wird. Auf der einen Seite werden dem Computerspielen positive Effekte zugemessen wie die Förderung des logischen Denkens und des räumlichen Vorstellungsvermögens, die Kommunikation mit Gleichgesinnten, eine motivierende Wirkung und nicht zuletzt Spass an der Tätigkeit. Auf der anderen Seite stehen Befürchtungen, dass Computerspiele destruktive Wirkungen v.a. auf Heranwachsende entfalten können. Zwei Hauptstränge der Problematisierung von Computerspielen sind dabei zu beobachten: Einerseits finden sich kritische Argumente, die im Computerspielen eine Freizeitbeschäftigung sehen, die andere als wertvoll erachtete, wie z.B. draussen Spielen, verdrängen würde. Andererseits werden, insbesondere durch die Nutzung von gewaltdarstellenden Spielen, negative Wirkungen vermutet, die von gesteigerter Aggression bis hin zu vermehrter Gewaltdelinquenz reichen.

Objektive Beurteilung wichtig

Die negative Beurteilung von neu aufkommenden Medien hat in der modernen Gesellschaft Tradition und es ist deshalb wichtig, die Diskussion um die Nutzung von Computerspielen nicht bei Vermutungen und Befürchtungen stehen zu lassen, sondern mögliche positive wie negative Wirkungen wissenschaftlich zu untersuchen. Nur so kann die öffentliche und politische Diskussion objektiv geführt und Ansatzpunkte für Prävention und Jugendschutz erfolversprechend formuliert werden.

Im Folgenden sollen im kurzen Überblick einige der zentralen Ergebnisse der internationalen Forschungslage zur Nutzung und Wirkung von Computerspielen insbesondere im Hinblick auf Kinder und Jugendliche vorgestellt werden. Besondere Berücksichtigung erhält die Diskussion um Wirkungen von gewaltdarstellenden Computerspielen auf Heranwachsende.

Ausgangslage

Medien und ihre Nutzung und Wirkung zu erforschen, ist ein Anliegen, welches insbesondere mit der Einführung des Fernsehens grossen Suktors erhalten hat. In den letzten 40 Jahren wurden weltweit mehrere tausend Studien geführt, um Wirkungen des Fernsehkonsums zu erforschen. Eines der zentralen Ergebnisse dieser Forschung lautet, dass Wirkungen des Fernsehens nicht unabhängig von persönlichen, sozialen und medialen Faktoren zu beurteilen sind: Welche Voraussetzungen bringt die nutzende Person mit? Was ist das Motiv für den Konsum? Wird alleine oder mit anderen konsumiert? Wie werden die Inhalte im Medium dargestellt? Wie lange wird das Medium genutzt? Diese beispielhaften Fragen zeigen die Vielfalt der Kontextfaktoren, die die Wirkung der Mediennutzung mit beeinflussen.

Im Bereich der Medienwirkungsforschung zu Computerspielen ist eine ähnliche, jedoch stark polarisierte Diskussion zu beobachten.

Besitz und Nutzung von Computerspielen in der Schweiz

Der Anteil der Haushalte mit einem Computer in der Schweiz hat in den letzten Jahren kontinuierlich zugenommen, 2003 besaßen 70% aller schweizerischen Haushalte einen PC. Interessant ist, dass Haushalte mit Kindern überdurchschnittlich mit Computern ausgestattet sind: 82% der Haushalte mit Kindern besitzen einen PC, was sicherlich die hohe Bedeutung von Neuen Medien im Leben von Kindern und Jugendlichen widerspiegelt.²

**Wirkungen stehen
immer im Kontext von
persönlichen, sozialen
und medialen Faktoren**

**Mehr Computer in
Familienhaushalten**

Hohe Verbreitung von Computerspielen in schweizer Familienhaushalten

Knapp über 40% der Familienhaushalte in der Schweiz besitzen eine Spielkonsole³, wobei etwa 28% der 12- bis 16-Jährigen angeben, die Spielkonsole im eigenen Zimmer nutzen zu können. Ebenfalls bei fast 50% der 12- bis 16-Jährigen steht ein Computer im Kinderzimmer und 35% können dabei auch das Internet nutzen.⁴ Eine Vollerhebung in einer schweizer Gemeinde zeigte, dass 65% der 10- bis 12-Jährigen einen Gameboy besitzen. Auffällig ist der Geschlechtsunterschied: 10- bis 12-jährige Knaben besitzen doppelt so oft wie Mädchen eine Spielkonsole.⁵

Draussen spielen und Freunde treffen nach wie vor liebste Freizeitbeschäftigung

Insbesondere für Jungen, aber zunehmend auch für Mädchen stellt Computerspielen die häufigste Nutzungsart des Computers dar und fast 70% derjenigen, die Computerspiele nutzen, geben an, mindestens eine halbe Stunde am Tag am Computer zu spielen.⁶ Diese Zahlen verdeutlichen die hohe Verbreitung von Computern und Computerspielen in schweizer Familienhaushalten und die intensive Nutzung durch Kinder und Jugendliche. Dabei ist festzustellen, dass 6- bis 13-Jährige nur in seltenen Fällen gewaltdarstellende Computerspiele bevorzugen. Gespielt werden vor allem Simulations- (z.B. Sims) und Sportspiele.

Problematik des Medienzugangs im Kinderzimmer

Draussen zu spielen und Freunde zu treffen rangieren zudem nach wie vor als liebste Freizeitbeschäftigung von 6- bis 13-Jährigen und verlieren trotz der zunehmenden Beliebtheit des Computers kaum an Bedeutung (ebd.). Im Allgemeinen kann also nicht von einer Verdrängung von – als sinnvoll erachteten – Freizeitbeschäftigungen durch den Computer gesprochen werden.

Die vorliegenden Befunde verweisen auf die Problematik des Medienzugangs im Kinderzimmer. Studien zeigen, dass der Medienkonsum deutlich zunimmt, wenn im Kinderzimmer ein Zugang besteht und zudem öfter Inhalte von Minderjährigen genutzt werden, die keine Jugendfreigabe erhalten haben. Es zeigt sich dabei klar, dass die Kontrolle der Eltern, welche Inhalte ihre Kinder nutzen, bei einem Medienzugang im Kinderzimmer deutlich vermindert ist: Bei einem freien Zugang zu einer Spielkonsole spielen 10-jährige Kinder etwa viermal häufiger Computerspiele, die eine Freigabe erst ab 16 oder 18 Jahren erhalten haben, als Altersgenoss/innen, die über keine Konsole im eigenen Zimmer verfügen.⁷

Medienkompetenz und Mediennutzung der Eltern

Sozio-ökonomisch benachteiligte Eltern beaufsichtigen und begleiten das Medienverhalten ihrer Kinder z.T. in geringerem Umfang, ihnen fehlt zudem häufig die Medienkompetenz und der Zugang zu Informationen, wie sie ihre Kinder anleiten können, einen verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu pflegen.⁸ Weiter zeigen Studien, dass die Mediennutzung der Eltern stark mit der Mediennutzung ihrer Kinder zusammenhängt: Kinder, die intensive Nutzer/innen audio-visueller Medien sind, haben oftmals Eltern, die audio-visuelle Medien ebenfalls in hohem Umfang nutzen. Eine intensive und problematische Hinwendung zu Neuen Medien, wie z.B. Computerspielen kann auch durch Familienkonflikte und Störungen der Kommunikation zwischen Eltern und ihren Kindern begünstigt werden.

Die Intensität und Art der Nutzung von Computerspielen eines Kindes oder Jugendlichen ist durch eine Vielzahl von komplex ineinander wirkenden personalen, sozialen und medialen Faktoren bedingt. Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass folgenden Faktoren zentrale Bedeutung für die Entwicklung einer problematischen Art der Mediennutzung Heranwachsender zukommt:

- der unkontrollierte Zugang zu audio-visuellen Medien im Kinderzimmer;
- mangelnde Elterninvolviertheit, d.h. geringe oder fehlende Anteilnahme an der Mediennutzung des Kindes;
- belastete Familienverhältnisse und/oder individuelle Belastungen des Kindes oder Jugendlichen.

Wirkungen von gewaltdarstellenden Computerspielen auf Kinder und Jugendliche

Im Folgenden soll insbesondere die wissenschaftliche Diskussion um mögliche negative Wirkungen von gewaltdarstellenden Computerspielen auf Heranwachsende nachgezeichnet werden. Diese Spiele, insbesondere die sogenannten Ego-Shooter⁹, stehen unter einer hohen öffentlichen Aufmerksamkeit und Kritik. Wissenschaftliche Untersuchungen dazu zeigen jedoch bisher ein uneinheitliches Bild. Grundsätzlich beherrschen zwei Positionen die wissenschaftliche Diskussion um problematische Wirkungen von gewaltdarstellenden Computerspielen. Eine Forschungsgruppe behauptet durch psychologische Tests *direkte* negative Auswirkungen von gewaltdarstellenden Computerspielen auf Heranwachsende nachweisen zu können.¹⁰ Danach können eine kurzfristige Steigerung der Aggression, eine Förderung aggressiver Gedanken und aggressiver Gemütszustände sowie physischer Erregung kurz nach der Nutzung gewaltdarstellender Computerspiele bei Kindern und Jugendlichen festgestellt werden. Bei wiederholter Nutzung solcher Spiele durch Heranwachsende sei eine Verfestigung solcher problematischer Effekte in der Persönlichkeitsstruktur der Nutzer/innen hochwahrscheinlich und führe zu Desensibilisierung und erhöhter Gewaltbereitschaft. Gegen diese Position, die ausschliesslich von der direkten Wirkung eines Mediums auf die Nutzenden ausgeht, gibt es kritische Gegenstimmen.

In neueren Studien zur Nutzung von gewaltdarstellenden Computerspielen werden Kontextfaktoren der nutzenden Person und des sozialen Umfeldes berücksichtigt und gezeigt, dass *personale und soziale Kontextfaktoren* eine wichtige Rolle dabei spielen, wie Computerspiele auf die Nutzer/innen wirken.¹¹ Folgenden Faktoren kommt dabei – nebst anderen – eine zentrale Bedeutung zu:

- Frühes Einstiegsalter: Ein Einstiegsalter in die Nutzung von gewaltdarstellenden Computerspielen unter 12 Jahre erhöht das Risiko der Verankerung aggressiver Scripts und Verhaltensweisen;

**Uneinheitliches Bild
wissenschaftlicher
Untersuchungen**

**Einbezug von persona-
len und sozialen Kon-
textfaktoren**

**Abwärtsspirale erhöht
Risiken der Nutzung von
Computerspielen**

- Konflikte in der Familie: Vernachlässigung, Gewalt und beeinträchtigte Kommunikation in der Familie kann zu eskapistischer Zuwendung zu gewaltdarstellenden Computerspielen führen und die Wirkungen der Spiele auf das Aggressionsniveau verstärken;
- Bereits bestehende Aggressivität: Wenn eine Aggressivität des/der Nutzenden seit frühkindlicher Zeit stabil besteht, kann eine aggressionssteigernde Wirkung von gewaltdarstellenden Computerspielen beobachtet werden;
- Hohe Nutzungsintensität: Exzessive oder suchtförmige Nutzung von gewaltdarstellenden Computerspielen.

In diesem Zusammenhang bietet das Konzept der *"Abwärtsspirale"* einen weiterführenden Ansatzpunkt: Bereits belastete und aggressive Kinder oder Jugendliche wenden sich vermehrt gewaltdarstellenden Computerspielen zu, was zu einer weiteren Steigerung der Aggression und zusätzlicher sozialer Isolierung führen kann. Es entsteht dadurch eine Wechselwirkung aus belasteten Lebensverhältnissen, Aggression und der Nutzung von gewaltdarstellenden Computerspielen im Sinne einer Abwärtsspirale. Ist zusätzlich die Elterninvolviertheit gering und der Medienzugang im Kinderzimmer uneingeschränkt und unkontrolliert, steigen die Risiken durch eine exzessive Nutzung von gewaltdarstellenden Computerspielen.

Strittig ist die Diskussion um Kriterien, die eine suchtförmige Abhängigkeit von Computerspielen beschreiben. Es ist nicht klar, wo die Grenze von einem hohen Engagement computerbezogener Aktivitäten zu suchtförmigem Verhalten verläuft. Bei als exzessiv Computerspielenden bezeichneten Schüler/innen wurden allerdings vermehrt Kommunikationsprobleme und Schwierigkeiten der Emotionskontrolle festgestellt.¹² In neueren Untersuchungen zeigen sich zudem Zusammenhänge zwischen exzessiver Computerspielenutzung und psychischen Beeinträchtigungen wie Depressionen und neurotischen Störungen, wobei allerdings unklar ist, welche Wechselwirkungen zwischen bereits bestehenden Störungen und einer exzessiven Nutzung bestehen.

Die wissenschaftlichen Befunde zusammenfassend lässt sich sagen, dass das Spielen von gewaltdarstellenden Computerspielen *an sich* nicht direkt zu einer problematischen Entwicklung eines Heranwachsenden führt. Erst im Zusammenwirken von verschiedenen Risikofaktoren steigt die Wahrscheinlichkeit einer negativen Beeinflussung von Kindern und Jugendlichen durch gewaltdarstellende Computerspiele an.

Von einer generellen Gefährdung Heranwachsender durch die Nutzung von Computerspielen kann nicht gesprochen werden, allerdings besteht ein *Gefährdungspotenzial* bei gewaltdarstellenden Computerspielen, welches eine verstärkte Aufmerksamkeit von Seiten der Eltern, des Jugendschutzes, präventiver Angebote in der Schule und Kinder- bzw. Jugendhilfe einfordert.

Empfehlungen für Prävention und Familien

Grundsätzlich kann die Nutzung eines altersadäquaten Computerspieles eine Bereicherung für Heranwachsende darstellen. Allerdings gibt es individuelle und soziale Risikofaktoren sowie Risikopotenziale von Computerspielen, die eine problematische Entwicklung nicht ausschliessen.

Folgende Anhaltspunkte für einen sinnvollen Medienumgang lassen sich aus wissenschaftlichen Erkenntnissen ableiten:

Medienbesitz und Zugang: Computer oder Konsolen im Kinderzimmer erhöhen die Wahrscheinlichkeit einer nicht altersadäquaten Nutzung. Computer oder Spielkonsolen besser an einem – für die Familienmitglieder – öffentlich zugänglichen Raum aufstellen. Insbesondere jüngere Kinder (unter 12 Jahre) sollten keinen Zugang zu gewaltdarstellenden Computerspielen haben.

Häufigkeit der Mediennutzung: Eine hohe oder exzessive Nutzung von Computerspielen, insbesondere gewaltdarstellenden, kann auf eine persönliche und soziale Problematik des Nutzenden hinweisen. Zwar muss eine intensive Beschäftigung eines Heranwachsenden mit Computerspielen nicht unmittelbar problematisch sein; sie benötigt jedoch Begleitung und Aufmerksamkeit. Sinnvoll sind klare zeitliche Begrenzungen insbesondere im Alltag.

**Computerspiele als
Lernfeld. Bedeutung der
aufmerksamen Beglei-
tung von Heranwach-
senden.**

Elterninvolviertheit: Unkenntnis der Eltern der von den Kindern genutzten Computerspiele kann eine nicht altersadäquate Nutzung begünstigen. Die Alterskennzeichnungen auf den Verpackungen geben Hinweise und Handlungsorientierung. Wichtig sind auch Interesse und Kommunikation über die Mediennutzung, insbesondere dann, wenn es um problematische Inhalte geht.

Konflikte: Einer intensiven Nutzung von Computerspielen im Zusammenhang mit schwerwiegenden familiären Konflikten, Gewalt oder Kommunikationsproblemen sollte hohe Aufmerksamkeit zuteil werden. Hier kann die Inanspruchnahme von Beratungsangeboten sinnvoll sein.

Chancen und Risiken Neuer Medien – Ausblick

Computerspiele haben sich im Zuge der technologischen Entwicklung zu einer umfangreichen, für viele faszinierenden – virtuellen – Welt entwickelt. Die Herausforderungen, die moderne Computerspiele wie z.B. Strategie- oder Rollenspiele für Heranwachsende bieten, können auch als sinnvolles Lernfeld verstanden werden. Wichtig sind dabei eine interessierte Begleitung, Aufmerksamkeit für Fehlentwicklungen und ein frühes Intervenieren bei missbräuchlicher Nutzung.

Autor: Olivier Steiner, Fachhochschule Nordwestschweiz, Dezember 2008

Literatur

- ¹ Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens : vom Ursprung der Kultur im Spiel* (20. Aufl.). Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- ² Forschungsdienst SRG SSR. (2004). *Die Mediennutzung von Kindern in der Schweiz - gemessen und erfragt*. Bern: Schweizerische Radio- und Fernsehgesellschaft SRG SSR idée suisse.
- ³ Branger, K., Crettaz, E., Oetliker, U., u.a. (2008). *Familien in der Schweiz. Statistischer Bericht 2008*. Bern: Bundesamt für Statistik (BFS).
- ⁴ Bucher, P. & Bonfadelli, H. (2007). Mediennutzung von Jugendlichen mit Migrationshintergrund. In H. Bonfadelli & H. Moser (Eds.), *Medien und Migration. Europa als multikultureller Raum?* Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- ⁵ Süss, D. & Marti Salzmänn, G. (2006). *Forschungsbericht Medien im Alltag von Schülerinnen und Schülern. Eine Vollerhebung bei den 10- bis 18-Jährigen in Kriens im Sommer 2005*. Zürich: Zürcher Hochschule für angewandte Psychologie.
- ⁶ MPFS. (2007). *KIM-Studie 2006. Kinder + Medien, Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
- ⁷ Mössle, T., Kleimann, M., Rehbein, F. & Pfeiffer, C. (2006). Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen. *ZJ - Zeitschrift für Jugendkriminalrecht und Jugendhilfe*, 3, 295-309.
- ⁸ Paus-Hasebrink, I., Bichler, M. & Wijnen, C. W. (2007). Kinderfernsehen bei sozial benachteiligten Kindern. *MedienPädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, Themenheft Nr. 13, 1-15.
- ⁹ Ego-Shooter oder First-Person-Shooter sind Computerspiele, in welchen der Protagonist aus der Ich-Perspektive in Echtzeit die virtuelle Umgebung begeht, und ein Vorwärtkommen und Erfolg im Spiel vor allem über die Ausübung von Gewalt, meist mittels Waffen, erfolgt.
- ¹⁰ Anderson, C.-A. & Bushman, B.-J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353-359.
- ¹¹ Ferguson, C. J. (2007). The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatric Quarterly*, 78, 309-316.
- ¹² Grüsser, S. M., Thalemann, R. & Griffiths, M. D. (2007). Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression? Exzessives Computerspielen: Evidenz für Sucht und Aggression? *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), 290-292.