

Die Auswirkungen gewalthaltiger Videospiele - über die Ergebnisse der empirischen Forschung und die Probleme, diese politisch umzusetzen

Christopher P. Barlett, Craig Anderson'

Der Einfluss gewalthaltiger Computerspiele auf aggressives Verhalten ist ein ernstes Thema, das für Spieler und Nicht-Spieler, Lehrer, Eltern und die ganze Gesellschaft von Bedeutung ist. Über zwei Jahrzehnte empirischer Forschung unter Rückgriff auf eine Vielfalt von Untersuchungsmethoden haben gezeigt, dass das Spielen gewalthaltiger Computerspiele aggressives Verhalten verursacht. Gleichwohl gibt es bis heute kaum politische Maßnahmen, die den Konsum gewalthaltiger Computerspiele durch Kinder effektiv einschränken. Der vorliegende Aufsatz beschreibt die Ergebnisse derjenigen empirischen Untersuchungen, die auf den Zusammenhang von gewalthaltigen Spielen und Aggression ausgerichtet sind, stellen einige Schwierigkeiten, die der Implementation effektiver politischer Maßnahmen entgegenstehen, und den gegenwärtigen Status der Medienpolitik im Hinblick auf gewalthaltige Computerspiele in den USA und Europa.

Einleitung

»Ich spiele gewalthaltige Videospiele seit meiner Kindheit und ich bin niemals losgegangen und habe irgendetwas geschlagen oder jemanden erschossen.«

Dieses Zitat (sinngemäß einem Chat-Room entlehnt) unterstreicht die weit verbreitete Fehlwahrnehmung, die viele Videospiele und deren Eltern gegenüber den Wirkungen gewalthaltiger Videospiele auf aggressives Verhalten haben: »Ich sehe jeden Tag Gewalt in den Medien und will niemanden töten. Also wirken sich gewalthaltige Videospiele auf mich nicht aus.« Die Frage, ob der Gebrauch gewalthaltiger Videospiele ursächlich mit negativen Folgen im Verhalten (also Aggression) in Verbindung steht, ist nicht neu. Ebenso wenig sind es die Versuche der Wissenschaft, ihre Ergebnisse den Politikern zu kommunizieren. Gleichwohl werden kaum Schritte unternommen, mediale Gewalt auf politischem Wege einzudämmen. Man muss nur die folgenden Fragen beantworten, um diese Behauptung bestätigt zu finden:

1. Weisen wissenschaftliche Untersuchungen regelmäßig auf einen starken Zusammenhang zwischen gewalthaltigen Medien und aggressiven Gedanken, Gefühlen sowie aggressivem Verhalten hin? - Ja (vgl. Anderson 2004; Kirsh 2006).

1 Aus dem Amerikanischen übertragen von Holger Zapf.

2. Haben die führenden Experten für Gewalt in den Medien ihren Regierungen bestätigt und sie darauf aufmerksam gemacht, dass Gewalt in den Medien die Wahrscheinlichkeit aggressiven Verhaltens auf Seiten der Konsumenten erhöht? - Ja (vgl. Anderson et. al., 2003).
3. Konsumieren Kinder nach wie vor mit Regelmäßigkeit gewalthaltige Massenmedien? - Ja (vgl. Anderson et al. 2007).
4. Gibt es in den Vereinigten Staaten wirksame politische Maßnahmen, die den Konsum gewalthaltiger Medien durch Kinder in bestimmten Altersstufen (z.B. unter 15 Jahren) einschränken? - Nein (vgl. Anderson und Gentile 2008).

Wissenschaftliche Untersuchungen konnten also belegen, dass der Konsum gewalthaltiger Medien - einschließlich gewalthaltiger Computerspiele - die Wahrscheinlichkeit erhöht, dass der Konsument, gleichgültig ob Kind oder Erwachsener, sich aggressiv verhält und aggressive Gedanken und Gefühle hat.² Dabei ist Aggressivität definiert als die Absicht/Neigung, einen anderen zu verletzen/einem anderen zu schaden, der diesen Schaden vermeiden möchte (Anderson und Bushman 2001). Diese Ergebnisse wurden den Gestaltern der Medienpolitik explizit mitgeteilt. Und dennoch bekommen Kinder und Jugendliche ihre tägliche Ration medialer Gewalt. Weshalb gibt es hier eine derart große Diskrepanz zwischen wissenschaftlicher Evidenz und politischen Maßnahmen? Um dieser Frage adäquat nachzugehen, gliedert sich der vorliegende Artikel in drei Teile: Er behandelt den wissenschaftlichen Nachweis, die aktuelle Medienpolitik und die Entkopplung zwischen Wissenschaftsgemeinde und Öffentlichkeit.

Forschungsergebnisse

Mediale Gewalt ist nur einer von vielen Risikofaktoren, die zu aggressivem Verhalten beitragen. Es ginge über den Umfang dieses Beitrags hinaus, all diese Risikofaktoren zu diskutieren. Was hier dargestellt werden soll, sind die wissenschaftlichen Untersuchungen, die die Abhängigkeit von medialer Gewalt und anschließender Aggressivität belegen. Im Folgenden werden die Ergebnisse entsprechend den jeweiligen Forschungsdesigns vorgestellt.

Die erste Art von Forschungsdesign sind Querschnittsstudien zur Untersuchung von Korrelationen. Die Korrelation beschreibt die Beziehung zwischen zwei Variablen. Beispielsweise gibt es eine Beziehung zwischen Körpergröße und Gewicht - größere Menschen wiegen meistens mehr als kleinere. Hierbei handelt es sich um eine positive Korrelation, denn sobald die Größe der einen Variable (Körpergröße) zunimmt, steigt auch die der anderen Variable (Gewicht). Eine negative Korrelation besteht, wenn das Ansteigen des Wertes der einen Variable mit dem Abfallen des Werts für die andere Variable zusammentrifft. So gibt es etwa eine negative Beziehung zwischen den Fehlzeiten eines

² Im englischen Text wurde, wie auch dieser Satz exemplarisch zeigt, nicht immer eindeutig zwischen Aggressivität als Verhaltensdisposition und Aggression als faktischer Verhaltensäußerung unterschieden. A.d.Ü.

Schülers und seinen Noten: Je häufiger er den Unterricht verpasst, desto schlechter werden seine Noten. Die Schwäche korrelationaler Querschnittsstudien ist, dass sie kausale Abhängigkeiten nicht klar nachweisen können, da andere Variablen nicht berücksichtigt werden. Beispielsweise gibt es eine starke positive Korrelation zwischen der Anzahl verkaufter Eistüten und der Anzahl von Morden. Lässt sich daraus schließen, dass der Genuss von Eis Morde bedingt? Nein, eher ist der Zusammenhang darauf zurückzuführen, dass bei großer Hitze mehr Eis verkauft wird und zugleich eine positive Abhängigkeit zwischen Hitze und Aggressivität besteht (Anderson et al. 2000). Gleichwohl sind gut designte gestaltete Querschnittsstudien nützlich um die Generalisierbarkeit experimenteller Ergebnisse zu überprüfen und alternative Erklärungen zu erproben.

Forscher konnten mit Hilfe korrelationaler Querschnittsstudien zeigen, dass die Zeitdauer, die die Untersuchungsteilnehmer mit dem Spielen gewalthaitiger Computerspiele verbringen, positiv korreliert mit tatsächlichem aggressivem Verhalten (Anderson und Dill, 2000). Untersuchungen mit anderen Fragestellungen kamen zu ähnlichen Ergebnissen. Krahe und Moller (2004) beispielsweise fanden heraus, dass ein signifikanter positiver Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaitiger Videospiele und der Befürwortung physisch aggressiven Verhaltens besteht, sodass angenommen werden kann, dass mit zunehmender Spieldauer gewalthaitiger Spiele auch die Akzeptanz gegenüber dem Gebrauch physischer Gewalt zunimmt. Andere (vgl. Gentile et al. 2004) kamen zu ähnlichen Ergebnissen, wobei sie ausschließen konnten, dass das Geschlecht der Probanden oder ihre Neigung zu feindseligem Verhalten als alternative Erklärungen für den Zusammenhang zwischen gewalthaitigen Videospiele und physischen Aggressionen in Frage kommen. Korrelationale Studien zur Auswirkung gewalthaitiger Computerspiele auf Grundschulkindern schließlich konnten zeigen, dass die Einbindung Erwachsener in den Medienkonsum einen negativen Zusammenhang mit aggressivem Verhalten aufweist. Das deutet darauf hin, dass dieser Faktor den Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaitiger Spiele und aggressivem Verhalten wesentlich verändert: Je mehr die Eltern den Medienkonsum ihrer Kinder begleiteten, umso seltener trat bei diesen offen aggressives Verhalten auf (Anderson et al. 2007).

Die zweite Art von Forschungsdesign wird in experimentellen Studien angewendet. Solche Studien können starke kausale Zusammenhänge liefern, da in ihnen alle Alternativerklärungen ausgeschaltet werden. Die Güte dieser Studien hängt davon ab, dass die Probanden der Studie randomisiert den verschiedenen Tests unterzogen werden. Zusätzlich wird bei gut geplanten Experimenten versucht, andere Variablen, die die abhängige Variable beeinflussen (z.B. Geschlecht, grundsätzliche Neigung zu Gewalt), zu kontrollieren. Es ergibt sich, dass die unabhängige Variable (Konsum medialer Gewalt) sich auf die abhängige Variable (Aggressivität) auswirkt.

In experimentellen Untersuchungen konnte gezeigt werden, dass Probanden, die gewalthaitige Videospiele spielten, ein höheres Aggressionsniveau aufwiesen als solche, die gewaltfreie Videospiele spielten (vgl. Ballard und Wiest 1996). Dieser Effekt zeigt sich bei einer Vielzahl verschiedener Variablen bei den Individuen. So wurde der Effekt nachgewiesen bei Kindern (Irwin und Gross 1995), Studenten (Carnagey und Anderson 2005), Individuen mit geringer und hoher Aggressionsneigung, Frauen und Männern

(z.B. Anderson et al. 2007). Weiterhin lassen die Untersuchungen darauf schließen, dass der sozio-ökonomische Status sich nicht auf den Zusammenhang von medial konsumierter Gewalt und Aggressivität auswirkt (vgl. Anderson et al. 2003), wenn in diesem Bereich auch noch weitere Untersuchungen notwendig sind. Weiterhin wurde der Effekt für ganz unterschiedliche Arten von Spielen nachgewiesen, hierzu gehören Kampfspiele (Ballard und Lineberger 1999), Schießspiele (Ivory und Kalyanaraman 2007) sowie Gewalt belohnende Fahrsimulationen (Carnagey und Anderson 2005). Carnagey und Anderson (2005) beispielsweise stellten fest, dass Probanden, die ein Spiel gespielt hatten, in dem das absichtliche Überfahren von Fußgängern belohnt wurde, signifikant aggressivere Gefühle (beurteilt anhand eines Fragebogens) und aggressiveres Verhalten (gemessen durch die Intensität und Zeitdauer, die diese einem anderen Teilnehmer schmerzhaftes weißes Rauschen zumuteten) aufwiesen als die Probanden, die das gleiche Spiel spielten, in dem das Überfahren von Fußgängern jedoch bestraft wurde.

Eine dritte Art der Untersuchung ist die Längsschnittstudie, bei der Daten von den gleichen Probanden im Laufe der Zeit mindestens zweimal erfasst werden. Gut durchdachte Längsschnittstudien können ebenfalls die Hypothese eines Zusammenhanges zwischen gewalthaltigen Spielen und Aggressivität absichern, da sie viele Alternativerklärungen ausschließen. In einer Längsschnittstudie (Anderson et al. 2007) wurde eine Stichprobe von Dritt- bis Fünftklässlern zwei Mal im Schuljahr (etwa im Abstand von fünf Monaten) untersucht. Dabei wurde jeweils gemessen, wie oft die Teilnehmer gewalthaltige Videospiele spielten, aggressive Gedanken hatten und wie oft sie in körperliche Auseinandersetzungen verwickelt waren. Im Ergebnis stellte sich heraus, dass diejenigen Untersuchungsteilnehmer, die zum ersten Zeitpunkt angegeben hatten, viele gewalthaltige Spiele zu spielen, beim zweiten Zeitpunkt auch häufiger angaben, physische Auseinandersetzungen verwickelt gewesen zu sein. Anders ausgedrückt: Je mehr gewalthaltige Computerspiele Kinder zu einem bestimmten Zeitpunkt konsumieren, um so wahrscheinlicher ist, dass sie fünf Monate später dazu neigen werden, physische Gewalt anzuwenden.

Bei der Metaanalyse schließlich handelt es sich um eine Methode, die Ergebnisse verschiedener Studien im fraglichen Bereich zu aggregieren und so umfassende Fragen der folgenden Art zu beantworten: »Wenn man alle möglichen Arten von Untersuchungen in diesem Bereich heranzieht - besteht eine Beziehung zwischen dem Konsum gewalthaltiger Videospiele und Aggressivität?« Der Vorzug dieser Methode besteht darin, dass sie weniger anfällig für die Vorurteile der Untersucher ist als die üblichen narrativen Reviews. Weiterhin wird es durch das Ausmitteln der Ergebnisse der verschiedenen Studien eher möglich, die Reichweite der Effekte abzuschätzen. Die Metaanalysen ergeben, dass der Konsum gewalthaltiger Videospiele mit der Zunahme aggressiver Gefühle und Gedanken, physischer Erregung, aggressivem Verhalten und der Abnahme sozialen Verhaltens zusammenhängt (Anderson 2004; Anderson und Bushman 2001). Die durchschnittlichen Effekte sind zudem so bedeutsam, dass sie Beachtung durch die Öffentlichkeit verdienen. Bushman und Anderson (2002) beispielsweise berichten, dass die Stärke des Zusammenhangs zwischen gewalthaltigen Computerspielen und Aggressivität die Größe vieler Effekte übertrifft, die zu teuren und effektiven gesundheitspolitischen Maßnahmen geführt haben: So im Falle des Zusammenhangs von Passivrauchen

und Lungenkrebs oder von Bleiexposition und geringerem IQ von Kindern. Zugleich ist der Langzeiteffekt gewalthaltiger Videospiele größer als der der meisten bekannten Risikofaktoren für Gewalt bei Heranwachsenden wie Gewalt im Elternhaus, Armut oder asoziale Eltern (Anderson et al. 2007).

Insgesamt haben eine Vielzahl von Studien zu medialer Gewalt und Aggressivität belegt, dass es die Wahrscheinlichkeit von Aggressivität erhöht, einmalig oder wiederholt medialer Gewalt ausgesetzt zu sein. In diesem Ergebnis stimmt die Vielzahl methodisch unterschiedlich angelegter Studien überein, und, was noch wichtiger ist, es gibt keine Gruppe (nach Alter, Geschlecht oder Persönlichkeitsmerkmalen), die diesen Effekten gegenüber immun ist. Welche Bedingungen müssen nun im Allgemeinen erfüllt sein, damit die Wissenschaftsgemeinde anerkennt, dass ein bestimmter Faktor (z.B. Rauchen oder das Spielen gewalthaltiger Computerspiele) eine wahrscheinliche Ursache für ein Phänomen (z.B. Lungenkrebs oder Aggressivität) ist? Es gibt vier solcher Bedingungen (Anderson und Bushman 2002). Die erste besteht darin, dass es eine starke theoretische Erklärung dafür geben muss, dass mediale Gewalt mit Aggression zusammenhängt. Die zweite Bedingung verlangt, dass die empirischen Ergebnisse zu dieser Theorie passen müssen. Drittens müssen verschiedene Untersuchungsformen angewendet werden, um die Theorie zu testen. Und schließlich müssen die Untersuchungen plausible alternative Erklärungen getestet und verworfen haben.

Bislang haben die Untersuchungen über den Effekt, den gewalthaltige Videospiele auf Aggressivität haben, all diese Bedingungen erfüllt. Durch die Ergebnisse der empirischen Forschung, die eine Abhängigkeit zwischen medialer Gewalt und Aggressivität zeigen, werden verschiedene Rahmentheorien gestützt. Dazu gehören die sozial-kognitive Lerntheorie (Bandura 1971), die Skript-Theorie (Huesmann 1986), die kognitive Neoassoziationstheorie (Berkowitz, 1993), die Erregungs-Transfer-Theorie (Zillmann 1971) und das General Aggression Model, das diese Theorien integriert (Anderson und Bushman 2001; Bushman und Anderson 2002).

Das »General Aggression Model« (GAM) baut auf zwei Komponenten von Faktoren auf: das sind personale und situative Faktoren. Für Aggressivität relevante personale Faktoren schließen eine Vielzahl von Wissensstrukturen (z.B. Glauben, Werte, Einstellungen) und andere Charakteristika (z.B. das Geschlecht) ein, während situative Faktoren einschließen können, gerade ein gewalthaltiges Videospiel gespielt zu haben oder einer spezifischen Provokation ausgesetzt zu sein. Diese personalen und situativen Faktoren führen, vermittelt über den inneren Zustand des Individuums, der aus Kognition, Affekt und Erregung besteht, zu einem bestimmten Verhalten. So könnte beispielsweise das Spielen eines gewalthaltigen Videospieles ein bestehendes Skript (ein Ablauf, der durch wiederholtes Einüben mit einer Folge von mit Aggressivität verknüpften Ereignissen assoziiert wurde) aktivieren, das Aggressivität in einer darauf folgenden Situation wahrscheinlicher macht. Die drei Bereiche des inneren Zustands sind hochgradig voneinander abhängig und wirken beim Entstehen von Verhalten zusammen.

Der innere Zustand eines Individuums führt zu einem Entscheidungsprozess. Wie bei den meisten zweistufigen Modellen von Entscheiden und Verhalten (z.B. Strack und Deutsch 2004) beruht auch hier die anfängliche innere Reaktion auf ein Ereignis auf

einer unmittelbaren und automatischen (also relativ mühelosen) Beurteilung der Situation. Wenn keine weitere Verarbeitung stattfindet, wird das resultierende Verhalten als impulsiv bezeichnet. Durchdachtes Handeln entsteht erst, wenn das Individuum ausreichende Ressourcen (z.B. Zeit, kognitive Kapazität) und ein entsprechendes Bedürfnis hat (das Ergebnis muss wichtig genug und die momentane Beurteilung der Situation unbefriedigend sein). Das Ergebnis des Entscheidungsprozesses bestimmt, ob eine aggressive Handlung vorgenommen wird.

Den hier erwähnten Theorien ist gemeinsam, dass ihre Prognose darin besteht, dass der Konsum gewalthaltiger Medien die Wahrscheinlichkeit aggressiven Verhaltens erhöht. Die zweite und dritte Bedingung für die Wahrscheinlichkeit des Kausalzusammenhangs werden dadurch erfüllt, dass über 20 Jahre empirischer Forschung unter Rückgriff auf korrelationale und experimentelle Studien, Längsschnittstudien und Metaanalysen ergeben haben, dass es einen Zusammenhang zwischen medialer Gewalt und aggressivem Verhalten gibt. Wenn es auch die Ergebnisse einer einzelnen Studie nicht erlauben, mit hundertprozentiger Sicherheit darauf zu schließen, dass gewalthaltige Videospiele Aggressivität verursachen, so weist doch die Summe der Untersuchungen - von unterschiedlichen Einrichtungen mit Hilfe unterschiedlicher Designs und unter Bezugnahme auf unterschiedliche Videospiele durchgeführt - das gleiche Ergebnis auf. Insofern können Wissenschaftler, die mediale Gewalt untersuchen, mit gutem Gewissen behaupten, dass mediale Gewalt Aggression verursacht (vgl. Anderson et al. 2003).

Medienpolitik

USA

Die erstaunliche Zeitdauer, die von Einzelnen täglich auf den Konsum von gewalthaltigen Massenmedien verwendet wird, sollte zusammen mit dem zunehmenden Realismus von Film, Fernsehen und Computerspielen das Ergreifen politischer Maßnahmen rechtfertigen. Mit politischen Maßnahmen ist hier gemeint, dass von der Regierung spezifische Handlungen mit dem Ziel unternommen werden, Zeit und Intensität, mit der die Jugend der bekannten Gefahr medialer Gewalt ausgesetzt ist, zu verringern. Das könnte eine Politik einschließen, die darauf abzielt, die Konsumenten über die schädlichen Effekte medialer Gewalt aufzuklären, ein besseres Einstufungssystem zu schaffen, Verbote zu verschärfen sowie anderweitig zu intervenieren (vgl. Gentile und Anderson 2006).

In den Vereinigten Staaten gab es mehrere bedeutende staatliche und nichtstaatliche Berichte von Gesundheitsorganisationen, die vor dem Kongress präsentiert wurden und deutlich machten, dass die Forschungen zum Ergebnis hatten, dass Gewalt in den Medien schädliche Wirkungen hat.³ Im Jahr 2000 reichten sechs Vereinigungen aus dem Bereich

3 So z. B. in den Kefauver-Anhörungen von 1954; 1969 mit der National Commission on the Causes and Prevention of Violence; 1972 mit dem Surgeon General's Bericht »Television and Growing Up« (US Surgeon General's Scientific Advisory Committee, 1972); dem Bericht des National Institute of Mental Health (NIMH) »Television and Behavior«; sowie dem Bericht von Eron, Gentry, und Schlegel, 1994, für die American Psychological Association.

des Gesundheitswesens⁴ beim Gesundheitsgipfel des Kongresses eine gemeinsame Stellungnahme über den Einfluss von Gewalt in Unterhaltungsmedien auf Kinder ein, in der festgehalten wurde, dass »Gewalt in Unterhaltungsmedien zu einer Zunahme von aggressiven Einstellungen, Werten und Verhalten, insbesondere bei Kindern, führen kann.« Weiterhin wurde in dieser Stellungnahme zum Ausdruck gebracht, dass die Forschungsergebnisse auf einen »kausalen Zusammenhang zwischen medialer Gewalt und aggressivem Verhalten bei einigen Kindern« hinweisen (Joint Statement 2000: 1).

Wenn dieses Beispiel sich auch nicht auf den Bereich der Videospieforschung beschränkt, so gab es in den Vereinigten Staaten doch auch Fortschritte bei dem Versuch, die Verbreitung gewalthaltiger Spiele einzuschränken. 1993 forderten zwei Senatoren die Computerspielindustrie zum Handeln auf. Als Reaktion darauf wurde ein Einstufungssystem eingeführt, das ein Alterssymbol und Beschreibungen des Inhalts auf den Spielverpackungen vorsah. Damit sollten Eltern, Kinder und Vertreiber von Videospielen über deren Inhalt in Kenntnis gesetzt werden. Es wurde angenommen, dass dieses freiwillige Einstufungssystem Kinder und Heranwachsende von Spielen fernhalten würde, deren Inhalt für sie nicht geeignet ist. Um diese Maßnahme durchzusetzen, wurde 1994 das Entertainment Software Ratings Board (ESRB) gegründet.

Um sicherzustellen, dass Vertreiber und Produzenten von Computerspielen sich an die Vorgaben halten, wurde 1996 das National Institute on Media and the Family durch den Senat beauftragt, jährlich eine Untersuchung durchzuführen (Computer Game Report Card, VGRC), um zu dokumentieren, wie gut die Computerspielindustrie das Einstufungssystem umsetzte. Anfänglich zeigte die Untersuchung auf Seiten der Industrie Wohlverhalten, doch nach einiger Zeit wurde im Rahmen der jährlichen Untersuchungen aufgedeckt, dass Vertrieb und Einzelhandel das Einstufungssystem bei Verkauf und Verleih nicht anwendeten. Außerdem musste man feststellen, dass Kinder die Zielgruppe von Werbemaßnahmen waren, die für ihr Alter ungeeignete Spiele zum Gegenstand hatten.

Der Umstand, dass die Amokschützen von der Columbine-High-School massiv medialer Gewalt ausgesetzt waren, wurde zum Teil als Grund für den Amoklauf genannt. Präsident Bill Clinton beauftragte darum die Federal Trade Commission, zu untersuchen, wer welche Art von Videospielen kaufte oder mietete. Die Ergebnisse zeigten deutlich, dass die Mehrheit der ab 17 Jahren freigegebenen Spiele explizit für jüngere Kinder vermarktet wurde, und dass Heranwachsende im Alter von 13-16 Jahren diese Spiele in 83 % der Fälle kaufen konnten (FTC 2000). Insofern war klar, dass das Einstufungssystem nicht funktionierte. Daraufhin wurde von der Computerspielindustrie das Advertising Review Council gegründet, um Verpackung und Reklame von Computerspielen laufend zu überwachen.

Im Jahr 2000 gab es vor dem Ausschuss für Handel, Wissenschaft und Transport des US-Senats eine Anhörung über die Wirkungen interaktiver Gewalt auf Kinder. Hier

4 American Academy of Pediatrics, American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, American Medical Association, American Psychological Association, American Academy of Family Physicians, und die American Psychiatric Association.

stellten Experten für Mediengewalt den aktuellen Stand ihrer Forschungen vor. Daraufhin wurde von Seiten der Computerspielindustrie geäußert, dass es irgendeinen glaubwürdigen Beweis für entsprechende Schädigungen gebe.

Obwohl es den Anschein hat, als würde die Computerspielindustrie geeignete Schritte unternehmen (z.B. durch die Schaffung eines Einstufungssystems), zeigen Untersuchungen des Einstufungssystems, dass dies nicht der Fall ist. Unter anderen haben Walsh und Gentile (2001) sowie Haninger und Thompson (2004) gezeigt, dass das Einstufungssystem die Inhalte der Spiele nicht angemessen wiedergibt.

Das gegenwärtige Einstufungssystem in den Vereinigten Staaten besteht aus Buchstabenkennzeichnungen, die das geeignete Alter angeben (AO ab 18 Jahren, M ab 17, T ab 13, E+ ab 10, E ab 6, EC für Spiele ab 3 Jahren). Gentile et al. (2005) zufolge geben viele Eltern an, sie zögen inhaltspezifische Einstufungen den bloßen Kennzeichnungen zum geeigneten Alter vor (Bushman und Cantor 2003). Gentile et al. (2005) entwarfen eine detaillierte Beschreibung eines auf alle Medien anwendbaren Einstufungssystems mitsamt den damit zusammenhängenden Faktoren. Dabei sollte unter anderem durch einen Faktor sichtbar werden, wer den Inhalt der Spiele für die Einstufung bewertet,

Tabelle 1: US-amerikanische Computerspielpolitik.

Jahr	Ereignis
1993	Zwei US-Senatoren stellen fest, dass Computerspiele zu gewalthaitig werden.
1994	Einrichtung des Entertainment Software Rating Board (ESRB), um ein Einstufungssystem für alle Videospiele einzuführen.
1996	Der US-Senat beauftragt das <i>National Institute on Media and the Family</i> , in einem Bericht die Qualität des Einstufungssystems des ESRB zu beurteilen:
1999	Amoklauf an der Columbine High School.
1999	Präsident Bill Clinton beauftragt die Federal Trade Commission damit, herauszufinden, wer Videospiele verkauft oder vermietet und welche Inhalte diese Spiele haben.
1999-2000	Die Videospieldindustrie schafft das Advertising Review Council um die Bewerbung und Verpackung von Videospiele zu überprüfen.
2000	Im Senatsausschuss Commerce, Science and Transportation findet eine Anhörung zur Auswirkung interaktiver Gewalt auf Kinder statt.
2001	Gentile und Walsh (2001) führen eine Studie durch die ergibt, dass das Bewertungssystem die Spielinhalte nicht adäquat widerspiegelt.
2001	Anderson und Bushman (2001) sowie Sherry (2001) veröffentlichen die ersten Meta-Analysen über die Auswirkungen gewalthaitiger Videospiele auf aggressives Verhalten.
2001	Im US-Senat gibt es eine weitere Anhörung, um das Einstufungssystem revidieren.
2005	US-Senatorin Hillary Clinton bringt einen Gesetzesentwurf ein, der den Verkauf gewalthaitiger und sexualisierter Videospiele an Kinder verbietet.
2006	Bill introduced to the United States Senate to have the Entsprechend einer Vorlage des US-Senates, dem Children and Media Research and Advancement Act (CAMRA), sollen die Centers for Disease Control and Prevention (CDC) eine Studie durchführen, welche Einflüsse elektronische Medien auf Kinder.

und neben der Inhaltsangabe sollten die Ergebnisse der Forschung auf den Verpackungen der Spiele zur Verfügung gestellt werden, was im Moment nicht der Fall ist.

Angesichts dieser Untersuchungsergebnisse, der wachsenden Besorgnis, die durch Elternvereinigungen und andere Gruppen artikuliert wurde, und angesichts der Produktion und dem Vertrieb von immer realistischeren, gewalthaltigen und sexistischen Videospielen, legte der Senat 2005 und 2006 den Family Entertainment Protection Act vor. Durch dieses Gesetz würde die Beurteilung der Qualität und die Evaluation der auf Selbstkontrolle beruhenden Einstufungssysteme zum Teil Regierungssache werden. Darüber hinaus bestünde die Möglichkeit, einschneidende Geldstrafen (bis zu 5.000 Dollar) für den Verkauf von ungeeigneten Spielen als Minderjährige zu verhängen. Außerdem wurde der Children and Media Research and Advancement Act vorgelegt, welcher den staatlichen Centers for Disease Control and Prevention (CDC) erlaubt hätte, Untersuchungen über die Wirkung gewalthaltiger Medien auf Kinder durchzuführen. Jedoch wurde keine dieser Vorlagen Gesetz (vgl. Tabelle 1).

Europa

Freilich sind die Auswirkungen des Konsums gewalthaltiger Medien durch Kinder (einschließlich der Stunden am Computer vor gewalthaltigen Spielen) nicht auf die Vereinigten Staaten beschränkt. Bedenken bezüglich dessen, was Kinder sehen und spielen, wurden in verschiedenen europäischen Ländern geäußert (Italien, Frankreich, Deutschland, Niederlande, Spanien und Schweden). Man zeigte sich auch hier besorgt über die Wirkungen gewalthaltiger Medien und versuchte eine entsprechende Politik umzusetzen (Aroldi 2003). Feilitzen und Carlsson (1999) zufolge gibt es zwei multinationale Versuche, eine gewalthaltige Medien (einschließlich Videospiele) betreffende Politik zu gestalten. Der erste ist die UN-Konvention über die Rechte der Kinder, die mehrere relevante Artikel enthält. Artikel 17 beschäftigt sich speziell mit der Rolle der Massenmedien, wobei nicht nur zum pädagogischen Einsatz der Medien ermutigt, sondern auch die Entwicklung von Richtlinien angekündigt wird, die zum Ziel haben, Kinder vor Informationen und Material zu schützen, die ihr Wohlergehen beeinträchtigen können (www.unicef.org/crc). Da jedoch jeder Staat andere Gesetze hat und eine eigene Medienpolitik verfolgt, steht es im Ermessen der einzelnen Staaten, wie diese Richtlinien umgesetzt werden (Hammarberg, 1998).

In mehreren europäischen Staaten gibt es Einstufungssysteme für Computerspiele, die dem Willen des Gesetzgebers zufolge den Zugriff auf gewalthaltige Computerspiele einschränken sollen. In Großbritannien wurde 1989 die Entertainment and Leisure Software Publishers Association (ELSPA) gegründet, um auch für die Inhalte von Computerspielen einen kollektiven Ansprechpartner auf Seiten der Industrie zu haben. Diese Organisation schuf 1993 den Video Standards Council (VSC), um ein altersabhängiges Einstufungssystem für Computerspiele zu entwerfen.

Zuletzt wurde in der EU ein neues Einstufungssystem geschaffen, das Pan European Games Information (PEGI) genannt wird und durch die Interactive Software Federa-

tion of Europe (ISFE) eingeführt wurde. Das Ziel dabei ist, ein in der Mehrzahl der EU-Staaten gültiges Einstufungssystem zu etablieren. Anders als das ESRB-System in den Vereinigten Staaten, hat das PEGI acht Kategorien mit für Eltern, Kinder und Einzelhändler leicht zu verstehenden Symbolen. Die Einstufung besteht aus Angaben zum geeigneten Alter (z.B. 3+, 7+, 16+), zu Gewalt, Sex, Vulgär-/Gossensprache, Angst/Horror, Diskriminierung, Drogenmissbrauch und zu Glücksspielelementen (vgl. hierzu <http://www.pegi.info/en/index>). Das gewalthaltige Videospiel *Mortal Kombat* zum Beispiel wurde bezüglich Gewalt, Sex und Vulgärsprache gekennzeichnet und mit einer entsprechenden Altersangabe versehen. Wichtig ist, dass jede dieser acht Kategorien ein eigenes Symbol hat, das auf der Verpackung angegeben werden muss, so dass Eltern ohne Weiteres den Inhalt des Spieles erkennen können. Bei einem gruseligem Spiel beispielsweise ist das Bild einer Spinne auf der Verpackung abgebildet, und wenn es sich um ein gewalthaltiges Spiel handelt, ist eine geballte Faust zu sehen.

Der vermutlich restriktivste Vorstoß in der Computerspiel politik, dem zufolge Kinder überhaupt keinen Zugang zu gewalthaltigen Spielen haben sollten, wurde zuletzt in Deutschland unternommen. Die Landesregierungen von Bayern und Niedersachsen entwarfen ein Gesetz, das vorsah, die Produzenten von Videospielen zu Geldstrafen oder maximal einem Jahr Haft zu verurteilen, sofern Videospiele hergestellt würden, die »brutale Gewalt gegen Menschen oder menschenähnliche Charaktere« (Reimer 2006) in den Mittelpunkt stellen. Dieser Gesetzesentwurf kam zustande in Folge eines Amoklaufs in einer Schule, bei dem Schüler und Lehrer getötet wurden. N. Anderson (2006) weist darauf hin, dass der Amokschütze massiv gewalthaltige Computerspiele konsumiert hatte, vor allem das Spiel *Counterstrike*. Der Gesetzesentwurf wurde 2007 dem Bundesrat vorgelegt (vgl. Tabelle 2).

Tabelle 2: Computerspielpolitik in Europa.

Jahr	Ereignis
1984	Im Vereinigten Königreich wird der Video Recordings Act eingeführt, demzufolge derjenige, der gewalthaltige oder sexualisierte Spiele unterhalb einer bestimmten Altersgrenze weitergibt, mit 5.000 Pfund Geldstrafe oder 6 Monaten Gefängnis bestraft wird.
1989	Im Vereinigten Königreich wird die Entertainment and Leisure Software Publishers Association (ELSPA) gegründet.
1993	Das Vereinigte Königreich führt das erste altersbasierte Bewertungssystem für Videospiele ein.
2003	Mit dem Pan European Game Information-System (PEGi) wird in zahlreichen europäischen Staaten ein einheitliches Einstufungssystem eingeführt.
2006	Amoklauf in Emsdetten.
2006	Als Reaktion auf diesen Amoklauf entwerfen Bayern und Niedersachsen ein Gesetz, das die Produktion gewalthaltiger Spiele verbieten soll.
2007	Die Justizminister Deutschlands, Großbritanniens, Griechenlands, Finnlands, Spaniens und Frankreichs treffen sich, um eine einheitliche europäische Politik in die Wege zu leiten, die Kinder von gewalthaltigen Videospielen fernhalten soll

Würde solch ein Entwurf zum Gesetz, so wäre es aus wissenschaftlicher Sicht möglich, Aggressionsniveaus zu eichen (man könnte sie unter Laborbedingungen oder in vivo festsetzen), um festzustellen, ob das Aggressionsniveau (teilweise entstanden durch den Konsum gewalthaltiger Computerspiele) abnimmt. Gewiss gibt es neben gewalthaltigen Medien viele andere Risikofaktoren für aggressives Verhalten, so dass gesamtgesellschaftlich große Veränderungen unwahrscheinlich sind. Dennoch sollte die dramatische Verringerung der Intensität, mit der Kinder medialer Gewalt ausgesetzt sind, in einem Zeitraum von mehreren Jahren zu einer messbaren Abnahme der tatsächlichen Aggressionsneigung dieser Kinder führen. Damit könnte ein überdeutlicher Zusammenhang zwischen medialer Gewalt und aggressivem Verhalten nachgewiesen werden.

Faktoren der Politikgestaltung

Über Politik entscheidet nicht allein die wissenschaftliche Literatur. So wurde angeführt (Anderson und Gentile 2008), dass es mindestens vier voneinander unabhängige, bedeutsame Faktoren gibt, die zur Gestaltung von Politik beitragen: wissenschaftliche, rechtliche und persönliche Werte sowie die politische Wirklichkeit.

Die wissenschaftlichen Werte beziehen sich auf die Wissensbasis, die durch die Wissenschaftsgemeinde geschaffen wurde. Diese besteht sowohl aus empirischen Untersuchungen, die eine Vielzahl von Forschungsdesigns umsetzen, als auch aus etablierten Theorien, die immer wieder überprüft und korrigiert wurden. Die Wissenschaft beeinflusst die Politik auf zweierlei Arten: Einerseits können durch eine weit entwickelte Theorie und empirisch erhobene Daten Probleme identifiziert werden, mit denen die Gesellschaft sich beschäftigen sollte. Das kann dazu führen, dass ein bestimmtes Thema viel Aufmerksamkeit erfährt oder sogar unmittelbar eingegriffen wird. So haben etwa wissenschaftliche Untersuchungen über den Zusammenhang von medialer Gewalt und Aggressivität eine breite Debatte über die Medienpolitik und die persönlichen Entscheidungen von Eltern, Lehrern und Konsumenten angeregt. Andererseits trägt die Wissenschaft dazu bei, die Effektivität von politischen Maßnahmen festzustellen, indem sie ihren Erfolg (oder Misserfolg) bestimmter Programme und Maßnahmen überprüft. Würde beispielsweise in Deutschland Kindern der Konsum gewalthaltiger Videospiele verboten, könnten wissenschaftliche Untersuchungen zeigen, ob diese Maßnahme effektiv ist oder nicht.

Der zweite wichtige Faktor bei der Gestaltung von Politik betrifft rechtliche Aspekte. So ist es etwa in den Vereinigten Staaten im Bereich der medialen Gewalt ein großes Problem, dass das Erste Amendment zur Verfassung den von der Regierung getroffenen Maßnahmen gegen den Zugang zu gewalthaltigen Medien hohe rechtliche Hürden in den Weg stellt. Wenn es auch gegen das erste Amendment verstoßen würde, den Zugang zu verschiedenen Medien allgemein zu verbieten, gibt es sehr wohl ein Verbot, Kinder pornographischen Inhalten auszusetzen. Dementsprechend wurde vorgeschlagen, dieses Verbot auf gewalthaltige Medieninhalte zu übertragen (Saunders 2003a; 2003b), was bislang jedoch nicht umgesetzt wurde.

Der dritte Faktor, der entscheidend auf die Gestaltung von Politik einwirkt, ist die politische Wirklichkeit. Größtenteils besteht dieser Faktor aus dem, was Wählern und mächtigen Lobbies wichtig ist. Anders ausgedrückt: Womit kann die Regierung ihre Popularität bei den Wählern steigern, und wer hat die finanziellen Möglichkeiten, auf den Gesetzgeber einzuwirken? Da gewalthaltige Medien mit größter Bereitwilligkeit konsumiert werden, ist es zweifelhaft, ob die Regierung mit stehenden Ovationen bedacht würde, wenn sie den Gebrauch dieser Medien allgemein verbieten würde. Darüber hinaus geben Film-, Fernseh-, Musik- und Videospiegelindustrie viel Geld aus, um die Gesetzgebung in ihrem Sinne zu beeinflussen. Dennoch: wenn genug Eltern, Lehrer und Organisationen über die Wirkungen gewalthaltiger Medien aufgeklärt würden, könnten sie zusammen eine einflussreiche Stimme in der Gestaltung der Medienpolitik werden.

Der letzte Faktor, von dem die Politik abhängt, betrifft die persönlichen Werte der einzelnen Bürger. Einige dürften den freien Zugang zu allen Medien in jedem Alter für wichtiger halten als die Verminderung von Aggressivität und Gewalttätigkeit. Solche Individuen mögen gegenüber medialer Gewalt negativ eingestellt sein, doch zugleich überwiegen die positiven Einstellungen gegenüber der individuellen Freiheit.

Die Entkopplung von Wissenschaft und Öffentlichkeit

Wie aus dem vorangegangenen hervorgeht, gibt es verschiedene Gruppen, die in die Gestaltung von Politik involviert sind. Die Wissenschaftsgemeinde, Juristen und die Öffentlichkeit allgemein bilden drei dieser Gruppen; gleichwohl sprechen diese drei Gruppen nicht die gleiche Sprache, was zu Missverständnissen führt. Das soll nicht bedeuten, dass die Ergebnisse der wissenschaftlichen Untersuchungen bei Gesetzgeber und Öffentlichkeit völlig auf taube Ohren stoßen würden - eher werden die Ergebnisse falsch interpretiert und missverstanden. Beispielsweise glauben über 50 % der Eltern, dass sich gewalthaltige Medien auf ihre Kinder auswirken, doch sie glauben zugleich, dass die Massenmedien sich stärker auf andere Kinder als auf ihre eigenen auswirken (Gentile und Walsh, 2002). Weiterhin fand Gentile (1999) heraus, dass 75 % der US-amerikanischen Eltern glauben, dass Kinder, die gewalthaltige Fernsehsendungen sehen, aggressiver sind als Kinder, die keine gewalthaltigen Medien konsumieren, doch nur 13 % der Eltern stellen Regeln darüber auf, was ihre Kinder im Fernsehen sehen dürfen (Robertson et al. 2005). Insgesamt weisen diese Ergebnisse daraufhin, dass Eltern durchaus wissen, dass mediale Gewalt mit der Aggressivität von Kindern zusammenhängt, doch glauben sie, dass andere Kinder stärker davon betroffen sind als ihre eigenen.

Dementsprechend ist ein wichtiger Grund für die Entkopplung von wissenschaftlichen Aussagen und der gegenwärtigen Politik misslingende Kommunikation zwischen der Wissenschaftsgemeinde und den relevanten nicht-wissenschaftlichen Gruppen. Eltern und Politik wollen oft wissen, ob das Spielen gewalthaltiger Videospiele beispielsweise ihr Kind dazu bringen kann, ein anderes Kind zu schlagen, zu treten oder gar zu töten. Doch Wissenschaftler zögern meist, öffentlich Aussagen zu machen, die

Wörter wie »Ursache« oder »Beweis« enthalten, denn das würde der gebotenen wissenschaftlichen Zurückhaltung entgegenlaufen. Deshalb hören Laien, wenn Experten auf ihre Fragen in ihrer typisch zurückhaltenden Art (einschließlich der Hinweise auf andere Risikofaktoren) antworten, eine ganz andere Botschaft heraus, als es von den Wissenschaftlern beabsichtigt war. Vor allem hören sie heraus: »x verursacht nicht p. Damit hängt das Problem zusammen, dass auch das moderne wissenschaftliche Konzept wahrscheinlicher (Kausal-)Zusammenhänge nicht verstanden wird. Beispielsweise stimmen die meisten Menschen darin überein, dass das langfristige Einwirken von Zigarettenrauch Lungenkrebs verursacht, doch rauchen viele, ohne jemals Lungenkrebs zu bekommen, und einige Menschen, die niemals rauchen, bekommen Lungenkrebs. Dementsprechend ist Rauchen weder eine hinreichende noch eine notwendige Ursache für Lungenkrebs. Selbstverständlich ist Rauchen eine Ursache für Lungenkrebs, doch weil es so viele zusätzliche Risikofaktoren gibt, lässt sich das Verhältnis am besten als ein wahrscheinlicher Zusammenhang auffassen. Die bloße Wahrscheinlichkeit des Zusammenhangs verzögerte über Jahre hinweg die Einsicht der Öffentlichkeit in die Folgen des Rauchens, und das Gleiche geschieht im Moment im Problembereich medialer Gewalt.

Ein zweiter Grund für die Entkoppelung von Wissenschaft und Öffentlichkeit besteht in den unterschiedlichen Botschaften, die die Öffentlichkeit erreichen. Eltern, Lehrer und Medienkonsumenten werden zumeist mit zwei konkurrierenden Botschaften über die Wirkungen gewalthaltiger Medien bombardiert. Die erste Botschaft kommt von der Wissenschaftsgemeinde und besagt, dass medialer Gewalt ausgesetzt zu sein die Wahrscheinlichkeit aggressiven Verhaltens erhöht. Die andere Botschaft kommt von der Medienindustrie, hier wird geleugnet, dass irgendeine valide Studie irgendwelche negativen Effekte gewalthaltiger Medien zeigen kann. Um diese Behauptung zu untermauern, beruft sich die Medienindustrie oftmals auf die Meinung von »Experten«, die selten echte Experten sind, sondern stattdessen auf der Gehaltsliste der Unternehmen stehen. Diese »Experten« werden typischerweise von der Medienindustrie gefunden oder gar als solche aufgebaut, ohne dass überlegt wird, wer als Experte gelten kann. Das Zitat zu Beginn dieses Aufsatzes könnte beispielsweise als die Meinung eines solchen »Medienexperten« herangezogen werden.

Wenn der Öffentlichkeit die Argumente von echten Medienexperten und die Meinungen von den von der Industrie gesponserten Experten präsentiert werden, muss die Öffentlichkeit entscheiden, wer Recht hat und wessen Meinung sie übernimmt. Obwohl es folgerichtig wäre, sich nach dem Experten zu richten, dem die am deutlichsten nachgewiesene Expertise in einem Problembereich zukommt, ist bekannt, dass dies in dieser Form selten geschieht. Wie Anderson und Gentile (2008) aufzeigen, gibt es mehrere Kriterien, die notwendig (aber nicht unbedingt hinreichend) sind, um festzustellen, wer als Experte gelten kann:

1. Ein Dokortitel in einer empirischen Wissenschaft.
2. Viele Publikationen in hochrangigen peer-review Zeitschriften, die auf empirischen Erhebungen zur Untersuchung der Wirkung medialer Gewalt beruhen.

3. Kenntnis der Stärken und Schwächen aller wichtigen Forschungsdesigns (z.B. korrelationale, longitudinale oder experimentelle Studien).
4. Nachweislich Wille und Fähigkeit, alle Ergebnisse von den nach unterschiedlichen Forschungsdesigns durchgeführten Studien zu integrieren.

Wenn diese Kriterien als Maßstäbe angelegt werden, kann der Laie, der zu Beginn zitiert wurde, kaum als Experte für die Folgen medialer Gewalt gelten. Tatsächlich erfüllt keiner der bedeutenden Kritiker der Erforschung medialer Gewalt diese Kriterien (Huesmann und Taylor 2003).

Wie dem auch sei, es ist nicht nur die Medienindustrie, die die Öffentlichkeit davon abhält, die Information der Wissenschaftsgemeinde zu verarbeiten und umzusetzen. Zur Entkoppelung von Öffentlichkeit und Wissenschaft mag auch die Art und Weise beitragen, wie die Wissenschaftsgemeinde ihre Ergebnisse der Öffentlichkeit präsentiert. Alan Leshner zufolge sollte die Wissenschaft mit der Öffentlichkeit kommunizieren anstatt ihr lediglich Ergebnisse vorzustellen (Byrd 2007). Es gibt mehrere Strategien, um dieses Ziel zu erreichen. Dazu gehören: Eine persönlich betreffende Geschichte erzählen; die Öffentlichkeit nicht mit Daten überschwemmen; die Sprache der Öffentlichkeit verwenden und nicht in wissenschaftliche Rhetorik verfallen, und schließlich: Die Daten verständlich präsentieren. Wenn nach diesen Strategien verfahren wird, dann wird die Öffentlichkeit vielleicht besser verstehen, dass gewalthaltige Videospiele negative Konsequenzen haben, die auch einen der Faktoren betreffen, die die Gestaltung der Politik beeinflussen: Den Bereich der persönlichen Werte.

Fazit

Weshalb gibt es betreffs Kindern und medialer Gewalt keine effektiven politischen Maßnahmen in vielen Staaten, während die Forschung einen deutlichen Zusammenhang zwischen Medienkonsum und Gewalt aufzeigen konnte? Das war die Frage, die am Anfang dieses Beitrags gestellt wurde. Es gibt starke Hinweise darauf, dass ein ursächlicher Zusammenhang zwischen medialer Gewalt und aggressivem Verhalten besteht; gleichwohl richtet sich die Politik nicht allein nach wissenschaftlichen Ergebnissen. Andere Faktoren müssen betrachtet, weitere Hindernisse überwunden werden. Die Wissenschaftsgemeinde erfüllt ihre Aufgabe, indem sie fortwährend ihre Theorien, denen zufolge mediale Gewalt einschließlich gewalthaltiger Videospiele ein Risikofaktor für Aggressivität sind, überprüft und verfeinert.

Noch scheint es, dass politische Freiheitsrechte, Medienindustrie und die Entkopplung von Wissenschaft und Öffentlichkeit die Umsetzung dessen verhindern, was die Wissenschaftsgemeinschaft projiziert: Die Intensität, mit der Kinder gewalthaltigen Medien ausgesetzt sind, zu verringern, um so eine aggressionsärmere Gesellschaft zu schaffen.