

1. Einleitung

„Ich würde gar nichts sagen, ich würde ihnen zuhören.
Und genau das hat niemand getan.“

Horror-Rocker Marilyn Manson auf die Frage, was er zu den jugendlichen Amokläufern der Columbine High School sagen würde, wenn er die Möglichkeit gehabt hätte, mit ihnen zu sprechen. Aus dem Dokumentarfilm *Bowling for Columbine* von Michael Moore (45. Minute, 2002).

Dieses Zitat, im Dokumentarfilm eine Randnotiz, verdient mehr Aufmerksamkeit. Die beiden Amokläufer fragen, den beiden Amokläufern zuhören. Das bedeutet, dass Marilyn Manson davon ausgeht, die Schüler sein aktive handelnde Individuen, die etwas mitteilen wollten und keine passiven Opfer der Computerspielindustrie. In der breiten Öffentlichkeit steht Marilyn Manson mit seiner Haltung scheinbar alleine da. Auch in Deutschland waren nach dem *school shooting* in Erfurt am 26. April 2002 schnell die Computerspiele¹ als verantwortlich ausgemacht. Die Politikerinnen und Politiker reagierten sofort. Aus der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften wurde die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien und die freiwilligen Altersfreigaben bei Computerspielen sind seit dem 1. April 2003 verbindlich. Die Logik, die sich hinter diesen Reaktionen verbirgt lautet, dass ohne einen Zugang zu Computerspielen Robert Steinhäuser niemals auf die Idee gekommen wäre, an seiner Schule in Erfurt Menschen zu töten. Doch in der wissenschaftlichen Diskussion erhält längst jene Sichtweise Aufmerksamkeit, die auch Marilyn Manson vertritt. Aussagen wie „Wer nach Erfurt zuerst nach den Medien fragt, fragt falsch. ... An der Frage nach der sozialen Einbindung und den verkümmerten Gefühlswelten eines Menschen, der sich in die totale Zerstörung flüchtet, geht nichts vorbei“ (Theunert, 2002, S. 138) und „Man muss ein Geflecht von verschiedenen Verstärkern und Ursachenfolgen betrachten. Und wenn in diesem Feld dramatische Missverhältnisse entstehen, kommt es zum Amoklauf. Die Eindeutigkeit, das Computerspiel hätte ihn dazu

¹ Der einfacheren Handhabung wegen, wird im Folgenden der Begriff *Computerspiele* für sämtliche elektronische Spiele – unabhängig für welches Gerät, das heißt ob für Handhelds wie Gameboy oder für Videokonsole wie Playstation oder Computer - verwendet.

gebracht, lehne ich ab“ (Fritz im Interview mit Krempl, 2003, S. 107) tragen zu einer differenzierten Diskussion bei.

1.1 Sind Computerspiele die Schuldigen oder die Sündenböcke?

Wenn der Fokus weg von den bequemen Lösungen hin auf die individuelle Persönlichkeit und Lebensgeschichte der jugendlichen Amokläufer gelenkt werden soll, stellt sich die Frage nach den Risikofaktoren, die ein solches Verhalten erklären können. In einer Studie analysierten Leary, Kowalski, Smith und Phillips (2003) die Konstellationen von 15 Schießereien an US-amerikanischen Schulen. Als Risikofaktoren ermittelte die Autorengruppe akute oder chronische Ablehnung durch Gleichaltrige (*Peers*) in allen bis auf zwei Fällen. Hinzu kam mindestens noch ein weiterer Risikofaktor wie Interesse an Waffen, Faszination von Satanismus und Tod sowie psychische Auffälligkeiten wie Depression, mangelnde Impulskontrolle und sadistische Veranlagung. Bei der Analysen von Amok und Amoksuizid – sowohl bei Jugendlichen wie auch bei Erwachsenen - stellten Schmidtke, Schaller, Müller, Lester und Stack (2002) fest, dass unter den Amokläufern, die fast ausschließlich männlichen Geschlechts waren, ein überraschend hoher Anteil Verbindung zu „Waffen tragenden“ Berufen oder Bezügen zu Waffen hatte. Auffällig ist, dass Amoksuizide – ähnlich wie Suizide - überzufällig häufig imitiert werden. Die Beschäftigung mit gewalthaltigen Medienangeboten, speziell Computerspielen, fand bisher nur in einer deutschsprachigen Abhandlung zu *school shootings* Berücksichtigung (Robertz, 2004). Handelt es sich hierbei um ein Artefakt in dem Sinnen, dass gewalthaltige Computerspiele zwar eine Rolle spielen, bisher jedoch beim Kodieren „vergessen“ wurden. Oder tauchen sie zu Recht nicht auf, weil sie sich als nicht relevant erwiesen haben? Sind ein Interesse an Waffen, intensiv-destruktive Phantasien, persönliche Kränkungen, Versagensangst, Kontrollrückgewinnung und die Vernachlässigung sozialer Beziehungen die entscheidenden Risikofaktoren? Und sind die Computerspiele lediglich Teil der Jugendkultur aber kein Risikofaktor? Sind Computerspiele nur die *Sündenböcke*? Die Betonung des Spielens gewalthaltiger Computerspiele als Risikofaktor erspart der Gesellschaft eine Reflektion über sich selbst, über das Schulsystem, die Legitimation von Gewalt im Alltag, sensationsgierige Berichterstattung und Unterstützung und Hilfe, die Kindern und Jugendlichen zustehen.

Wie ist dann aber die exzessive Beschäftigung mit Computerspielen als Flucht vor Alltagsproblemen einzuordnen? Oder mögliche selbstverstärkende Prozesse, etwa von der Art, dass aus der täglich wiederholten Beschäftigung mit gewalthaltigen Medienszenarien ein Angst erregendes Weltbild übernommen wird (Kirsh, 1998)? Nimmt ein Mensch seine

Umwelt in dieser Weise oft als bösartig oder bedrohlich wahr, kann es vermehrt zu aggressiven Reaktionen kommen (Burks, Laird, Dodge, Pettit & Bates, 1999). Was wiederum erschwert, bei den Gleichaltrigen Anschluss zu finden (zusammenfassend Salisch, 2000b). So wird ein weiterer Rückzug und die Beschäftigung mit den gewalthaltigen Medieninhalten wahrscheinlich, denn diese bestätigen letztlich das eigene Weltbild. Hier können sich Teufelskreise aufbauen, die Rückzug, Angst und aggressives Verhalten gegenseitig verstärken und im Zusammenspiel fördern. Sind die Computerspiele doch die *Schuldigen*?

Die Verkaufszahlen von Gameboys, Videokonsolen und Computerspielen bewegen sich im Millionenbereich und sind Indikatoren dafür, dass Spielen am Bildschirm für Kinder und Jugendliche eine alltägliche Freizeitbeschäftigung ist. Ausgehend von den vielen hunderttausend Kindern und Jugendlichen, die in diesem Moment am Computer und an der Spielkonsole die neusten Spiele ausprobieren, sich aber völlig unauffällig verhalten und in Wirklichkeit niemals einen Menschen töten werden, rückt als relativierende Betrachtung das berühmte Zitat von Schramm und Mitarbeitern (1961) zum Einfluss des Fernsehens in den Vordergrund: „For *some* children, under *some* conditions, *some* television is harmful. For *other* children under the same conditions, or for the same children under *other* conditions, it may be beneficial. For *most* children, under *most* conditions, *most* television is probably neither harmful nor particularly beneficial“ (zitiert nach Kunczik, 1998, S. 273).

Die Frage, bei *welchen* Heranwachsenden oder unter *welchen* Bedingungen gewalthaltige Fernsehsendungen und Computerspiele bezüglich der Grenzüberschreitung zwischen Normalität und Pathologie eine Rolle spielen, kann im Rahmen dieser Arbeit nicht vollständig beantwortet werden. Ziel ist vielmehr, anhand einer Feldstudie bei zufällig ausgewählten Schulkindern im Verlauf eines Jahres zu untersuchen, ob ein Zusammenhang zwischen der Beschäftigung mit Computerspielen und aggressivem Verhalten besteht. Eine solche Längsschnittstudie ermöglicht neben der Prüfung eines Zusammenhangs auch Aussagen über die Einflussrichtung im Sinne eines Ursache-Wirkungsgefüges. Anders ausgedrückt, wenn bei den befragten Kindern das Spielen von Computerspielen und aggressives Verhalten zusammenhängen, liefern statistische Analysen über den Verlauf des einen Jahres hinweg Hinweise darauf, ob sich die Einflussnahme eher in Richtung *Sündenbock* oder Richtung *Schuldige* gestaltet.

1.2 Warum nur Jungen?

Innerhalb der Diskussion um methodisch-theoretische Forschungsdesiderata werden Untersuchungskonstellationen entworfen, mittels denen die vermuteten Effekte aufgezeigt werden können. Dazu zählen – in Ergänzung zu bereits vorliegenden experimentellen Laborstudien – längsschnittliche Feldstudien (Klimmt, 2003). Darüber hinaus fordert Kunczik (1998, S. 274), dass aufgrund der bisher gefundenen moderaten Effekte, die weitere Forschung eine Art *Risikogruppen* Analyse durchführt, da „eine im Schnitt recht schwache Beziehung für alle Probanden eines Samples für einige Probanden beziehungsweise bestimmte Subpopulationen eine durchaus starke Beziehung bedeuten kann“.

Warum Jungen als eine solche Subgruppe in Betracht kommen, lässt sich anhand der Beschäftigung mit Computerspielen und anhand des aggressiven Verhalten begründen. Bezogen auf das aggressive Verhalten zeigen sich Unterschiede zwischen Jungen und Mädchen (siehe Kapitel 2). Hierbei sind 12- bis 15-jährige Jungen laut Biedermann (1999) die gewaltauffälligste Teilgruppe in der Schule. Da nicht nur das Ausmaß, sondern auch die Ursachen und der Entwicklungsverlauf zwischen den Geschlechtern differieren, macht es Sinn, die Gewaltentwicklung für Jungen und Mädchen getrennt zu untersuchen und zu bewerten (Kassis, 2003).

Obwohl die Mädchen in den letzten Jahren in Sachen Computerspiele beständig aufholen, liegen die Jungen nach wie vor beim Gerätebesitz sowie beim Spielen am Bildschirm vorne (siehe Kapitel 3). Darüber hinaus sind Jungen im Vergleich zu Mädchen eher gewalthaltigen Actionspielen zugetan. Ein Transfer der medialen Gewalt in die Realität wird dadurch begünstigt, dass Jungen „eine größere Affinität zu Gewaltbereitschaft und Gewalttätigkeit zeigen und anfälliger für gewalthaltige Ideologien wie Rechtsextremismus und Fremdenhass sind“ (Theunert, 2002). Mit Hinblick auf Risikogruppen interessant ist auch der „Spielertyp Eins“, dessen Profil Fromme, Meder und Vollmer (2000) anhand einer Clusteranalyse in ihrer Studie ermitteln. Dieser emotional stark involvierte Spielertyp bevorzugt eine realistische Darstellung der virtuellen Welt und der Rolle der Spielfiguren und schätzt am Spiel die Spannung durch Kampf und Wettbewerb. „Spielertyp Eins ist mit 70prozentiger Wahrscheinlichkeit ein Junge“ (Fromme et al., 2000, S. 139). Da die Gewaltdarstellungen in Computerspielen überwiegend *kriegerische* oder *kampfbetonte* Auseinandersetzungen sind, interessiert vor allem der Zusammenhang mit real auftretenden körperlichen Aggressionen bei Kindern. Wie bereits erwähnt, zeigen Jungen häufiger diese Form der Aggression.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die genannten Unterschiede bezüglich der Computerspielnutzung und der gezeigten Form aggressiven Verhaltens Hinweise sein können, dass sich die zugrundeliegenden Entwicklungsprozesse bei den Geschlechtern unterscheiden. Daher konzentriert sich diese Teilprojekt nur auf Jungen.

Zunächst werden aggressives Verhalten (Kapitel 2) und die Vorliebe für gewalthaltige Computerspiele (Kapitel 3) jeweils ausführlich beleuchtet. Anschließend wird der aktuelle Forschungsstand – speziell mit Fokus auf Computerspielen und aggressivem Verhalten bei Kindern – referiert (Kapitel 4). Neben Theorien und Studien zur Medienwirkung, wird ebenfalls auf die Mediennutzung und die Einflussrichtung des Zusammenhangs eingegangen. Eine Beschreibung des Projektes findet sich in den Kapiteln 5 (Fragestellung) und 6 (Stichprobe). Die Darstellung der Ergebnisse, die sich mit der Beantwortung der Frage nach dem Zusammenhang zwischen der Beschäftigung mit gewalthaltigen Computerspielen und aggressivem Verhalten (siehe Kapitel 7 und 8) sowie der Frage nach der Einflussrichtung (siehe Kapitel 9) befassen, erfolgt bevor in Kapitel 10 eine Diskussion und Interpretation der Projektergebnisse stattfindet.