

Lidia Grashof / Uwe Engelhard

Rückblick auf die Entwicklung der Gewaltprävention in dem Bereich „Gewalt und Medien“ in Bezug auf Computer- und Videospiele

Computerspiele und Jugendschutz: erste Berührungspunkte

Im Vergleich zu anderen Medien (Buch, Film, Tonträger) sind digitale Spiele ein relativ junges Phänomen. In den 70er Jahren gab es zwar schon erste erfolgreiche Videospiele, wie z.B. „Pong“ (1972) oder „Space Invaders“ (1978), und bereits im Jahr 1984 wurde mit „River Raid“ das erste Computerspiel von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS, heute BPjM) indiziert. Eine systematische Beschäftigung mit Computerspielen unter dem Aspekt des Jugendschutzes setzte allerdings erst zu Beginn der 90er Jahre ein. Im Zuge der allgemeinen Verbreitung von PCs entdeckten auch immer mehr Minderjährige Computerspiele für sich. Damit stieg auch der Beratungsbedarf für Eltern und pädagogische Fachkräfte. Aus der *Computerspieleberatung* für Lehrer und Eltern durch den Förderverein für Jugend und Sozialarbeit (fjs e.V.) startete am 1. April 1994 das Pilotprojekt „USK“ (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) – heute eine feste Institution bei allen Fragen zum Jugendschutz für Computerspiele. Seit dem 1. Juni 2008 wird die USK von den Verbänden der Computerspielwirtschaft BIU (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V.) und GAME (Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V.) getragen.

Von der Empfehlung zum rechtsverbindlichen Alterskennzeichen

Die USK-Alterseinstufungen hatten bis zum Jahr 2003 keine rechtsverbindliche Bindungswirkung für den Handel, sondern stellten lediglich Empfehlungen dar. Rechtsverbindliche Zugangsbeschränkungen zu Computerspielen ergaben sich für Minderjährige lediglich durch die *Indizierung* von digitalen Spielen durch die BPjM. Wird ein Spiel von der BPjM auf die Liste der jugendgefährdenden Medien gem. § 18 Ju-

genschutzgesetz gesetzt, sind die Rechtsfolgen u.a. ein absolutes Werbeverbot sowie Verkaufsbeschränkungen im Handel. Unter anderem dürfen indizierte – also jugendgefährdende – Spiele nicht in Verkaufsräumen ausgestellt werden, die Kindern und Jugendlichen zugänglich sind.

Erst mit der Novellierung des Jugendschutzgesetzes im Jahr 2003 (Auslöser war der Fund von Shooter-Spielen bei dem Täter des Amoklaufs am Gutenberg-Gymnasium in Erfurt 2002) wurden die USK-Altersempfehlungen zu rechtsverbindlichen USK-Alterskennzeichen, die auf der Grundlage des Jugendschutzgesetzes und durch einen hoheitlichen Verwaltungsakt entstehen. Seit dem erfolgt die *Jugendschutzprüfung von Computer- und Videospiele*n in einem bundesweit einheitlichen gemeinsamen Prüfverfahren, an dem die Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) sowie die Selbstkontrollereinrichtung der Computer- und Videospielindustrie – die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) – beteiligt sind.

Zum Zweck der gesetzlichen Alterskennzeichnung haben die OLJB Vertreter in die USK entsandt, die sogenannten Ständigen Vertreter der OLJB bei der USK. Sie sind an jedem Prüfverfahren unmittelbar beteiligt. Die USK selbst ist an den Freigabeentscheidungen nicht beteiligt, sondern sorgt dafür, dass die Spiele technisch und inhaltlich für die vielfältigen Spielplattformen geprüft werden können, organisiert die Prüfungsgremien, die Prüftermine und die regelmäßige Fortbildung aller Verfahrensbeteiligten. Die Spiele werden von ehrenamtlich tätigen SichterInnen der USK durchgespielt und in wechselnden und pluralistisch besetzten Gremien mit ehrenamtlich tätigen, unabhängigen Jugendschutzsachverständigen geprüft. Diese empfehlen den Ständigen Vertretern der OLJB bei der USK eine Alterseinstufung, die von diesen in aller Regel als Freigabeentscheidung der OLJB übernommen wird.

Die Alterskennzeichnung von Computerspielen mit unabhängigen Jugendschutzsachverständigen und staatlicher Beteiligung erfährt in hohem Maße Akzeptanz hat wesentlich zur Versachlichung einer ehemals

sehr emotional geführten Debatte um die Wirkung von Computerspielen auf Kinder und Jugendliche beigetragen.

Aspekte der Wirkungsmacht von Computerspielen: USK-Leitkriterien

Die *Wirkungsrisiken*, die bei der Prüfung eines Spiels eingeschätzt werden müssen, lassen sich in der Frage zuspitzen, ob der Inhalt eines Computerspiels geeignet ist „die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu *beeinträchtigen*“ – so ist es im Jugendschutzgesetz formuliert (§ 14 Abs. 1 JuSchG). Unter *Beeinträchtigung* sind Hemmungen, Störungen oder Schädigungen durch Überreizung, Überlastung und Übererregung zu verstehen. Insbesondere Inhalte von Spielen, welche die „charakterliche, sittliche (einschließlich religiöse) oder geistige Erziehung hemmen, stören oder schädigen oder sozial-ethisch desorientierend wirken, können die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit beeinträchtigen.“ (siehe Punkt 2.3 der *Leitkriterien der USK* und § 19 Abs. 2 der *USK-Grundsätze*; ebenfalls auf der USK-Homepage veröffentlicht).

Zur Einschätzung der Wirkungsrisiken von Video- und Computerspielen hat die USK aus der Spruchpraxis der Prüfungsgremien Leitkriterien mit Aspekten der Wirkungsmacht entwickelt, die in der Prüfpraxis Anwendung finden. So wird in den USK-Prüfungsgremien bei gewalthaltigen Spielen immer die Gesamtwirkung eines Spiels beurteilt. So wird beispielsweise immer berücksichtigt, wie dargestellte Gewalthandlungen in eine Rahmengeschichte bzw. der Story des Spiels eingebettet sind, ob der Protagonist jugendaffin dargestellt ist, ob die Gewaltanwendung des Protagonisten im Spiel reflektiert, bedauert oder als letztes Mittel der Notwehr oder Nothilfe angesehen wird etc. Alle diese Faktoren können als relativierende Elemente in der Gesamtwirkung des Spielangebots angesehen werden.

Die Leitkriterien der gesetzlichen Alterseinstufungen werden im USK-Beirat kontinuierlich weiter entwickelt und an die aktuellen Veränderungen der unterschiedlichen Spielangebote angepasst.

Medienwirkungen von gewalthaltigen Computerspielen – Befindlichkeiten und Befunde

Jugendschutz bei Computerspielen war schon immer eng mit der Frage verbunden, welchen Einfluss interaktive Gewalthandlungen in Computerspielen auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen ausüben.

Den Höhepunkt gesellschaftlicher Aufmerksamkeit erreichte diese Frage in der sehr emotional und kontrovers geführten sog. „Killerspieldebatte“ (ca. 1999 bis 2009). Ein häufig vorgebrachtes Argument gegen gewalthaltige Computerspiele (insbes. die sog. Ego-Shooter) war, dass diese als eine Art „Tötungssimulator“ fungieren, da sie es ermöglichen, die Ausübung von Gewalt virtuell zu erlernen, zu trainieren und Hemmschwellen zu ihrer realen Anwendung abzubauen.¹ Besondere mediale Aufmerksamkeit erhielt diese Auffassung nach den sog. „School Shootings“ in Littleton, USA (1999), Erfurt (2002), Emsdetten (2006) und Winnenden (2009). Dabei wurde die Annahme von direkten und monokausalen Medienwirkungen nicht nur von Teilen der Öffentlichkeit und seitens der Politik vertreten, sondern auch von anerkannten Wissenschaftlern.

Ergebnisse der Medienwirkungsforschung

Einen wichtigen Beitrag zur Versachlichung der Debatte leistete die vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) in Auftrag gegebene Studie „Medien und Gewalt – Befunde der Forschung 2004 – 2009“, die im März 2010 von Prof. Dr. Michael

¹ Siehe „Medien und Gewalt – Befunde der Forschung, Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend“, vorgelegt im März 2010 von Prof. Dr. Michael Kunczik und Dr. Astrid Zipfel, S. 13.

Kunczik (Uni Mainz) und Dr. Astrid Zipfel (Uni Düsseldorf) vorgelegt wurde. Kunczik und Zipfel erstellten zu dieser Thematik eine aktuelle Forschungsbilanz, die auf einer systematischen Recherche deutsch- und englischsprachiger Publikationen zum Thema „Medien und Gewalt“ beruht.

Die zugrunde liegenden Untersuchungen kamen aus den unterschiedlichsten Disziplinen: „von der Kommunikationswissenschaft über die Psychologie, Pädagogik, Soziologie, die Kulturwissenschaften, die Kriminologie und die Medizin bis hin zur Ökonomie.“² Problematisch war, dass die verschiedenen Studien aufgrund unterschiedlicher Gewaltbegriffe und Analysemethoden meistens nicht vergleichbar waren und zum Teil zu höchst unterschiedlichen Befunden gelangten.

Zusammenfassend kam die o.g. Studie in Bezug auf *Wirkungstheorien* zu folgenden Ergebnissen und Fragestellungen, die hier jedoch nur verkürzt und nicht vollständig dargestellt werden³:

- Für das Verständnis der *Wirkungen von Mediengewalt* ist es wichtig, die *Nutzungsmotive der Rezipienten* zu kennen (z. B. Bedürfnis nach Stimmungsregulierung wie Aggressionsabbau; Sensations-, Risiko- und Erregungsbedarf; Ablenkung, Unterhaltung etc.)
- Die *Katharsisthese*, die als einzige Wirkungstheorie von positiven Effekten in Form einer unschädlichen Abfuhr aggressiver Triebe ausgeht, konnte von der Wissenschaft mangels empirischer Befunde weder bestätigt noch widerlegt werden.
- Die *Suggestionsthese*, die Nachahmungseffekte von Mediengewalt in den Mittelpunkt stellt, entspricht aufgrund ihres monokausalen Ansatzes nicht mehr dem Stand der aktuellen Forschung. Entsprechende Phänomene – wie die *Nachahmungseffekte* in Bezug auf Suizide oder die so genannten „School Shootings“ – können besser

² „Medien und Gewalt – Befunde der Forschung 2004-2009, Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend“, vorgelegt im März 2010 von Prof. Dr. Michael Kunczik und Dr. Astrid Zipfel, *Kurzfassung*“, S. 1

³ A.a.O., siehe S. 3 - 14

durch komplexere Theorien wie z. B. die *sozial-kognitive Lerntheorie* erklärt werden.

- Der Forschungsstand zur *Desensibilisierungsthese*, die u.a. von einem Abstumpfungseffekt durch Gewöhnung an mediale Gewaltdarstellungen ausgeht, ist sehr widersprüchlich und wirft die Frage auf, ob die nachgewiesene Gewöhnung an violente Medieninhalte tatsächlich Konsequenzen für das Verhalten in der realen Lebenswelt hat oder ob es sich nicht eher um eine Anpassungsreaktion auf angsterregende Medieninhalte handelt.
- Auch andere Wirkungstheorien wie die *Kultivierungsthese* (Übernahme medialer Botschaften und Wertvorstellungen), die *Aggressions- und Transfermodelle* sowie weitere Theorien bedürfen weiterer empirischer Erforschung. Außerdem kann von festgestellten aggressiven Kognitionen und Emotionen nicht auf aggressives Verhalten geschlossen werden.
- Das Gesamtmuster der Befunde spricht zwar dafür, dass Mediengewalt einen Einfluss auf die Nutzer haben kann, dieser Effekt jedoch allenfalls als moderat einzuschätzen ist und *nur einen Faktor in einem komplexen Ursachengeflecht* darstellt.
- Das größte Wirkungsrisiko für Gewalthandlungen stellen immer noch die sozialen Umfeldler dar, vor allen Dingen die eigene familiäre Gewalterfahrung.
- In Bezug auf *medienspezifische Effekte* wurde festgestellt, dass sich gewalthaltige Computerspiele als nicht wirkungsstärker erwiesen haben als andere Formen von Mediengewalt; es gibt keine konsistenten Befunde für ein erhöhtes Wirkpotenzial von Virtual-Reality-Bedingungen, hohem Interaktivitätsgrad, Ego-Perspektive (First-Person-Shooter) und der Verwendung waffenähnlicher Controller.
- In Bezug auf *inhaltliche Faktoren* ist jedoch zu konstatieren, dass der *Kontext* medialer Gewalt von größerer Bedeutung ist als deren Menge. Ein *erhöhtes Risikopotenzial* ist anzunehmen, wenn die Gewaltdarstellung gerechtfertigt, belohnt oder nicht bestraft wird; und wenn die negativen Folgen für das Opfer ausgeblendet werden. Auch die Gewaltausübung durch attraktive, identifikationsträchtige Protagonisten beinhaltet ein erhöhtes Risikopotenzial.

2.2. Wirkungsrisiken und Wirkungschancen

Nach Jahren hitzig geführter Debatten um die Wirkungen von Computerspielen wird das Thema heute sehr viel sachlicher diskutiert. Die Einführung eines hohen Jugendschutzstandards für Video- und Computerspiele in Deutschland und die Tatsache, dass die ehemals postulierten einfachen Medienwirkungsmodelle inzwischen einer differenzierten Betrachtung gewichen sind, haben dazu sicherlich entscheidend beigetragen. Mediengewalt wird heute nicht mehr als alleinige Ursache für Gewaltverhalten von Jugendlichen angesehen, sondern als ein Faktor unter vielen. Bereits am 16. März 2009 gab *Der Spiegel* (S. 36) in einer Titelgeschichte über die Ereignisse in Winnenden zu bedenken: „*Und auch die Computerspiele tauchen in den Ermittlungen nun wieder auf. Natürlich gibt es keine Kausalität; Millionen spielen, ohne zu töten, aber andersherum stimmt eben auch: Wer irgendwann tötet, hat in der Regel vorher gespielt*“; dabei muss natürlich immer berücksichtigt werden, dass die Verbreitung gewalthaltiger Spiele es sehr wahrscheinlich macht, dass sie auf dem Computer eines Gewalttäters gefunden werden.⁴

Der unsachliche Begriff „Killerspiel“ ist aus der öffentlichen Diskussion weitestgehend verschwunden und auch die populistische Killerspieldebatte gibt es in dieser Form nicht mehr – auch weil in den Redaktionen, in der Politik und unter Fachleuten immer mehr Leute zu finden sind, die mit Computer und Videospielen groß geworden sind und vermehrt eigene Spielerfahrungen besitzen.⁵

Das Medium Computerspiel ist in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Auch werden bei Computerspielen längst nicht mehr nur die Wirkungsrisiken in den Blick genommen, sondern es wird (wie es bei ande-

⁴ siehe „Medien und Gewalt – Befunde der Forschung, Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend“, vorgelegt im März 2010 von Prof. Dr. Michael Kunzlik und Dr. Astrid Zipfel, S. 13.

⁵ Siehe „Counter-Strike und Co. – Was wurde aus der Killerspieldebatte?“, von Markus Böhm, Spiegel-Online, 25. September 2015

ren Medien ja schon lange Tradition ist) auch über *Wirkungschancen* von Computerspielen gesprochen. So beschäftigt sich die Wissenschaft zunehmend mit dem Medium im Hinblick auf eine Nutzung für medizinische, therapeutische, pädagogische, sozio-kulturelle, industrielle und wirtschaftliche Zwecke (Stichwort „Serious Games“ und „Gamification“).

Bei all diesen positiven Entwicklungen sollte man aber nach wie vor ernst nehmen, dass von Computerspielen negative Effekte ausgehen können. Dabei sind diese nicht ausschließlich im Bereich der Gewaltdarstellungen zu verorten. So berichtete beispielsweise die Süddeutsche Zeitung am 27. November 2015, dass Christian Pfeiffer, ehemaliger Direktor des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN), behauptet, dass gewalthaltige Computerspiele „zur Radikalisierung junger Muslime beitragen“; während Rudolf Weiß, Psychologe und Medienwirkungsforscher, darauf hinweist, dass eine Terrororganisation gewalthaltige Computerspiele als „mediale Gehirnwäsche“ nutze.⁶ Hier stellt sich jedoch die Frage, ob Terrororganisationen das jugendaffine Medium nicht eher dafür nutzen mit jungen Menschen in Kontakt zu kommen, um sie für ihre Ideologien zu gewinnen.

Hinweise zum Umgang mit Computerspielen:

1. Immer auf die gesetzlichen Alterskennzeichen achten!



2. Das Jugendschutzgesetz regelt rechtsverbindlich die Zugänglichkeit von Computerspielen in der Öffentlichkeit: die Abgabe durch den Handel und bei öffentlichen Vorführungen. Im Unterschied dazu

⁶ Siehe „Wie heute über Killerspiele diskutiert wird – Wird aus jedem Counter-Strike-Spieler ein Amokläufer? Und können Ego-Shooter junge Muslime radikalieren? Über eine Debatte, die immer wieder aufkommt.“: von Caspar von Au, Süddeutsche Zeitung, 27. November 2015

entscheiden die Eltern (oder andere Sorgeberechtigte) zu Hause für ihre Kinder, was gespielt oder nicht gespielt wird. Viele Eltern orientieren sich an den gesetzlichen USK-Alterskennzeichen, weil diese von Fachleuten vergeben werden, die sich mit den Erkenntnissen der Medienwirkungsforschung beschäftigen und viel Erfahrung aus der Arbeit mit Kindern, Jugendlichen und Medien dabei einfließen lassen.

3. Die Alterskennzeichen sind kein Hinweis auf die pädagogische Eignung oder auf die Qualität eines Spiels, sondern garantieren, dass das Computerspiel aus der Sicht des Jugendschutzes für eine Altersgruppe unbedenklich ist. Informationen zur pädagogischen Eignung eines Spiels finden sich u. a. im Internet unter:
www.spieleratgeber-nrw.de, www.spielbar.de
oder www.internet-abc.de.

Weitere Infos auf der Homepage der USK:

- Broschüre „Kinder und Jugendliche schützen. Alterskennzeichen für Computer- und Videospiele in Deutschland.“
- „Elternratgeber Computerspiele“
- „Leitkriterien der USK“
- „USK-Grundsätze“
(alles kostenlos zum Download unter www.usk.de).

Literatur

„Medien und Gewalt: Befunde der Forschung 2004 – 2009 – Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend“; vorgelegt im März 2010 von Prof. Dr. Michael Kunzlik (Johannes Gutenberg-Universität Mainz) und Dr. Astrid Zipfel (Heinrich Heine-Universität Düsseldorf) – Lang- und Kurzfassung (kostenlos zum Download unter www.bmfsfj.de bei „Publikationen“)

„Counter-Strike und Co. – Was wurde aus der Killerspieldebatte?“. Markus Böhm, Spiegel-Online, 25. September 2015 (www.spiegel-online)

„Wie heute über Killerspiele diskutiert wird: Wird aus jedem Counter-Strike-Spieler ein Amokläufer? Und können Egoshoooter junge Muslime radikalieren? Über eine Debatte, die immer wieder aufkommt.“: Caspar von Au, Süddeutsche Zeitung (Online), 27. November 2015 (www.sueddeutsche.de).