



Lust auf Leben statt auf Killerspiele

dradio.de URL: http://www.dradio.de/dlf/sendungen/interview_dlf/439547/ 18.11.2005

Der Kriminologe Christian Pfeiffer über Folgen des Medienkonsums bei Kindern
Moderation: Klaus Remme

Christian Pfeiffer, Leiter des Kriminologischen Forschungsinstituts in Niedersachsen, hält das im Koalitionsvertrag geforderte Verbot so genannter Killerspiele bloß für eine Geste, mit der man populär werden will. Verbotenes sei gerade besonders spannend, so Pfeiffer. Die Politik müsse vielmehr mit anderen Maßnahmen versuchen, Kinder von den Bildschirmen fernzuhalten und ihre "Lust aufs Leben" zu wecken. Als Beispiel nennt Pfeiffer die flächendeckende Einführung von Ganztagschulen.

Klaus Remme: Mitgehört hat Christian Pfeiffer, der Leiter des Kriminologischen Forschungsinstituts in Niedersachsen, Herr Pfeiffer, ich grüße Sie.

Christian Pfeiffer: Guten Morgen.

Remme: Was haben Sie aus den Ausführungen von Herrn Treichel herausgehört?

Pfeiffer: Nun ja, ich danke erst mal für die klugen und beharrlichen Fragen, es war eine Freude Ihnen zuzuhören, und es war ärgerlich, den Verharmlosungen zuzuhören, die Herr von Treichel von sich gegeben hat, wenn er dann sagt, es sei ein wenig in der Gewaldecke. Diese Kampfspiele, die er kurz erwähnt hat, bei denen ein Mädchen dort mitspielt, sind brutalste Spiele, die nach unseren Forschungsergebnissen sogar die Wirkung von Counter-Strike teilweise übertreffen. Für uns ist das Entscheidende: Was fördert die Machokultur in männlichen Jugendlichen, die mit solchen Spielen sich auseinandersetzen oder sonstwie in diese Gewalt legitimierenden Männlichkeitsnormen hinein wachsen? Das ist der Faktor Nummer eins.

Remme: Gibt es eigentlich Erklärungen dafür, warum hauptsächlich Jungen diese Spiele spielen?

Pfeiffer: Unsere neurobiologischen Partner sagen, sehr stark genetisch bedingt, aber es gibt sicher auch Rollenlernen dazu, dass so ein Junge vom Vater verboten bekommt, wenn er als Fünfjähriger hinfällt: Hör doch auf zu heulen, Junge, du bist doch kein Weichei, nun reiß dich zusammen, ein Indianer kennt keinen Schmerz und so weiter. Und er merkt, Gefühle unterdrücken, das muss schon sein als junger Mann und er ist ganz stolz, wenn er beim nächsten Mal nicht mehr weint und panzert sich allmählich gegen eigene Gefühle und auch gegen zu viel Mitleidsempfindungen gegenüber anderen ein. Das ist männlich, so lernen es manche am Vorbild des Vaters, also das ist sicher ein zweiter Faktor, neben dem schlicht genetischen.

Remme: Ich habe es eben herausgehört, Sie unterscheiden offenbar zwischen, sagen wir mal Ballerspielen einerseits. Frage: Unschädlich? Und Kampfspielen andererseits, oder?

Pfeiffer: Also ich sage nicht, unschädlich. Wir interessieren uns ja zunächst einmal gar nicht für die Gewaltauswirkungen, sondern für die Frage: Warum sind Jungen in den letzten zehn, fünfzehn Jahren schulisch in den Leistungen immer mehr in den Keller geraten? Und da ist ein ganz zentraler Faktor, dass ein Kind, was als Zehnjähriger eine Playstation ins Zimmer bekommt, schlicht doppelt so viel Zeit mit diesem Gerät verbringt, als der Nachbarsjunge, der das selbe Gerät im Wohnzimmer hat. Also die Verfügbarkeit über solche Geräte erhöht den Spielkonsum. Bei den Dreizehnjährigen haben wir dann schon anderthalb Stunden mehr und im Vergleich zu Mädchen zeigt sich dann, dass die Jungen, wenn man Fernsehen hinzunimmt, und dort vor allem dann das Betrachten von Gewaltvideos, dass die Jungen es auf zwei Stunden

mehr Medienkonsum bringen. Die sind dieser Verführung der Mattscheiben offenbar weniger gut gewappnet.

Remme: Aber diese Klage, die Sie jetzt führen und der sich wahrscheinlich viele Eltern gerne anschließen, dass ist ja eine Klage, die auch geführt werden kann, wenn der Junge ein harmloses Fußballturnier mit seiner Playstation führt.

Pfeiffer: Ja, da sagen die Neurobiologen, mit denen wir zusammenarbeiten, da gibt es einen gewaltigen Unterschied! Es gibt Verdrängungseffekte, alles was wir lernen, landet ja zunächst im Kurzzeitgedächtnis, wenn aber jetzt die mit hohen Emotionen verbundenen Powerspiele kommen, bei denen man entsetzliche Ängste durchlebt, wenn man sich hoch identifiziert, bei denen man gewaltige Freude erlebt, wenn man gesiegt hat und erfolgreich im Töten war, also die Spannungen, die man da rauf und runter durchmacht, die seien höchst problematisch für das vorher Gelernte und seien abträglich für die anschließende Konzentration. Mir sagte ein Junge kürzlich: "Also, wenn ich so ein Spiel gespielt habe und anschließend Hausaufgaben mache, dann verschreibe ich mich ständig, und wenn ich lernen will, dann kann ich mich gar nicht konzentrieren." Das war eine sehr ehrliche Aussage, die genau das beschreibt, was unsere neurobiologischen Partner beitragen und wo sie sagen, es macht einen Unterschied, wenn ein Mädchen eine harmlose Soap guckt oder ein Junge ein brutales Actionspiel spielt.

Remme: Müssen Sie ehrlicherweise auch hinzufügen, dass es keine wissenschaftlichen Beweise gibt, die eindeutig belegen, dass Spieler, die zum Beispiel Counter-Strike spielen, nachher in der realen Welt gewalttätiger sind?

Pfeiffer: Halt! Das stimmt nicht mehr so ganz. Aus den USA gibt es neuere Erkenntnisse und wir können ganz klar zeigen, es fördert die, was wir Machokultur

verkürzt nennen, es fördert die Bereitschaft, Gewalt zu akzeptieren. Das ist aus unseren Tatanalysen, wenn wir alle Faktoren gemeinsam in ihrer Wirkung prüfen, doch deutlich herausgekommen und nichts fördert wiederum die Gewalttätigkeit von Jugendlichen stärker, als wenn sie sich in hohem Maße mit solchen Normen identifizieren, die gesteigerte Männlichkeit demonstrieren und wir sehen schon, es braucht einen aufnahmebereiten Boden dafür, also wer in einer Familie aufwächst, in der ohnehin viel Gewalt demonstriert wird, wer selber viel Gewalt durchlitten hat, durch seine eigenen Eltern, der ist eher in Gefahr, dass er in dieser Richtung sich entfaltet. Also der normale Jugendliche wird durch Counter-Strike spielen nicht zu einem schlimmen Gewalttäter, er wird ein schlechterer Schüler in der Schule, wenn er es sehr übertreibt.

Remme: Herr Pfeiffer, nun will die Politik solche Spiele verbieten. Was bringt das?

Pfeiffer: Ich glaube, nicht viel. Ich halte das für eine Geste, wo man vielleicht populär werden will, aber ob es wirklich eine Änderung erzeugt, da gebe ich Herrn von Treichel recht: Was verboten ist, ist gerade besonders spannend. Über das Internet kann man sich viel holen. Also ich halte mehr davon, wenn die Politik ernst machen würde, zu sagen: Okay, für die Nachmittage der Kinder ist uns eine Überschrift wichtig: Lust auf Leben wecken! Wir bieten Ganztagschulen flächendeckend in Deutschland an. Vormittags ein toller Unterricht und nachmittags Sport, Musik, Kultur, soziales Lernen und so weiter, damit die Kinder nicht hinter ihren Kisten vergammeln, sondern aktiv werden, das Leben selber entdecken und dadurch auch am Wochenende andere Freizeitaktivitäten haben, als stundenlang in LAN-Parties zu sitzen.

© 2007 Deutschlandradio