



Töten lernen per Software

von Prof. Manfred Spitzer /Ulm (© erschienen im P.M. Magazin 09/2006)

Virtuelle und echte Realität haben nichts miteinander zu tun? Alles Unsinn, meint Professor Spitzer. Wer im Spiel das Töten übt, greift auch im echten Leben eher zur Gewalt.

Zu viel Medienkonsum macht unsere Kinder dick, dumm und gewaltbereit: Das ist die Hauptthese meines Buches »Vorsicht Bildschirm«, das sich kritisch mit Fernsehen und Computerspielen auseinander setzt. Bei meiner Argumentation habe ich mich auf publizierte Studien und die Erkenntnisse der Neurobiologie zu impliziten Lernprozessen sowie zur Gehirnentwicklung gestützt – also auf wissenschaftliche Ergebnisse, die jeder nachvollziehen kann.

Trotz des komplexen Sachverhalts hat die Öffentlichkeit überraschenderweise meine Medienkritik zur Kenntnis genommen, und mein Buch tauchte mehrfach in Bestsellerlisten auf. Die Resonanz war nahezu ausnahmslos positiv; meine Argumente wurden ebenso verstanden wie die Tatsache, dass wir handeln müssen, um gesellschaftlichen Schaden abzuwenden.

Doch es gab Ausnahmen: Medienvertreter, Medienpädagogen, Journalisten und nun jüngst ein Zukunftsforscher – also Menschen, die sich eigentlich von Berufs wegen um die Auswirkungen der Bildschirmmedien auf Kinder und Jugendliche kümmern sollten. Diese selbst ernannten Experten ignorieren wissenschaftliche Studien oder lehnen sie ohne Argumente einfach ab und greifen teilweise meine Person direkt an. Sie bezeichnen sich selbst als Wissenschaftler, arbeiten aber nicht wissenschaftlich.

So ignorieren sie zum Beispiel die folgenden Fakten: Amerikanische Kinder und Jugendliche verbringen mehr Zeit vor dem Bildschirm als mit jeder anderen Tätigkeit (außer Schlafen). Schon manche Zweijährigen sitzen zwei Stunden täglich vor dem Bildschirm. Bis zum Ende der Highschool (nach zwölf Schuljahren) verbringt ein Durchschnittsschüler etwa 13000 Stunden in der Schule – und fast doppelt so lange vor dem Fernseher (25000 Stunden). Bis zum 18. Lebensjahr haben Kinder, die in Haushalten mit

Kabelanschluss oder Videorecorder aufwachsen, etwa 32000 Morde gesehen.

In Deutschland sieht es besser aus – aber nicht viel: Der tägliche Fernsehkonsum liegt im Vorschulalter bei etwa 70 Minuten, im Grundschulalter bei gut 90 Minuten und bei den zehn- bis 13-Jährigen bei knapp zwei Stunden. Besitzt ein Kind ein eigenes Fernsehgerät, schaut es noch länger fern. Der Anteil dieser Kinder nimmt ständig zu: Lag er 1999 bei 29 Prozent, so erreichte er 2003 schon 37 Prozent. Selbst Kindergartenkinder hocken noch bis spät in der Nacht vor der Flimmerkiste: Um 22 Uhr sind es deutschlandweit 800000, eine Stunde später noch 200000 und um Mitternacht immer noch unglaubliche 50000. In 79 Prozent aller Sendungen des deutschen Fernsehens kommt Gewalt vor – ein Wert, der noch zu Beginn der 1990er Jahre bei 48 Prozent lag. Jeder fünfte Jugendliche sieht sogar täglich mindestens einen Horrorfilm.

Die Gewaltwirkung, der ein Kind durch den Fernseher ausgesetzt ist, ist also schon hoch genug. Dennoch wird dieser Einfluss durch die Wirkung der Computerspiele noch übertroffen. Selbst Matthias Horx erwähnt in seinem ansonsten unglaublich unkritischen Artikel »Hoppla, hier kommt mein zweites Ich!« die Computerspiel-Industrie, die die negative Wirkung des Fernsehens noch mal drastisch steigert.

Der Unterschied zwischen Fernsehen und Computerspielen ist nämlich dramatisch: Im Fernsehen wird Gewalt konsumiert, in Computerspielen wird sie aktiv trainiert. Dies ist im Grunde ein unglaublicher Vorgang: Wohlmeinende (aber unwissende) Eltern investieren Milliarden, um unseren Nachwuchs im Töten auszubilden. Genau dies wird in den Spielen eingeübt – immer realistischer und immer grausamer.

Welches sind die Folgen? Sowohl Horx als auch der Medienpädagoge Dirk Frank berufen sich nicht auf wissenschaftliche Studien, sondern auf ein Buch des Journalisten Steven Johnson: »Everything bad is good for you. How today's pop-culture is actually making

us smarter« (deutsch: »Die neue Intelligenz. Warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden«).

Für beide Freunde des virtuellen Abschlachtens ist also die durch nichts belegte Behauptung eines Journalisten aussagekräftig – die gesicherten Erkenntnisse aus der Wissenschaft hingegen nicht. Damit folgen sie einem bekannten Schema, das mittlerweile sogar wissenschaftlich untersucht wurde: Man leugnet Fakten, diskreditiert Autoren und stellt unbegründete Behauptungen gegen wissenschaftliche Erkenntnisse.

Unter der Überschrift »Computerspiele machen schlau« stellt Horx eine Reihe von Behauptungen auf, die allesamt unwahr sind. Gehen wir sie im Einzelnen durch:

- Spiele produzieren keine Gewalt. Falsch! Die Literatur hierzu ist zwar noch nicht so groß wie die zum Fernsehkonsum, aber es gibt mittlerweile genügend Arbeiten, die zeigen, dass auch Computerspiele Gewalt erzeugen.

Die Folgen erleben wir alle: Die Abstumpfung gegenüber realer Gewalt steigt, gleichzeitig nimmt Gewalt in allen Lebensbereichen zu. Das meiste davon bleibt in Schule und Familie, richtet Schaden an, wird aber kaum öffentlich sichtbar. Nur gelegentlich kommt es zu Exzessen, die bundesweit Aufsehen erregen. Ich erinnere nur an die Zwischenfälle in Passau, Bad Reichenhall, Meißen, Metten, Darmstadt, Brandenburg, Freising, Gersthofen, Erfurt und Coburg mit insgesamt 30 Toten und weiteren Schwerverletzten.

Wenn vor einigen Monaten der Bundestag darüber beriet, dass im ländlichen Allgäu Hauptschüler sich gegenseitig Hinrichtungsvideos per Handy für fünf bis zehn Euro verkaufen, dann wird es höchste Zeit, dass wir alle über die Veränderungen nachdenken, welche die neuen Medien mit sich bringen. Wie kann es sein, dass Kinder Geld für derartige Brutalitäten ausgeben?

Aber nicht die Kinder sind böse: Wir Erwachsenen sind es, die ihnen ihr Verhalten durch Bereitstellung der nötigen Hard- und Software ermöglichen. Bei der überwiegenden Mehrzahl der Computer- und Videospiele handelt es sich um Software zum Trainieren von Gewalt, zum Abgewöhnen von Tötungshemmung und zur Abstumpfung gegenüber Mitgefühl und sozialer Verantwortung.

Verbotene Spiele wie Duke Nukem 3D zum Beispiel sollen mit detaillierten Tötungsanimationen wie dem

Wegspritzen von Blut- und Hautpartikeln, Wegsprengen ganzer Körperteile usw. den Spielern Spaß bringen. Der Motivationsforscher Werner Kroeber-Riel meint dazu: »Die Feder sträubt sich, den Inhalt solcher Computerspiele oder anderer Spiele wiederzugeben, die gegenwärtig Kinder und Jugendliche in den Umgang mit roher Gewalt, Hass und widerwärtiger Sexualität einführen.«

- Spiele wirken intelligenzsteigernd. Falsch! Hierzu gibt es keine einzige Studie, die Behauptung ist frei erfunden. Das hindert jedoch selbst die Bundeszentrale für politische Bildung nicht daran, den gleichen Unfug zu publizieren; so unter dem Titel: »Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten«. Die staatlichen Experten verschweigen, dass in den meisten Spielen das Töten gelernt wird. Statt dessen reden sie von den »sensomotorischen Fähigkeiten«, um die es bei Computerspielen geht, von »Regelkompetenz« sowie von »Motivation und Energie«. Zur Gewalt nehmen die Autoren wie folgt Stellung: »Auf erkenntnistheoretischer Ebene besteht unter den Wissenschaftlern weithin Einigkeit, dass es im Hinblick auf die mediale Welt keine direkten Wirkungen von dieser auf die reale Welt gibt, egal, ob die Inhalte gewaltorientiert sind oder nicht.« Zu gut Deutsch: Die virtuelle Realität hat mit der echten nichts zu tun!

Diese Aussage ist schlicht falsch. Auf Grund methodisch sauber durchgeführter Studien wissen wir das ganz genau. Wer etwas anderes behauptet, der lügt – ebenso wie es die Zigarettenindustrie getan hat, als sie jahrzehntelang den Zusammenhang von Rauchen und Lungenkrebs geleugnet hat. Dieselbe Taktik benutzt auch die amerikanische Regierung, um die Unterzeichnung des Kyoto-Protokolls hinauszuschieben: Sie leugnet den Zusammenhang zwischen Treibhausgasen und globaler Erwärmung und plädiert für Zeit raubende zusätzliche Forschung.

- Spiele fördern die soziale Kompetenz der Spieler. Falsch! Hier ist nicht nur nichts durch Daten belegt: Hier wird die Realität in einer Weise auf den Kopf gestellt, dass es weh tut! Studien zu den Auswirkungen von Bildschirmmedien haben genau das Gegenteil gezeigt: Diese Medien führen zu Vereinsamung und zu Depression. Außerdem grenzt es an Sarkasmus, wenn man behauptet, dass z. B. Spiele, die von der US-amerikanischen Armee produziert wurden, die soziale Kompetenz fördern sollen. So werden in dem vom Militär entwickelten Spiel »Amerika's Army« Kinder in die Details militärischer Organisationsformen und Arbeitsweisen

eingeführt, von Dienstrangbezeichnungen bis Erstürmungsstrategien. Dann lernen sie das Schießen auf Menschen, und wer das alles kann, hat bei einer Bewerbung bei der US-Armee bessere Chancen oder wird von ihr gar zwecks Rekrutierung kontaktiert. Was also hierzulande verboten ist – die Rekrutierung von Kindern –, praktiziert die US-Armee öffentlich und flächendeckend über das Internet.

- Spiele fördern die Fähigkeit zur visuellen Bildverarbeitung. Richtig. Aber die von Horx erwähnte Studie der Universität Rochester hat gezeigt, dass sich die Aufmerksamkeit der Spieler ändert: Sie achten mehr auf alles, auch an der Peripherie des Aufmerksamkeitsfelds, und werden dadurch besser im Spiel. Das Problem heutiger Schüler besteht aber gerade nicht darin, dass ihre Aufmerksamkeit zu eng fokussiert ist. Im Gegenteil: Sehr viele haben Aufmerksamkeitsstörungen, die darin bestehen, dass die Aufmerksamkeit überall ist und gerade nicht fokussiert. Man könnte es auch so ausdrücken: Wer noch keine Aufmerksamkeitsstörung hat, der lernt sie beim Videospielen.

- Spiele fördern die Koordination. Falsch! Wer nur mit dem Daumen und ein paar Fingern wackelt, lernt gerade nicht die Beherrschung seines Körpers. In Einschulungsuntersuchungen fällt in den letzten Jahren zunehmend auf, dass Kinder einfachste motorische Fähigkeiten nicht mehr beherrschen, die früher jeder konnte: Seiltänzerengang rückwärts, von einem Bein aufs andere hüpfen, einen Purzelbaum schlagen.

- Spiele fördern die Flexibilität. Auch diese Behauptung ist durch nichts bewiesen.

- Spiele fördern die Wettbewerbslust. Dies mag sein. Aber brauchen wir wirklich mehr Wettbewerb? Menschen sind eigentlich Kooperationswesen und erst in zweiter Linie (wenn es um Mitglieder fremder Gruppen geht) auf Wettbewerb angelegt. Aus dieser Sicht halte ich die Förderung von Wettbewerbslust, wenn sie denn eintritt, für problematisch.

- Spiele fördern Selbstvertrauen. Falsch! Zum einen gibt es keinerlei Daten, die diese Behauptung bestätigen. Und zum zweiten sind die Zusammenhänge von Bildschirmmedienkonsum und Selbstbild eher negativ.

»**Ich hasse, hasse sie!** Die Unmenschen der Gegenseite ... wer sitzt da gerade an der Tastatur? Tschetschenen? Palästinenser? Saddam Hussein persönlich? Irre islamische Jungs aus Kreuzberg? Das würde ich gern einmal wissen!« – So beschreibt Horx die Gedanken und Gefühle der Spieler. Will er damit wirklich belegen, dass aus ihnen bessere Menschen werden, je mehr sie spielen?

Der Zusammenhang zwischen Gewalt in den Medien und realer Gewalt ist eindeutig. Er ist so eindeutig wie der Zusammenhang zwischen Zuckerkonsum und Fettleibigkeit, so eindeutig wie der zwischen Rauchen und Lungenkrebs. All das sind statistische Zusammenhänge, und sie sind zweifelsfrei nachgewiesen.

Dass es Ausnahmen gibt, spielt keine Rolle. Jeder kennt einen 80-Jährigen, der geraucht hat wie ein Schlot und schließlich vom Lastwagen überfahren wurde, oder einen 30-Jährigen, der nie geraucht hat und an Lungenkrebs verstorben ist. Dies spricht jedoch keineswegs gegen den generellen Zusammenhang zwischen Rauchen und Lungenkrebs, der übrigens etwa so groß ist wie der zwischen Bildschirmmedienkonsum und realer Gewalt.

Machen wir uns nichts vor: Es wird Zeit, dass wir handeln und dafür sorgen, dass unsere Kinder in ihrer Freizeit etwas anderes lernen als Aggression und Gewalt.

Link: http://www.p-m-magazin.de/de/heftartikel/ganzer_artikel.asp?artikelid=1437