

Osnabrücker Jahrbuch
Frieden und Wissenschaft
18 / 2011

Veränderte Sicht auf Risiken?

- OSNABRÜCKER FRIEDENSGESPRÄCHE 2010
- MUSICA PRO PACE 2010
- BEITRÄGE ZUR FRIEDENSFORSCHUNG

Herausgegeben vom Oberbürgermeister der
Stadt Osnabrück und dem Präsidenten der
Universität Osnabrück

V&R unipress
978-3-89971-904-8

Inhalt

Vorwort der Herausgeber	7
Editorial	9

I. OSNABRÜCKER FRIEDENSGESPRÄCHE 2010

<i>Spielverderber? Neue Medien, Computerspiele und Jugendgewalt</i> Mit Christian Pfeiffer und Alexander T. Müller	17
---	----

<i>Fußball – Spielfeld für Integration oder Ausgrenzung?</i> Mit Willi Lemke, Nia Künzer und Gunter A. Pilz	41
--	----

<i>Flüchtlingsnot vor und hinter den Grenzen der Europäischen Union</i> Mit Angelika Beer, August Hanning und Elias Bierdel.	63
---	----

<i>Europa sieht Deutschland: »Dass ein gutes Deutschland blühe ...«</i> Von Friedrich Schorlemmer	91
--	----

<i>Religionen als zivilisierende Kräfte der Globalisierung?</i> Mit Selim Abdul-Galeel und Peter Steinacker.	107
---	-----

II. MUSICA PRO PACE – KONZERT ZUM OSNABRÜCKER FRIEDENSTAG 2010

Stefan Hanheide, Osnabrück <i>Die katastrophalen Folgen von Gerechtigkeit durch Gewalt. Zum Oratorium »A Child of Our Time« von Michael Tippett</i>	131
--	-----

III. BEITRÄGE ZUR FRIEDENSFORSCHUNG

Kenichi Mishima, Tokio

Die Entmachtung der japanischen Öffentlichkeit 139

Lars Gerhold, Berlin

Zwischen Risiko und Gefahr.

Unsicherheit als Anforderung an das Individuum 145

Ulrich Schneckener, Osnabrück

Der schwierige Umgang mit dem »Risiko Terrorismus«.

Möglichkeiten und Grenzen der Terrorismusbekämpfung 157

Reinhold Mokrosch, Osnabrück

Das Risiko der Gewaltfreiheit.

Was können die Weltreligionen für den Frieden tun? 171

Silke Grade, Osnabrück

»Eine Zierde der Stadt Osnabrück« oder »der Judentempel«.

Die Synagoge an der Rolandstraße 191

IV. ANHANG

Referentinnen und Referenten, Autorinnen und Autoren 207

Abbildungsnachweis 213

Spielverderber? Neue Medien, Computerspiele und Jugendgewalt

Podiumsveranstaltung im Rathaus der Stadt
am 7. April 2010

Prof. Dr. Christian Pfeiffer

Direktor des Kriminologischen
Forschungsinstituts Niedersachsen,
Hannover

Alexander T. Müller

Gründer der Turtle Entertainment
GmbH, Leiter des e-Sport-Teams SK
Gaming, Köln

Prof. Dr. Beate Wischer

beide Universität Osnabrück –

Prof Dr. Reinhold Mokrosch

Gesprächsleitung

Reinhold Mokrosch: Die letzte aufsehenerregende Gewalttat in einer ganzen Serie von ›Amokläufen‹ Jugendlicher in Deutschland musste im Jahr 2008 die württembergische Kleinstadt Winnenden erleben. Wie bereits bei früheren Fällen wurde auch hier darüber gerätselt, was den 17-jährigen *Tim K.* zu seiner Tat bewogen haben mag. Wir wollen uns heute der Klärung der Frage widmen, ob bei derartigen Gewalttaten auch sogenannte ›Killerspiele‹, womöglich in Verbindung mit einer Computer-›Spielsucht‹, eine Rolle spielen.

Wir fragen: Gibt es einen Zusammenhang zwischen Computerspielen und Gewaltbereitschaft oder gar Gewalttätigkeit? Herr Pfeiffer, wir bitten Sie um eine erste Antwort.

Christian Pfeiffer: An den Anfang stelle ich nicht den Zusammenhang zwischen brutalen Computerspielen und Gewalt, sondern einige Ergebnisse unserer seit fünf Jahren laufenden, intensiven Forschungen zu der Frage: Sind Killerspiele *Leistungskiller*? Es gibt allen Anlass, diese Frage zu stellen. Noch im Jahr 1990 hatten wir gleich viele männliche und weibliche Abiturienten. Und auch beim Sitzenbleiben und beim Schulabbruch unterschieden sich Jungen und Mädchen nur geringfügig. Heute ist das anders. 2008 gab es bundesweit 117.000 männliche Abiturienten, aber 149.000

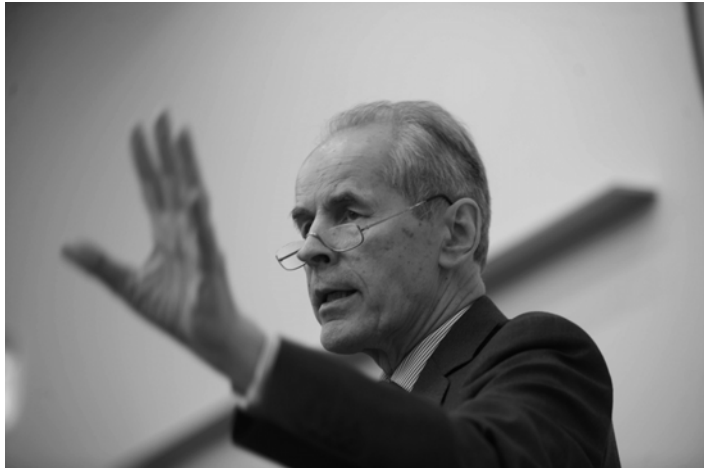
weibliche, d.h. 32.000 mehr Frauen als Männer. Nehmen wir zum Vergleich den erfolgreichen Abschluss eines Studiums: 1990 waren 64% der Studienabsolventen männlich, nur 36% weiblich. 2008 sind die Frauen mit einem Anteil von 52% vorn. Wir können also einen steilen Abstieg der Leistungen von jungen Männern erkennen. Aktuell werden Viertklässlern nach der Grundschule hinsichtlich weiterführender Schulen folgende Schulempfehlungen gegeben: Die Mädchen sollen zu 41% ins Gymnasium übergehen, die Jungen nur zu 34%. Dafür wird den Jungen häufiger die Hauptschule oder die Sonderschule empfohlen und den Mädchen entsprechend weniger. Woran liegt das? Die Bundespolitik glaubte eine Zeit lang, die »Feminisierung des Lehrerberufes« sei schuld. Das haben wir schnell widerlegen können: Im Jahr 2008 haben wir 45.000 Jugendliche bundesweit nach ihren Schulnoten gefragt und die Daten in Relation zum Geschlecht des Lehrers gesetzt. Es kommt nichts dabei heraus: Die Mathe-Note von Jungen z.B., die ein Lehrer in Mathematik unterrichtet, lag bundesweit bei 2,81. Lehrerinnen gaben im Schnitt die Mathe-Note 2,80. Nur im Fach Sport gab es Signifikantes: Mädchen haben deutliche Nachteile, wenn sie einen männlichen Sportlehrer haben, aber Jungen nicht, wenn sie weibliche Lehrer haben. Also: Das Geschlecht des Lehrers ist nicht verantwortlich für die bedrohliche Leistungskrise der Jungen.

Doch was hat das mit unserem Thema zu tun? Eine unserer Untersuchungen in Dortmund zeigt es: An einem Experiment nahmen dort 500 Schüler teil, 250 Mädchen und 250 Jungen. Die Mädchen im Alter von 10 Jahren hatten zu 27% eine Computer-Spielkonsole im Zimmer, die Jungen zu 56%. Auch zum eigenen Fernsehgerät und dem Computer gab es große Unterschiede. Die Verfügbarkeit über eigene Mediengeräte für dann zu beachtlichen Divergenzen in der Nutzung. Die Mädchen brachten es auf knapp 2 Stunden täglichen Medienkonsums, die Jungen auf 3,3 Stunden, wobei die Jungen extrem brutalere Inhalte nutzten: Sie favorisierten 20 bis 30 mal häufiger als Mädchen Spiele mit der Altersfreigabe ab 16 oder ab 18 Jahren und doppelt so oft verbotene Filme. Eine der Folgen war, dass die zehnjährigen Jungen zu 29% für das Gymnasium empfohlen wurden, die Mädchen aber zu 39%, die Jungen zu 33% in die Hauptschule, die Mädchen nur zu 23% – und das, obwohl alle anderen leistungsrelevanten Faktoren gleich waren: die Häufigkeit des Prügelns von Eltern, die Armut, die Bildungsarmut in der Familie oder das Gegenteil: Förderung von allen Seiten. Das verteilte sich auf Jungen und Mädchen völlig gleichmäßig. Einzig der *Medienkonsum* wurde in diesem Experiment als Unterschiedsfaktor in der Sozialisation der von uns erfassten Kinder ermittelt. Besonders krass divergiert er zwischen den Geschlechtern bei türkischen Kindern: Die Jungen brachten es auf 4,2 Stunden Medienkonsum am Tag, die

Mädchen nur auf 1,9 Stunden. Die Jungen landeten zu 13% im Gymnasium und die Mädchen zu 28%.

Was wir dann fanden,¹ überraschte uns nicht. Je mehr Zeit Kinder und Jugendliche in Computerspiele und Fernsehen investieren, umso schlechter fallen ihre Schulnoten aus. Mehr noch: Je brutaler die Inhalte sind, umso schlechter die Schulnoten.

Warum ist das so? Dazu haben wir Neurobiologen gefragt und eigene Forschungen angestellt. So kam auch heraus, dass norddeutsche Schüler, die in den PISA-Vergleichs-



Christian Pfeiffer

studien regelmäßig schlechter abschnitten als *süddeutsche*, viel mehr Fernsehen schauen als diese und dass Schüler mit ausländischer Herkunft doppelt so viel Zeit mit Fernsehen und Computerspielen verbringen wie deutsche. Alle PISA-Verlierer unterscheiden sich von den PISA-Gewinnern ganz massiv dadurch, dass sie mehr Medienkonsum und eine umfangreichere Geräteausstattung haben. So besitzen z.B. 44% der 10-jährigen Migranten eine Spielekonsole, aber nur 22% der Deutschen. Das hat natürlich Auswirkungen auf ihren Alltag.

Unsere Forschungshypothesen zu den Auswirkungen intensiven Medienkonsums konnten wir ferner anhand eines Experiments überprüfen, das wir in Hannover mit einer Gruppe von 18- bis 25-Jährigen durchgeführt haben. Florian Rehbein bildete zu diesem Zweck fünf gleichartig zusammengesetzte Gruppen, die unterschiedlichen Freizeitaktivitäten nachgehen durften. Die erste Gruppe war sportlich aktiv. Die zweite Gruppe durfte einen harmlosen Film anschauen wie etwa *Rosamunde Pilcher*. Die dritte Gruppe spielte SIMS, also ein harmloses Computerspiel, die vierte Gruppe schaute einen sehr brutalen Film an, der ab 18 freigegeben war. Die fünfte Gruppe beschäftigte sich mit einem ebenfalls ab 18 freigegebenen, sehr brutalen Computerspiel. Anschließend durften sich alle fünf Gruppen intensiv mit mittelschweren Matheaufgaben auseinandersetzen. Bis zu 20 Punkte konnten erreicht werden. Es ging also um die Frage, in welchem

Ausmaß man sich im Anschluss an eine Freizeitaktivität auf eine neue Aufgabe konzentrieren kann.

Die zuletzt genannte Gruppe mit dem brutalen Computerspiel erreichte 10 Punkte, die Zuschauer des brutalen Films 12,5, die SIMS-Spieler 13 und die Betrachter des harmlosen Films 14. Am besten schnitten die Sportler mit 15 Punkten ab. Ihre Konzentrationsleistung fiel also um 50 Prozent besser aus als bei denen, die sich nach einem brutalen Computerspiel darum bemühten, die Matheaufgaben zu lösen. Doch warum ist das so? Ich habe das oft mit Schülerinnen und Schülern diskutiert, wenn ich ihnen unsere Forschungsergebnisse vorstelle. Durchweg bieten sie dieselbe Erklärung an: Solche gewaltorientierten Spiele seien eben superspannend. Man steigt voll ein, weil es um Gewinnen oder Verlieren geht, und im Anschluss daran sei es dann richtig schwierig, den Kopf für eine neue Aufgabe frei zu bekommen. Genau das bestätigt die moderne Hirnforschung. Je intensiver unsere Gefühle auf eine Botschaft reagieren, um so besser wird sie in unserem Kopf verankert und umso schwerer ist es danach, sich von diesen emotional hoch besetzten Eindrücken zu lösen. Die Intensität ist maßgeblich dafür, was wir in Erinnerung behalten und wie schnell wir unsere Konzentration auf eine neue Information richten können.

Hirnforscher bestätigen, dass alles Gelernte zunächst nur vorübergehend im Kopf bleibt und noch sehr gefährdet ist, vergessen zu werden. Wenn man also flüchtig einiges Schulwissen vom Vormittag oder vom nachmittäglichen Lernen im Kopf gespeichert hat, dann aber zwei Stunden lang intensiv am Computer spielt, dann ist das nicht gut für das Behalten des vorher Gelernten. Und wenn Kinder erst am Computer spielen dürfen und dann lernen sollen, geht es ihnen wie im beschriebenen Experiment. Nach einem brutalen Computerspiel sind sie erst einmal fix und fertig, und konzentriertes Lernen ist sehr erschwert.

Wir haben auch das Thema ›Computerspielabhängigkeit‹ untersucht. Zu beachten ist hier besonders, dass Jungen zehnmal häufiger als Mädchen in suchtabhängiges Spielen geraten. Abhängigkeit und hohe Gefährdung zusammengenommen, geraten Mädchen nur zu 0,78% pro Jahrgang in diese Falle. Bei den Jungen sind es mit 7,7% zehnmal so viel, die in suchartiges Spielen verfallen, also mindestens 4 Stunden pro Tag spielen und zudem in hohem Maß die Kontrolle über die Spieldauer verlieren.

Und wir müssen feststellen, dass die Spiele dafür mitverantwortlich sind.

Die Computerspielindustrie verteidigt sich mit dem Argument, es seien eben gerade die ›psychisch Kranken‹, die in die Sucht gerieten. Warum aber Jungen zehnmal öfter psychisch krank sein sollen als Mädchen, ist nicht nachvollziehbar! Wir können vielmehr feststellen, dass es die *Qualität* der Spiele ist, die den Unterschied ausmacht. Manche sind organisiert wie Glücksspiele, zum Beispiel *World of Warcraft*, bei denen man die

›Belohnung‹ eben nicht sicher, sondern nach Zufallskriterien erhält. Dann ist man richtig versessen darauf, das Glück erzwingen zu wollen, und kann mit dem Spielen nicht mehr aufhören. Bei diesem Spiel erreicht die tägliche Spieldauer männlicher Jugendlicher 3,9 Stunden pro Tag. Dieses Spiel ist von der *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* (USK) ab 12 Jahren eingestuft. Eltern, die darauf vertrauen, müssen sich auf einbrechende Schulleistungen ihrer Kinder gefasst machen.

In jedem Jahrgang der 14-, 15- oder 16-jährigen männlichen Jugendlichen geraten in Deutschland 34.200 in suchartiges Spielen, von den Mädchen sind es nur 3.700. Diese Differenz von etwa 30.000 entspricht fast genau der Differenz beim Abitur: 32.000 mehr Frauen als Männer. Das ist kein Zufall: Die Mehrheit der abhängigen *World of Warcraft*-Spieler sind Gymnasiasten und Realschüler, nicht Hauptschüler. Was hier angerichtet wird, trifft voll ins Leistungsherz der Gesellschaft. Die Computerspielindustrie ist da massiv verantwortlich. Tückisch sind auch raffiniert gestaltete *Online-* oder *Browser-Spiele*, die scheinbar kostenlos am PC gespielt werden können. Man kann zunächst umsonst einsteigen, merkt aber schnell, dass andere Spieler schneller sind, leichter Erfolge haben. Die haben sich für teures Geld *Zusatz-Items*, angebotene Hilfsmittel im Spiel, gekauft. Davon profitiert die Computerspielindustrie. *Gerhard Florin* vom Spielehersteller *Electronic Arts* weiß zu berichten:

»Märkte, in denen es schon sehr funktioniert, sind Korea und China. Beide zusammen erwirtschaften mehrere Milliarden Dollar, das meiste durch *Micropayments*. Begonnen hat das mit dekorativen *Items*, mit denen die Spieler ihre Figuren schöner aussehen lassen können. Damit aber ist nicht viel Geld zu verdienen. Was heute richtig Geld bringt, sind Erweiterungen, die in das Spiel eingreifen, indem die Figur durch *Zusatz-Items* schneller wird, höher springt, genauer schießt. Das ist digitales Doping.«

Und wenn dann die Industrie noch dazu übergeht, zu solchen Computerspielen Wettkämpfe zu organisieren und diese als Sport zu bezeichnen, wird es wirklich zynisch. Der richtige Sport ist etwas, das die Gesundheit der Jugendlichen fördert. Hier dagegen geraten sie in suchartige Verhaltensweisen und Bewegungsarmut mit all den negativen Konsequenzen, die daraus erwachsen.

Eine Frage, die uns häufig gestellt wird, ist die, ob gewalthaltige Computerspiele eine Hauptursache für Amokläufe sind? Meine Antwort ist: *Nein!* – Die Hauptursache eines Amoklaufs ist *nicht*, dass der spätere Täter stundenlang vorm Computer gesessen hat. Entscheidend für eine derartige Tat ist die ohnmächtige Wut, in die der Amokläufer geraten ist.

Er brennt darauf, seinen Hass auf fünf Minuten zu konzentrieren, in denen er Herr über Leben und Tod spielt, in denen er die Panik in den Augen der Opfer sehen will, in denen ihn alles entschädigen soll für seine Niederlagen und seine Ohnmacht im Leben. Diese Wut ist im Leben entstanden und nicht durch Computerspiele. Innerfamiliäre Gewalt, Mobbing, Niederlagen, Demütigungen, all das kann dazu beitragen.

Computerspiele sind daran aber offenbar nicht unbeteiligt. Ein Forschungsbericht von Wissenschaftlern aus unterschiedlichen Ländern und Universitäten unter Leitung von *Craig Anderson* hat 140 Studien über den Zusammenhang von Computerspielen und Gewalt analysiert und kommt zu dem klaren Ergebnis, dass das *Risiko* von Gewalt durch Computerspielen erhöht wird.

Ein weiteres Experiment mit vier Gruppen zeigt, wie dieses Risiko entsteht: Die erste Gruppe durfte Sport machen, die zweite Gruppe las einen brutalen Roman, die dritte Gruppe sah einen sehr brutalen Film, die vierte Gruppe spielte aktiv ein brutales Computerspiel. Anschließend wurden alle Gruppen mit realen Gewaltszenen konfrontiert, wie etwa mit jener durch das Fernsehen bekannt gewordenen Szene, in der vor wenigen Jahren ein alter Herr in München von zwei Jugendlichen fast zu Tode geprügelt wurde. Uns alle packt das reale Mitleid, denn das war ja Wirklichkeit, oder?

Nicht alle packte es. Das Experiment zeigte: Die Buchleser sind durch den noch so brutalen Roman in ihrer Fähigkeit zur Empathie, zum Mitleid, in keiner Weise beeinträchtigt. Warum? Die Bilder des Grauens entwickelt man von innen nach außen, sodass man selber im seelischen Gleichgewicht bleibt. Selbst das Anschauen eines brutalen Films hat nur marginalen Einfluss. Das Computerspielen dagegen bringt einen richtigen Einbruch in die Empathie mit Opfern. Sicher, gelegentliches Spielen solcher Spiele ist nicht schlimm, die Psyche regeneriert sich, man ist nicht beeinträchtigt. Wer aber ständig und immer wieder brutale Spiele spielt, reduziert sein Mitleid mit Opfern. In den USA werden so Kampfsoldaten für den Irakkrieg ausgebildet. In riesigen Computerschießanlagen werden täuschend echt Kampfszenen simuliert, in denen man mit realen Gewehren auf sich bewegende filmische Gegner schießt und so trainiert wird im *coolen* Töten.

Die Wut, die manche zu Gewalttätern werden lässt, entsteht im realen Leben. Die meisten von uns geben dieser Wut nicht nach, Hemmungen halten uns davon ab. Aber derjenige, der sich ständig und immer wieder am Computer in die Rolle des distanzierten Kämpfers begibt, der dort im Spiel tötet, verändert seine Persönlichkeit eben doch. Es gibt einen *Risikofaktor*, der zur Wirkung kommt, wenn andere Faktoren zur Gewalt drängen. Nur *gefährdete* Jugendliche werden Gewalttäter durch brutale Com-

puterspiele, andernfalls wären wir ein ganzes Volk von Gewalttätern. Wer innerfamiliäre Gewalt erlebt und frustriert ist, wer eine ›Sauwut‹ hat auf irgendetwas im Leben und nicht sich selbst die Verantwortung für sein Scheitern zuschreibt, sondern anderen, und wer dafür ›Rache‹ nehmen will, wer aus so einer Gefährdungslage heraus dauernd Gewaltspiele am Computer spielt, dessen Risiko, Gewalt zu begehen, ist erhöht. Das haben die oben erwähnten wissenschaftlichen Analysen nachgewiesen.

Ich rufe nicht nach Verboten für diese Spiele, fordere aber dringend, extrem brutale Computerspiele, die mit den großzügigen USK-Altersstufen in Deutschland auf dem Markt sind, deutlich schärfer zu bewerten und die besonders schlimmen zu indizieren, d.h. faktisch vom Markt zu verbannen.

Aber das wird nicht die Lösung des eingangs beschriebenen Problems der Leistungskrise der männlichen Jugendlichen sein. Denn dazu ist etwas ganz anderes nötig: Wir müssten flächendeckend den Nachmittag der Jungen ›retten‹. Die Familien werden dazu kaum in der Lage sein. Was wir brauchen sind Ganztagschulen, die keine ›Kinderbewahranstalten‹ mit Suppenküche sein dürfen, sondern Einrichtungen, die einem *pädagogischen Ziel* verpflichtet sind, die Lust der Jungen aufs Leben wecken – durch Sport, Musik, Theater, durch soziales Lernen, durch alles, was das Leben liebens- und lebenswert werden lässt. Ein solches Angebot sollten wir Schülern am Nachmittag machen. Wir sollten sie zu sinnvollem Handeln anreizen. Dann könnte das Computerspielen Teil des normalen Alltags mit einem gewissen Stellenwert bleiben, nähme aber nicht überhand, wie das heute bei vielen Jugendlichen zu beobachten ist.

In Neuseeland habe ich einmal eine Schule besucht, die das leistet, und war begeistert von den Nachmittagsprogrammen, die die Lehrer anboten. Der Direktor hatte die Lehrer eingeladen, ihre wahren Hobbies und Leidenschaften in die Schule einzubringen, und konnte jedem, der genug Schüler für seine eigenen Leidenschaften begeistern konnte, eine Reduzierung seiner Unterrichtspflichten von vier Stunden versprechen. Ein Mathe- und Physiklehrer bot nachmittags in der Schule Rugby an, die Biolehrerin einen Tanzkurs und eine Englischlehrerin Vollwertküche. *Leidenschaft* in den Kindern entzünden für das, was das Leben lebenswert macht, als Aufgabe von Lehrern: Das wäre eine radikale Reform unseres Schulsystems!

Alexander T. Müller: Im Titel, unter dem die heutige Veranstaltung steht, verbinden sich zwei Begriffe, die zu oft in einen direkten, monokausalen Zusammenhang gestellt werden: Computerspiele und Jugendgewalt. Ich wurde gebeten, über die von einschlägigen Computerspielen ausgehenden Risiken für das Gewaltverhalten, aber auch das Sozial- und Bildungsver-

halten Jugendlicher und junger Erwachsener zu sprechen. Ich blicke auf über zehn Jahre praktischer Erfahrung im Umgang mit Jugendlichen und dem Medium Computerspiel zurück. Dabei war und ist mein Schwerpunkt der – ach so verruchte – elektronische Sport, kurz *e-Sport*, genannt. *e-Sport* definiert Computerspielen als *Sportart* und ist damit weit mehr als das Spielen am Computer oder im Internet. Die Spieler sind in Mannschaften zusammengefasst, die in verschiedenen *e-Sport*-Ligen weltweit im sportlichen Wettbewerb gegeneinander antreten. Sie werden in der Szene auch *Clans* genannt und sind analog zu herkömmlichen Sportvereinen zu verstehen. Interessant ist, dass sich die grundsätzliche Struktur, der Aufbau eines solchen Clans von dem der Sportvereine sehr wenig unterscheidet. Diese Clans nehmen an Turnieren teil und stehen mit Preisgeldern und *Sponsorships* herkömmlichen Spitzensportlern in nichts nach.

Die breite Masse der Clans – denn natürlich kann auch hier nicht jeder in der Spitze mitspielen – bilden sogenannte *Fun-Clans*. Hier stehen vor allem das soziale Miteinander und die Kommunikation im Vordergrund. Wir können diese Fun-Clans auch mit Thekenmannschaften im Freizeitfußball vergleichen. Jeder kann mitspielen, jeder kann Teil der Mannschaft werden; der Spaß und die Gemeinschaft stehen im Vordergrund. Für diese Durchschnittsspieler sind Profispieler, wie ich sie unter Vertrag nehme, Vorbilder und Ansporn, deren Können man sich gerne auf großen, professionellen Events *live* anschaut. Die *CeBit* in Hannover hat 2009 eine Weltmeisterschaft ausgetragen. Die bestbesuchte Halle der gesamten *CeBit* war jene, in der es zu einem Finalspiel zwischen einem Amerikaner und einem Russen auf der großen *Livestream*-Bühne kam. Bei *e-Sport-Events* sind heute Tausende Zuschauer *live* vor Ort, Zehntausende schauen sich *live* über das Internet begeistert das Können von Computerspielern an.

Seit über 10 Jahren betreue ich *Gamer* bzw. Spieler, besuche Veranstaltungen, auf denen Computerspiele gespielt werden, und bin Teil und auch Architekt dieser sogenannten *Community*. In dieser Zeitspanne konnte ich dem – manchen so verständlich erscheinenden – Zusammenhang zwischen Computerspielen und Jugendgewalt wenig bis gar nichts abgewinnen. Denn das Bild, das sich mir als Turnierveranstalter, später *National-Coach*, Manager unseres Teams *SK Gaming* oder einfach als Beobachter bei weit mehr als 100 Veranstaltungen in diesen Jahren geboten hat, ist ein völlig anderes. Bei keinem einzigen dieser weltweit stattfindenden Turniere kam es zu einer Gewaltauseinandersetzung. Ganz im Gegenteil, im *e-Sport* wird *Fairness* gelebt: Es ist z.B. selbstverständlich, dass der Sieger eines *e-Sport*-Spiels dem Unterlegenen gratuliert. Gewalt unter Spielern spielt dort schlicht keine Rolle.

Im Großen und Ganzen ist der elektronische Sport wie jeder andere Sport – wir haben in Deutschland mehr als 2 Millionen Spieler –, nur mit

einem Problem: Er kämpft mit fehlendem Verständnis und fehlender Toleranz! Vor allem nach Amokläufen und gerne auch vor Wahlen kommt dieses Problem immer wieder als ›Welle‹ auf uns zu. Es ist auffallend, dass in Krisenzeiten immer wieder die gleichen Mechanismen greifen. Vor allem in der Politik und in unserer Medienlandschaft stellen sich diese in Form von reaktivem und negativem Verhalten dar. Schnell werden da medienwirksame, populistische Vorschläge präsentiert und Verbote verlangt. Dabei hat Deutschland bereits heute, auch im internationalen Vergleich, einen strengen Jugendschutz und mit der *Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle* (USK) eine bewährte Prüfungsinstanz. Spielehändler sind verpflichtet, das Alter ihrer Kunden zu kontrollieren und nur solche Computerspiele abzugeben, die für die entsprechenden Altersklassen zugelassen sind. Es ist zu diskutieren, ob und inwieweit diese Jugendschutzmaßnahmen ausreichen und an der Basis umgesetzt werden. Ich habe einem Artikel von Herrn Pfeiffer entnommen, dass seine Haltung gegenüber der USK sehr ablehnend ist; dies hat er heute bekräftigt. Das Wort ›Selbstkontrolle‹ ist sicher ein wenig verwirrend. Die USK trägt diesen Namen erst seit 2001, davor gab es die *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften* (BPJS), die dann zur *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien* (BPJM) umbenannt wurde. Eben jene BPJM – nicht die USK – stufte 2001 noch das Spiel *Counterstrike* als »16+« ein.

Wir stehen immer wieder vor der gleichen Diskussion, drehen uns im Kreis. Es ist an der Zeit, dass wir verstehen, dass ein nachhaltiges, ganzheitliches Konzept zur Lösung der von Herrn Pfeiffer angesprochenen Probleme notwendig ist. Wir brauchen den aktiven und flächendeckenden *Aufbau von Medienkompetenz* bei Eltern und Pädagogen und eine verstärkte Förderung der *positiven* Aspekte von Computerspielen, denn auch diese sollten beachtet werden!

Ich nenne das Beispiel der Spielkonsole *Nintendo Wii*, die unter Jugendlichen viele Fans hat. Sie bietet viele Möglichkeiten, etwa für die 13- oder 14-jährige Tochter, die mit ihrem Vater vor dem Computer mit kleinen, lustig animierten Figuren ein Wimbledon-Match nachspielt, oder den 16-Jährigen, der seinen Lieblingssong zum Besten gibt – vielleicht nicht von *Led Zeppelin*, sondern von *Limp Bizkit* – und seinen Vater damit in die Schranken weist.

Es ist erschreckend, wenn man sieht, wie viele Pädagogen mit den neuen Medien und Computerspielen überfordert sind oder sich dafür schlichtweg nicht interessieren. Wie können sie dann mit den Schülern aus ihrer Klasse, die sich mit *Games* beschäftigen, auf einer Ebene darüber sprechen? Und wie können Eltern hier ihre Aufsichtspflicht wahrnehmen, wenn sie selbst keinen Zugang zu den neuen Medien oder Computerspielen haben?

Herr Pfeiffer erwähnte das Spiel *World of Warcraft* vom Hersteller Blizzard Entertainment und bezeichnete es als ein Glücksspiel. Es ist aber kein Glücksspiel, sondern ein *Rollenspiel*: ich schlüpfe in die Rolle eines Charakters und wandere durch eine Welt. In dieser Welt versuche ich, schwere und weniger schwere Aufgaben zu lösen. Für die erfolgreiche Lösung einer Aufgabe bekomme ich Erfahrungspunkte, damit steige ich auf. Der *Publisher* dieses Spiels ist sich der Problematik bewusst, die wir hier diskutieren. Er hat von Anfang an einen Weg gesucht, wie zu verhindern ist, dass bei den Jugendlichen die Spieldauer nicht ins Uferlose geht. Er hat eine Sperre, hat Kontrollmechanismen eingebaut, die von Eltern bedient werden können. Eltern können in diesem Spiel festlegen: Der *Account* meines Sohnes darf z.B. montags zwischen 15 und 17 Uhr *online* sein und vielleicht nochmal donnerstags und am Sonntag.

Eltern können einen festen Zeitpunkt und eine Zeitspanne festlegen, in der das Spiel gespielt werden bzw. ihr Kind sich einloggen kann. Damit können sie bestimmen, wann und wie lange der Sprössling spielt. Interessant ist die Frage, warum diese Möglichkeit bei Eltern



Christian Pfeiffer, Reinhold Mokrosch, Alexander T. Müller

nicht ankommt. Warum nutzen sie sie nicht? Hier kann man nicht mit dem Finger auf den Entwickler, *Publisher* oder die Szene zeigen! Hier müssen wir auf uns selbst zeigen. Wir als Eltern, Pädagogen, als diejenigen, die Jugendliche begleiten – und da schließe ich mich ein, denn ich begleite Computerspieler –, wir müssen uns über unsere Verantwortung im Klaren sein und müssen Medienkompetenz erwerben und aufbauen. Wir müssen vor allem aber auch mit der Stigmatisierung einer Jugendkultur aufhören, sonst wird man ganz automatisch eine Trotzreaktion der *Gamer* hervorrufen, derjenigen also, die man eigentlich erreichen möchte. Es kann nicht sein, dass die scheinbare Überforderung mit einem neuen Medium dazu führt, dass als einzige Lösung Verbote diskutiert werden. Das ist kontra-

produktiv und führt zu einer weiteren Verhärtung der Fronten. Infolgedessen werden auch durchaus sinnvolle Argumente von der *Community* weder gehört noch akzeptiert.

Eine monokausale Betrachtung und Argumentation, vor allem in den Medien, hilft auch den Eltern nicht. Im Gegenteil: sie schadet. Dadurch, dass so mancher Experte ausdrückliche Verbote oder strengere Jugendschutzmaßnahmen fordert, werden Eltern verunsichert. Es wird ihnen abgenommen, sich selbst ein Bild zu machen, und sie verstehen in der Diskussion zu Haus ihre Kinder nicht mehr. Damit erzeugt man eine noch größere Kluft zwischen den Generationen als je zuvor. In diesem Zusammenhang sollten wir uns dringend um eine andere Kommunikation bemühen, vor allen Dingen in den Massenmedien.

Verstehen Sie mich nicht falsch: Ich wende mich nicht gegen die vorgelegten wissenschaftlich erarbeiteten Fakten zu Computerspielen und deren mögliche Auswirkungen auf die Entwicklung Jugendlicher. Ich warne nur davor, so naiv zu sein und zu denken, dass man diese Jugendkultur einfach verbieten, gar neu definieren kann. Die Jugendkultur hat sich selbst geschaffen. Die meisten von uns haben das nicht mitbekommen und sehen sich plötzlich konfrontiert mit dem, was entstanden ist. Ich verschließe mich keineswegs einer konstruktiven Betrachtungsweise – vor allen Dingen auch der negativen Aspekte – und einer möglichen zukünftigen Zusammenarbeit, einschließlich der Verantwortung, die damit bei mir liegen wird. Ich bin bereit, Impulse für meine tägliche Arbeit aufzunehmen.

Wir versuchen beim Team *SK Gaming*, konstruktiv zu arbeiten. So betonen unsere Spieler in Interviews oder in ihren *Online*-Profilen auf der *Community*-Webseite, dass sie neben dem *Gaming* sportlich aktiv sind und wie wichtig der sportliche Ausgleich zum langen Trainingsalltag am Computer ist. In der *Community*-internen Kommunikation wird z.B. auch ein sportlicher Wettbewerb zwischen Clan-Management und einem Sponsor thematisiert und damit auch ein Bild eines durchaus sportlichen Clans vermittelt. Wenn wir Trainingsvorbereitungen haben, etwa für ein großes Turnier oder eine Weltmeisterschaft, gehen unsere Spieler für anderthalb bis maximal zwei Stunden an den Rechner, bereiten sich auf ein Spiel vor, um danach das Training zu unterbrechen, weil sie wissen: Jetzt muss ich aufhören, jetzt nimmt meine Konzentrationsfähigkeit ab. Sie suchen dann den Ausgleich. Wir haben extra ein Büro in Köln angemietet, von wo aus man die Möglichkeit hat, schöne lange Läufe am Rhein zu machen, mit Fußball- und Basketballplatz um die Ecke. Das sind wahrscheinlich die meistgenutzten Sportflächen in Köln.

Meine Frau und ich sind immer wieder beeindruckt von den jungen Spielerinnen und Spielern, weil sie mit teilweise gerade erst 18 Jahren weltweit reisen, eine hohe soziale Kompetenz beweisen, meist fließend eine

bis zwei weitere Sprachen sprechen, ein Team wie ein Jungunternehmen führen und eine Disziplin an den Tag legen, die so manchem Erwachsenen als Beispiel dienen könnte. Diese jungen ›Cyber-Athleten‹, wie sie auch genannt werden, sind eingebunden in einen Sport, in eine Vereinslandschaft, in eine Bewegung, die Lust an Wettbewerben, am Teamgedanken weckt – ja, am Leben weckt, wie Herr Pfeiffer es ausdrückte. Die Basis für ihr Hobby sind nun einmal Computerspiele, Computerspiele im richtigen Kontext. Ich bin stolz darauf, dass wir diese Unternehmen aufgebaut haben, sowohl *Turtle Entertainment* auf der einen Seite als auch *SK Gaming* auf der anderen Seite. Ich wage zu behaupten, dass solche Organisationen die positiven Aspekte des *Gaming* bestens veranschaulichen können. Es bedarf einer *realen* Betrachtung der Stärken und Schwächen des Themas *Gaming*. Vor allem in ruhigen Zeiten sollte die Möglichkeit genutzt werden, konstruktiv aufeinander zuzugehen, um wirkliche Lösungsansätze, die gesellschaftlich erwünscht sind, zu erarbeiten – mit allen Akteuren und ohne Vorurteile und Populismus.

Reinhold Mokrosch: Herr Müller, Herr Pfeiffer: Sprechen Sie eigentlich über die gleichen, nämlich gewaltorientierten Computerspiele? Die zweite Frage an Sie, Herr Pfeiffer: Was sagen Sie zum Plädoyer von Herrn Müller, die neue Jugendkultur dürfe nicht stigmatisiert oder gar verboten werden?

Christian Pfeiffer: Eindeutig reden wir über gewaltorientierte Computerspiele. Es wird ja beim *e-Sport* auch *Counterstrike* gespielt oder *World of Warcraft*, einer der Suchtmacher Nr. 1. Daher sehen wir das mit großer Sorge. Wer Autorennspiele spielt – das können wir belegen –, wird nicht süchtig, aber bei *Warcraft* oder *Counterstrike* ist das Suchtrisiko etwa dreimal so hoch.

Es kam der Hinweis, Eltern könnten bei *World of Warcraft* eine altersgerechte Sperre einrichten. Meine Erfahrungen im Laufe der letzten Jahre, in denen ich mit Tausenden von Jugendlichen vormittags an Schulen diskutiert habe, widerlegen dies. Eine typische Schüleraussage zu diesem Thema lautete: »Ist doch *easy*, das zu unterlaufen, da gehe ich einfach zum Freund in der Nachbarschaft, mit Technik kriegt man das überhaupt nie geregelt.«

Es ist eine Illusion, zu glauben, dass es möglich wäre, auf diesem Wege dem engagierten *World of Warcraft*-Spieler Einhalt zu gebieten. Die Eltern haben überhaupt keine Chance. Eltern, die mit Verboten arbeiten, müssen sogar erleben, dass ihre Kinder mehr am Computer spielen als Kinder jener Eltern, die möglichst viele alternative Angebote machen. Das sind dann meist die reicheren Eltern. Wer verfügt über die einschlägige Technik? In Familien, in denen beide Elternteile Abitur haben, haben ihre 10-jährigen

Söhne nur zu 16% Fernsehen, zu 11% eine *Playstation*. Wenn aber beide Eltern einen Hauptschulabschluss haben, steigt der entsprechende Prozentsatz bei der *Playstation* auf 44% und beim Fernsehen auf 57%. Die Unterschichtkinder sind diejenigen, die massiv in die sogenannte Medienverwahrlosung reinrutschen. Den Mittelschichtkindern machen ihre Eltern auch viele andere Angebote. Je mehr die Eltern aber mit Verboten operieren, umso mehr wird heimlich gespielt und heimlich Fernsehen genutzt. Es ist pädagogisch einfalllos, zu glauben, dass man mit Sperren, Verboten oder all solchen Tricks zum Erfolg kommt. Daher widerspreche ich allen Verharmlosungsthesen zu *World of Warcraft* entschieden. Es mag zunächst ein Rollenspiel sein. Ich nenne es trotzdem ein Glücksspiel, weil – anders als bei *offline* gespielten Computerspielen, bei denen nach Erfüllung eines Auftrags die vorher vereinbarte Spielgeldsumme als Belohnung winkt – bei *World of Warcraft* zu erwartende Belohnungen vorenthalten werden bzw. unberechenbar erfolgen oder nicht erfolgen. Wie beim Zirkus, wo der Dompteur seine Tiere dazu bringt, alles zu machen, was er möchte, werden Belohnungen vorenthalten oder unregelmäßig gegeben. Man kann nicht vorhersehen, ob man sie kriegt – und umso versessener ist man darauf. Psychologen nennen dies das *Prinzip der intermittierenden Verstärkung*, ein Suchtmacherprinzip vieler Online-Spiele. Der Erfolg kann nicht erzwungen werden, sondern kommt nach Glücksspielkriterien. So ist man versucht, das zu unterlaufen, indem man versucht, ›DKP‹-Punkte, *dragon kill points*, aus einer Versteigerung für die Mitspieler einer Gilde zu erwerben. Die ›Währung‹ dabei ist die Zahl der Stunden, die man investiert hat, und je mehr man investiert hat, umso höher sind die Chancen, das Spielglück doch zu erzwingen. Damit gerät man immer mehr in die Sucht. – Nein, es sind die Elemente der Spiele selbst, die die Sucht massiv erzeugen, und dies wird noch gefördert, wenn suchtproduzierende Spiele auch bei Sportspielen, bei Wettkämpfen eingesetzt werden.

Alexander T. Müller: Bei *World of Warcraft* hilft es nicht, zum Nachbarn zu gehen, wenn der zum Spielen erforderliche, personengebundene *Account* wegen Erreichens einer vorher festgelegten Höchstdauerdauer gesperrt ist. Ein zweiter *Account* müsste hinzugekauft werden. In jedem Fall kommen wir wieder zu dem Punkt, dass Medienkompetenz erlernt werden muss. Dafür müssen die Eltern verstehen, was der Junge spielt.

Ich habe keineswegs die Begleitumstände verharmlost: Migrationshintergrund, Nord-Süd-Gefälle, Differenz zwischen Jungen und Mädchen, Bildungsstand oder sozioökonomisches Umfeld der Eltern. Das sind relevante Themen, und ich teile auch fast alle Ihrer Lösungsansätze. Ich warte gespannt auf die Ergebnisse Ihrer aktuellen Untersuchung in Berlin, wo Sie genau das gemacht haben, was ich fordere: Medienkompetenz bei den

Eltern aufbauen und damit versuchen, die Geräteausrüstung zu Hause einzudämmen und Verständnis dafür zu erlangen, wie viel darf, wie viel soll mein Kind konsumieren, von welchen Medien und welche Medien überhaupt geeignet sind.

Wenn wir das Thema ›Computerspielen‹ nicht von vornherein negativ stigmatisieren, können wir uns treffen bei der Diskussion der Frage, wie jungen Jugendlichen zu helfen ist – und vor allen Dingen auch ihren Eltern, ihrem Umfeld –, mit dem Thema Computerspielen richtig umzugehen.

Beate Wischer: Sprechen Sie, Herr Müller, eigentlich über dieselben Menschen wie Herr Pfeiffer? Dieser sagte, das Risiko, sich auf diese gewalthaltigen Computerspiele einzulassen, bestehe insbesondere für Jungen darin, dass sich ihre schulischen Leistungen verschlechtern und eine Suchtgefahr auftritt. Als Lehrerin oder Erziehungsberechtigte müsste ich das Ganze also für hochproblematisch halten. Sie, Herr Müller, zeichnen ein ganz anderes Bild. Liegt der Grund dafür nun darin, dass der eine bestimmte Probleme verharmlost, die der andere überspitzt?

Alexander T. Müller: Wir haben wohl unterschiedliche Gruppen von Jugendlichen vor Augen. Herr Pfeiffer bezieht sich in den genannten Studien erst einmal auf Viertklässler, später auf Neuntklässler. Das ist nicht unsere Klientel. Das sind nicht die jungen Menschen, die professionell Computerspiele spielen und die wir unter Vertrag nehmen. Unsere Spieler sind durchaus bekannt in der Szene. Wir haben 2006 ein Nachwuchsprogramm mit dem Strategiespiel *Warcraft 3* organisiert, bei dem wir mehrere 16-jährige Computerspieler unter Vertrag genommen haben. Das Ziel war, sie langsam über eine Amateurserie in eine *Pro Series* einzuspielen. Einer dieser Spieler, *Julian Höfner*, trat übrigens in einem Beitrag in den *Tages-themen* auf, moderiert von *Ulrich Wickert*. Herr Pfeiffer wirkte auch in dem Beitrag mit und sagte ganz klar: Computerspieler werden generell ein bisschen dümmer als andere. Julian verkörperte aber das Gegenteil. Er stieg über uns in eine *Pro Series* auf, machte ein hervorragendes Abitur, war vor allem in Mathematik sehr gut, hatte irgendwann aber für sich erkannt: An dieser Stelle ist für mich Schluss. Um international anzugreifen, um weltweit Turniere zu spielen, bin ich zu jung, und dafür ist mein Abitur zu wichtig. Das war der Weg, den wir vorher mit seinen Eltern besprochen hatten. – Wir kommen einer Lösung nicht näher, wenn wir nur von nackten Zahlen sprechen. Es muss darum gehen, einen verantwortungsbewussten Umgang mit dem Medium Computerspiel in der Praxis umzusetzen.

Christian Pfeiffer: Ausgangspunkt unserer Untersuchungen waren tatsächlich 10- und 15-Jährige. Weil wir damit das Problem aber nur partiell fassen können, beginnen wir in Kürze mit einem neuen, von der niedersächsischen Landesregierung finanzierten Projekt, in dem wir über vier Jahre Jugendliche begleiten, die zu Beginn der Forschung 13 Jahre alt sind, am Ende 17 Jahre. Wir begleiten sie über diesen Zeitraum durch ihr Leben. Wir forschen hier mit Menschen, die abhängig geworden sind. Wenn wir solche Jugendliche entdecken, dann bitten wir ihre Eltern und sie selber, mit uns in Kontakt zu bleiben, und begleiten diese abhängig Gewordenen über längere Zeit, um zu begreifen: Was tut ihnen diese Abhängigkeit an? Wie gehen die Eltern, das Umfeld, die Freunde damit um? Am meisten interessieren uns dann die Aussteiger. Wir werden also bundesweit Menschen besuchen, die uns über Foren oder auf anderem Weg mitteilen, dass sie abhängig waren und es geschafft haben, daraus zu entkommen. Auf welchem Weg haben sie es geschafft? Gibt es eine geeignete Therapie oder was ist es sonst? Das sind völlig offene Fragen.

Kern des Ganzen ist eine Repräsentativbefragung der deutschen Bevölkerung der 16- bis 50-Jährigen dazu, welche Rolle Computerspielen in ihrem Leben spielt. Ob es allein der Unterhaltung dient, die man locker handhabt und die als bereichernd empfunden wird, oder ob es in die Richtung eines exzessiven Gebrauchs gegangen ist.

Außerdem wollen wir eine neue Längsschnitt-Untersuchung in Deutschland durchführen, die der neuseeländische Wissenschaftler Hancox entworfen hat. Er begleitete junge Menschen, bis sie 25 wurden, und erfasste die Wirkung von Fernsehen und Computerspielen auf ihr Leben. Seine neueste Studie zeigt zwei problematische Dinge. Erstens: Je mehr Zeit Jugendliche in Computerspiele investieren, umso schlechter ist die Beziehung zu ihren Eltern. (Es treten Belastungen auf, denn die Eltern sehen ihre Erwartungen an Leistungen und an die persönliche Entwicklung unerfüllt, was zu Problemen führt, die letztlich nicht lösbar sind, weshalb die Eltern irgendwann resignieren und aufgeben nach vielen Versuchen, ihn davon abzubringen). Zweitens: Ihr soziales Leben draußen verarmt, und zwar nicht nur bei denen, die abhängig geworden sind, sondern auch bei den Vielspielern, die also 4 Stunden und mehr pro Tag spielen (das sind immerhin 15-20% der männlichen Jugendlichen in Deutschland). Diese soziale Verarmung wird *nicht* kompensiert durch die virtuellen Freunde, die man bei *World of Warcraft* reichlich hat, wenn man in einer Gilde spielt, weil sie nicht im Alltagsleben zusammen Dinge erfahren. Bei einem Team, im *e-Sport*, sind Freunde körperlich anwesend, anders als bei *World of Warcraft*. Hier hat man durchaus Teamerfahrung. Trotzdem sehen wir auch hier mit Sorge, dass die amerikanischen Forschungen zu den e-Sportlern zum Schluss kommen, dass diese – wegen der hohen Zeitmen-

gen, die sie investieren – insgesamt betrachtet eher Leistungsminderungen aufweisen. Dies wird als eine der Hauptursachen dafür angesehen, dass auch in den USA heute die Schulleistungen von Mädchen deutlich besser sind als diejenigen der Jungen.

Ein ganz anderes Beispiel kommt aus einem Schulbezirk mit 19 Schulen und 21.000 Schülern in der Region Naperville in der Nähe von Chicago, dem einzigen Schulbezirk der USA, in dem Jungen gleich gute Leistungen erbringen wie Mädchen. Das Besondere dort ist ein Angebot, das zwei Sportlehrer entwickelt haben. Sie haben die Schulen dieser Region dazu motiviert, den Schülerinnen und Schülern jeden Tag ein lustvoll gestaltetes Fitnessstraining anzubieten. Die Sportnote gibt es seitdem nicht mehr im Hinblick auf das, was man im Wettkampfsport zu leisten versteht, sondern dafür, wie sehr man sich in der persönlichen Fitness verbessert hat. Die kleinen Dicken können es plötzlich zur Sportnote 1 bringen, wenn sie sich im Laufe eines Jahres im Vergleich zu dem, was sie am Anfang für Fitnesswerte hatten, deutlich verbessern. Wie sich diese Neuorientierung der Schulen in Naperville auf das Leistungsniveau der Jugendlichen auswirkt, hat der Harvard-Professor *John Ratey* in seinem inzwischen auch auf Deutsch erschienen Buch *Superfaktor Bewegung* differenziert erläutert. Ein Effekt der Bewegungskultur ist, dass unmittelbar nach einer solchen Fitnessstunde das Hirn besser mit Sauerstoff versorgt ist. Das erhöht die intellektuelle Konzentrations- und Leistungsfähigkeit. Darüber hinaus entsteht ein Langzeiteffekt. Für die Leistungskraft des Gehirns ist maßgeblich, wie gut die Hirnzellen miteinander vernetzt sind. Je besser diese Verknüpfung der sogenannten Synapsen erfolgt, umso höher steigt die intellektuelle Leistungskraft. Welche Erfolge die Schulen der Region Naperville auf diesem Weg erreicht haben, beschreibt John Ratey. So konnten sie sowohl den weltweiten TIMS-Wettbewerb der naturwissenschaftlichen Fächer gewinnen als auch den Mathematikwettbewerb der USA. Ein schöner Nebeneffekt ist ferner, dass dort nur 8,5 Prozent der Jugendlichen fettleibig sind gegenüber dem dreifachen Vergleichswert in den USA. Entscheidend ist aber auch hier, dass es den Schulen ganz ähnlich, wie ich das in Neuseeland beobachten konnte, gelungen ist, bei ihren durch das Fitnessprogramm hoch motivierten Schülerinnen und Schülern die Leidenschaft für sinnvolle Freizeitaktivitäten zu wecken, von verschiedenen Sportarten angefangen über aktives Musizieren bis hin zum Theaterspielen. *Lust auf Leben wecken!* ist auch hier das Motto, das dazu führt, dass die Jungen nicht in die Falle des exzessiven Computerspiels geraten.

Beate Wischer: Dieses scheint auch in Bereichen des Computerspiels zu gelingen, wie Herr Müller sie beschrieb, nämlich dort, wo es eine sportliche Aktivität darstellt, wo auch soziale Kompetenzen entstehen. Sie, Herr

Pfeiffer, führen problematische Fälle an, in denen man wohl von Misslingen sprechen muss. Gibt es denn eine Möglichkeit, Einigkeit zu erzielen bei der Frage, worin das eigentliche Problem besteht? Anders gefragt: Herr Pfeiffer, kennen Sie Bereiche, in denen das Computerspielen aus Ihrer Sicht bis zu einem bestimmten Punkt in Ordnung ist?

Christian Pfeiffer: Es gibt solche Computerspiele, *serious games*, die pädagogisch sinnvolle Spiele für Sprachunterricht, für Mathematik und anderes bieten. Ich habe ein solches an der Schule in Naperville gesehen. Dort gab es für 12 Schüler, die einen hohen Förderbedarf in Mathematik hatten, einen speziellen Kurs. Auf fahrradähnlichen Bewegungsgeräten traten sie wild in die Pedale, denn der Dynamo trieb den Computer an, mit dem sie ein Mathe-Lernspiel spielen konnten. Dieses Lernspiel war so gut gemacht, dass sie sich in ihren Mathefähigkeiten sogar besser entwickelten als im normalen Frontalunterricht eines Mathelehrers. Ein anderes Spiel wurde in den USA, wo es aufgrund allgemeiner Bewegungsarmut, die durch Computerspielen massiv gefördert wird, viele dicke Kinder gibt, preisgekrönt. Solchen Kindern, die unter Bewegungsarmut leiden und an Diabetes erkrankt sind, bringt dieses Computerspiel auf kindgerechte Weise bei, wie man sich richtig verhält, wenn man diese Krankheit hat. Die von der *Stanford University* durchgeführte Forschung zeigt, dass damit bessere Wirkungen zu erzielen sind, als wenn ein Kinderarzt dem Kind erklärt, wie es sich richtig verhält. Man kann durch Spiele richtige Verhaltensweisen vermitteln; es gibt pädagogisch sinnvolle Spiele.

Beate Wischer: Herr Pfeiffer, können Sie dem, was Herr Müller dargestellt hat – und da handelt es sich ja um andere Spiele –, überhaupt etwas abgewinnen?

Christian Pfeiffer: Unterhaltungsspiele spielen wir alle gern. Ich spiele Skat. Davon lerne ich nichts, aber ich spiele es lustvoll und gerne. Genauso gönne ich meinem Sohn, der früher ein bis zwei Stunden pro Tag am Computer gespielt hat, seine Computerspiele. *Brutale* Gewaltspiele waren es nicht. Solange es im Rahmen bleibt, ist es Unterhaltung, wie wir sie alle genießen, wenn wir z.B. einen Film oder ein Fußballspiel anschauen. Das ist Zeit, die man mehr oder weniger sinnvoll verbringt. Wir wehren uns aber dagegen, wenn das Computerspielen diesen Rahmen völlig übersteigt und zu einer Leidenschaft für die Jugendlichen wird, die sie wegriß aus den normalen sozialen Lernprozessen, die zu viel Dominanz in ihrem Leben bekommt. Wenn es übertrieben wird, wird es schlimm, und es ist das Grundproblem des auf endlose Fortführung angelegten Computerspielens, dass die Tricks und die Gestaltung der Computerspiele immer darauf

zielen, noch mehr *Items* zu verkaufen, noch mehr Zeit damit zu verbringen, die Menschen festzuhalten. Das gelingt bei den Jungen mit einigem Erfolg. Wir wenden uns also nicht dagegen, dass es Computerspiele gibt. Spielen, Spielkultur gehört zum Leben. Wir wehren uns aber gegen die Auswüchse, die bei ganz normalen Jugendlichen vorkommen, und dagegen, dass diese Jungen in eine massive Leistungskrise kommen.

Alexander T. Müller: Ich habe mit vielen Aussagen von Ihnen, Herr Pfeiffer, kein Problem. Mit einigen aber doch: Sie sagen z.B., Computerspielen sei reine Zeitverschwendung, und machen aus Ihrer persönlichen Auffassung ein scheinbar fachliches Statement, an dem sich viele Menschen orientieren. Computerspiele nennen sie »Killerspiele«, definieren aber nicht, was ein »Killerspiel« ist. Ich kenne fünf oder sechs verschiedene Definitionen, die ich alle nicht für zutreffend halte. Es gibt aus meiner Sicht keine »Killerspiele«. Es gibt aus jedem Unterhaltungsgenre Titel, die wir auch im Computerspielbereich haben. Selbst sogenannte »Strategiespiele« könnten, streng genommen, als »Killerspiele« bezeichnet werden. Dabei geht es z.B. darum, ein Volk aufzubauen, das seine Überlegenheit erreichen muss, um den Gegner in die Knie zu zwingen und zu besiegen. Solche Spiele erhalten aber durch die USK eine Altersfreigabe ab 12 Jahren. Dies zeigt: Wir bewegen uns hier immer in einem Bereich des persönlichen Ermessens. Wer gewisse Elemente der Spiele grundsätzlich als »böse« verdammt und alles andere außer Acht lässt, erzeugt insgesamt eine extrem negative Tendenz in Bezug auf Computerspiele. Ich bestreite nicht, dass zu viel Computerspielen, zu viel Vor-dem-Rechner-Hocken, schädlich ist. Wir müssen damit aber mit Bedacht umgehen, denn es hat sich hier eine Jugendkultur entwickelt. Wir müssen positive Aspekte schaffen, damit erreichen wir mehr als mit Verboten. Das heißt aber auch, nicht einfach alles schlecht zu machen, sondern zu differenzieren und z.B. zu sagen: Dieser Aspekt des Spieles, auch wenn ich es insgesamt nicht gut finde, ist eigentlich ganz akzeptabel, weil man auch einen Nutzen damit verbinden kann. Ein solches Unterscheidungsvermögen sollte man aufbringen und erwarten dürfen.

Reinhold Mokrosch: Herr Pfeiffer hat dargelegt, dass »Killerspiele« solche Spiele sind, in denen der Spieler zum Folterer, zum Tötenden, zum Halunken erzogen wird. Killerspiele sind darüber hinaus Leistungskiller. Sehen Sie hier auch die Computerindustrie in der Verantwortung, Herr Müller?

Alexander T. Müller: Im Bereich des elektronischen Sports werden Spiele gespielt, die eher ein wenig *mehr* Hirn, *mehr* Spieltiefe verlangen. Vor einigen Jahren kam ein Spiel mit dem Titel *Manhunt* heraus. Der Titel

versprach genau, was das Spiel bot: Es ging darum, mit möglichst brutalen Mitteln einen Gegner niederzustrecken. Dieses Spiel war innerhalb der Spieler-Community nie erfolgreich und überlebte den normalen Produktlebenszyklus von sechs Monaten nicht. Es war auch zu Recht auf dem Index. Zum Spiel *Counterstrike* möchte ich erzählen, was ich bei einer Veranstaltung des Jugendamtes Köln erlebte: Bei dieser Podiumsdiskussion sagten Pädagogen und Wissenschaftler, dieses Spiel gehört auf den Index, es könne nicht sein, dass die Bundesprüfstelle BPJM das Spiel als »frei ab 16 Jahren« eingestuft hat. Wir hatten dort eine Turniersituation aufgebaut. Fünf Spieler spielten *Counterstrike* gegen fünf andere Spieler. Ein Team hat die Aufgabe, zwei verschiedene Plätze in einer bestimmten Umgebung zu verteidigen, das andere Team muss diese Plätze erobern. Zehn Wissenschaftler spielten in zwei Teams an den Rechnern. Nach fünf Minuten war dieses *Counterstrike*-Spiel der Wissenschaftler vorbei, denn sie hatten sich darauf beschränkt, sich in ihrem Team gegenseitig aus dem Spiel zu räumen. Das eigentliche Spiel kam nicht zustande. Ich stellte anschließend die Frage in die Runde: Können Sie sich vorstellen, warum Ihr Sohn an diesem Spiel drei, vier Stunden lang Spaß hat? Man konnte es sich nicht vorstellen. Dann habe ich den Sinn des Spiels erklärt, und auf einmal haben fünf ältere Herren auf der einen Seite angefangen, sich eine Taktik zu überlegen, wie sie die fünf Herren auf der anderen Seite schlagen können, und zwar im Spiel *Counterstrike* – dies aber erst, nachdem sie verstanden hatten, worum es in diesem Spiel eigentlich geht. Das waren die gleichen Herren, die vorher auf dem Podium forderten, das Spiel zu verbieten. Das war für mich der Beweis, dass die Spielidee aufgeht, *proof of concept*. Heute verläuft die Diskussion noch immer nach dem gleichen Muster: Wir setzen uns nicht mit den Spielen auseinander, wir nennen *World of Warcraft* ein »Glücksspiel«, wir sagen: Die Jugend wird davon verdorben ... Aber viele erkennen in Computerspielen – in einem gewissen Maße – vor allem auch eine Bereicherung.

Reinhold Mokrosch: Herr Pfeiffer, wie stehen Sie zu der Behauptung, man könne durch Computerspiele Tötungshemmungen abtrainieren und Bereitschaft zum Töten antrainieren?

Christian Pfeiffer: Das ist völlig unbestreitbar. *Craig Anderson* und seine Ko-Autoren sagen: Man lernt durch Computerspielen nicht das Töten, man wird durch Computerspielen nicht zum Mörder. Wenn aber andere Belastungsfaktoren hinzukommen, ist das Computerspielen ein das Risiko der Gewalt erhöhender Faktor. Solche Spiele wirken bei gefährdeten Jugendlichen eher dahin, dass sie Gewalttäter werden, als wenn sie es nicht spielen würden. Dieses Potenzial entfalten sie nur bei *gefährdeten* Jugend-

lichen. Bei *allen* Jugendlichen aber entfalten sie das Potenzial als Leistungskiller. Da liegt das Hauptproblem. Die Politik blickt auf das Thema ›Jugendgewalt‹, als sei dies das größte Problem. Die Jugendgewalt ist aber in Niedersachsen zurückgegangen, obwohl wir sehr viele Computerspieler haben. Der Hauptfaktor, der Jugendgewalt erzeugt, ist die innerfamiliäre Gewalt. Dort ist der Produktionsort für Gewalt, für Nachwuchsgewalt. Deren Ausmaß ist allerdings seit 10 Jahren rückläufig und wird wohl weiter abnehmen. Denn im Umgang mit Kindern sind Erwachsene konstruktiver geworden, sie haben dazugelernt.

Computerspielen kann bei denjenigen, die in der Familie nach wie vor massiv geprügel werden, sehr wohl ein Verstärkungsfaktor sein, wird aber keinen Flächenbrand auslösen. Wir können es uns aber nicht leisten, pro Jahr 32.000 junge Männer, die eigentlich das Abitur schaffen könnten, zu verlieren, und doppelt oder dreimal so viele männliche Schulabbrecher zu haben wie früher. Die Computerspielindustrie legt es darauf an, Kinder und Jugendliche möglichst lange an sich zu binden. Die Spiele sind so gemacht, dass man nicht davon loskommt, das ist ihre innere Logik. In unserem Institut kann ich den von uns bezahlten, 18- bis 21-jährigen Computerspielern über die Schulter schauen und mir erklären lassen, was sie gerade spielen. Sie ermitteln für uns die Inhalte der Computerspiele und die Tricks, die Jugendliche dazu bringen, *nicht* nach anderthalb Stunden aufzuhören, sondern drei bis vier Stunden zu spielen. Verschlimmert wird dies noch durch *Online-* oder *Browser-Spiele*, mit denen die Industrie Kasse macht, indem sie die Spieler verführt, immer mehr Geld einzusetzen.

Mein Hauptaugenmerk gilt aber dem Problem, dass wir in unserem Land um die Leistungskraft jedes Jugendlichen kämpfen müssen angesichts des demografischen Wandels: 100 Deutsche haben noch 67 Kinder und 45 Enkel. Diese Enkel werden es kaum schaffen, für die Alten die Rente zu finanzieren, wenn ein hoher Anteil von ihnen leistungsunfähig wird, weil er in die Falle des Computerspielens geraten ist. Eine Antwort darauf ist unser Projekt, in Süddeutschland Landkreise zu finden, in denen die Schuldirektoren der Grundschulen und die Erzieher der Kindergärten vor die Eltern treten und die Maxime vertreten: Keine Bildschirmgeräte in der Kindheit! Wenn die Kinder das 11. oder 12. Lebensjahr erreicht haben, sollen die Eltern neu entscheiden. Bildschirmfreiheit in der Kindheit, weil das der sichere Weg dahin ist, was ich Lust auf Leben Wecken nenne.

Publikum: Was führt eigentlich dazu, dass Jungen diesen Computerspielen in so viel höherem Maße auf den Leim gehen als Mädchen?

Publikum: Ich habe einen 33-jährigen Sohn, der sehr lange Computer gespielt hat und sich heute weigert, zu arbeiten. Er spielt weiterhin am

Computer, ist Hartz IV-Empfänger, obwohl er ein sehr gutes Universitäts-examen gemacht hat. Das ist für mich ein bitteres Schicksal. Ich habe diese Spiele ausprobiert, dieses Morden und Töten, und ich empfinde es als eine Verschmutzung der Seele. Diese Art von Gewaltcomputerspielen führt zu erheblichen psychischen Verletzungen, die unter Umständen lebenslang nicht wieder zu reparieren sind. Es gibt zwar einen gesetzlichen Jugendschutz. Wenn aber diejenigen, die die freiwillige Indizierung vornehmen, auch die Hersteller von Computerspielen beraten, wie die Spiele zu gestalten wären, um eine Indizierung zu vermeiden, dann ist das äußerst problematisch.

Publikum: Es wurde gesagt, dass Spiele durch die USK mit Altersfreigaben versehen sind. Leider werden die Händler nicht dazu bewogen, diese einzuhalten. Mein Sohn ist im Alter von 13 Jahren regelmäßig mit Spielen nach Hause gekommen, die erst ab 16 freigegeben sind. Wie kann die Einhaltung der Altersbeschränkungen gewährleistet werden?

Publikum: Herr Pfeiffer, Sie sagten, dass die neuen Browserspiele süchtig machen und Geld kosten. Ich habe nun kürzlich der Presse entnommen, dass die Durchschnittsnutzer solcher Browserspiele 40 Jahre alt sind, weiblich, Hausfrau und Mutter. Das passt nicht in Ihr Bild. Ich kenne wenige Jugendliche, die viel Zeit damit verbringen.

Christian Pfeiffer: Der Begriff ›Verschmutzung der Seele‹ hat mir gut gefallen. Ein Beispiel dafür bietet die Gebrauchsanweisung für das ab 18 Jahren freigegebene Spiel ›Der Pate‹ des Herstellers *Electronic Arts*, in dem es um Schutzgelderpressung geht:

»Haben Sie Ihr Opfer anvisiert, können Sie es ein bisschen oder ordentlich verprügeln. Stehen Sie neben einem verletzten Gegner, erscheint gelegentlich eine ›Exekutieren‹-Meldung. Drücken Sie in diesem Fall V oder die Taste 8, um Ihren Kontrahenten zu erlösen. Drücken Sie X oder halten Sie den linken und rechten Analogstick, um Ihren Gegner zu erdrosseln. Naht das Ende Ihres Kontrahenten, töten Sie ihn oder gewähren Sie ihm noch eine letzte Galgenfrist. Dank des Präzisionsmodus können Sie nämlich nicht lebenswichtige Schwachpunkte Ihres Gegners anvisieren, dadurch lebt er lange genug, um Ihnen zu erzählen, was er weiß. Möchten Sie verhindern, dass er flieht, verpassen Sie ihm einfach eine Kugel ins Bein.«

Dass so etwas auf den Markt kommen kann, finde ich erstaunlich. Man hätte das Spiel durchaus auch indizieren können, weil hier Gewalt verherrlicht wird. Aber die USK in ihrer Großzügigkeit hat es nicht getan. Sich überzeugen zu lassen von solchen, Gewalt legitimierenden Männlichkeitsnormen ist ein Verstärkungsfaktor der Jugendgewalt und *Machokultur*. Das ist zum Teil importiert, wächst aber auch bei deutschen Jugendlichen. Diesen Faktor verstärkt das Computerspielen: Wer dabei ständig in der Rolle des ›Kämpfers‹ ist, übernimmt auch die Werte und Normen aus diesen Spielen und wird selber ein aufgeplusterter Machokämpfer in der Selbstwahrnehmung wie in den körperlichen Verhaltensweisen. Es gibt interessante Studien aus den USA, wie plötzlich vom körperlichen Auftreten her und von der Art, sich zu kleiden und sich zu geben, die Machokultur übernommen wird aus den Spielen, sodass sie abfährt auf das reale Leben.

Wir konnten übrigens auch feststellen, dass bei rigiden, reaktionär-konservativen Rechts-Einstellungen einerseits und Linksextremismus-Einstellungen andererseits die Abstände zwischen Jungen und Mädchen wachsen, und wir machen uns Gedanken, ob das durch die Schwarz-Weiß-Malerei der Computerspiele gefördert wird. Ob es also für den, der ständig in Gut-und-Böse-Welten zu Hause ist und jeden Tag stundenlang in Kriegsszenarien aktiv ist – wenn auch nur virtuell –, eine Wirkung auf seine Wahrnehmung der Welt hat. Das Ergebnis ist noch offen, aber es ist eine ernsthafte Hypothese.

1 Christian Pfeiffer / Thomas Mößle / Matthias Kleimann / Florian Rehbein: Die PISA-Verlierer und ihr Medienkonsum. Eine Analyse auf der Basis verschiedener empirischer Untersuchungen. Hannover 2007.