

VIDEOGAMES

Machen Ballerspiele aggressiv?

Der Hype um Games wie «Call of Duty», «Fortnite» oder «Resident Evil» hält an. Angesichts der Gewalthaltigkeit von Videospiele ganz besonders kritisch eingestellt sind Eltern von gamenden Jugendlichen. Ist ihre Sorge um negative Effekte begründet?

Videospiele gehören zu den beliebtesten und häufigsten Freizeitaktivitäten unter Schweizer Jugendlichen. Unter den bevorzugten Spielen sind gewalthaltige Titel weit vorn: «Fortnite», «Grand Theft Auto» und «Call of Duty», sogenannte Shooter Games und Open World Games, aber auch das Fussballspiel «FIFA» steht auf der Hitliste (Suter et al. 2018). Nach wie vor spielen deutlich mehr Jungen als Mädchen regelmässig Videogames, aber das Bild des typischen Gamers (männlich, jung und mit tieferem Bildungshintergrund) verliert immer mehr an Konturen (Köhler 2010). Alle Altersgruppen und sozialen Milieus sind von Games angezogen. Eltern sind Videogames gegenüber besonders kritisch eingestellt und regulieren die Auswahl und die Spielzeiten ihrer Kinder. Medienkompetenz soll als Schutzfaktor dazu beitragen, dass sich Videospiele nicht negativ auswirken (Süss et al. 2018).

Zuwendungsmotive sind wichtig Videogames werden gespielt, weil sie das Kompetenzerleben fördern. Man kann sich laufend verbessern und Selbstwirksamkeit erfahren. Es geht um Wettbewerb mit anderen: Man kann sich messen und sich ein Renommé erarbeiten, bis hin zu professionellen E-Sport-Turnieren (Lippuner 2018, 365). Es ist ein soziales Erlebnis in einer Spielergemeinschaft, es vermittelt Unterhaltung, Langeweile kann überwunden werden. Spielen gehört zu den fundamentalen Erfahrungen erfüllter menschlicher Existenz. Spielen ist ein Grundrecht für ein entwicklungsförderliches Aufwachsen. Das fordert bereits der Artikel 31 der UNO-Kinderrechtskonvention. Allerdings fordert Artikel 17 auch, dass kindergerechte Medien das Wohlergehen und die Gesundheit fördern und nicht gefährden sollen. Ein kritischer Blick auf die Spielinhalte ist also gerechtfertigt, auch wenn die Zuwendungsmotive plausibel und positiv klingen.

Komplexe Wirkungszusammenhänge Das General Aggression Model (GAM) integriert zahlreiche Teilkonzepte, welche die Wirkung von Mediengewalt erklären (Wilson 2008, 247). Kurzfristig können aggressive Gedanken durch Priming gefördert und Empathie gemindert werden. Längerfristig können durch intensives Spielen aggressive Prädispositionen verstärkt werden, allerdings nur unter bestimmten Bedingungen.

Ob es zu einem Transfer von Emotionen, Assoziationen oder Handlungssequenzen aus Games in andere Lebensbereiche kommt, ist von den Merkmalen der Person, von Lebensereignissen und sozialen Kontexten abhängig. Der statistische Zusammenhang zwischen dem Spiel gewalthaltiger Games und einer erhöhten Neigung zu Jugendgewalt ist in der Regel nur signifikant, wenn ande-



Daniel Süss

Prof. Dr. phil., ist Professor für Medienpsychologie und Leiter des Psychologischen Instituts am Departement Angewandte Psychologie der ZHAW und Professor für Kommunikationswissenschaft mit Schwerpunkt Mediensozialisation und -kompetenz an der Universität Zürich. Er ist Mitglied des Hochschulrats der Pädagogischen Hochschule Thurgau.

re Einflussfaktoren nicht kontrolliert werden (DeCamp & Ferguson 2017). Familiäre Verhältnisse, psychische Stabilität und soziale Einbettung in Peergroups können Jugendgewalt besser erklären als die Nutzung von gewalthaltigen Games. Im Risikogruppenansatz wird untersucht, welche Konstellationen negative Effekte fördern können. Bereits bestehende erhöhte Aggressivität, mangelnde Erfolgserlebnisse in wichtigen Lebensbereichen und soziale Isolation können den Effekt von Mediengewalt fördern. Dasselbe Spiel und dieselbe Spieldauer können also bei bestehenden Schutzfaktoren harmlos sein und bei erhöhten Risikofaktoren die Aggressivität fördern.

Mediengewalt wirkt, aber nicht immer gleich. Die meisten gemessenen Effektstärken sind auch eher tief. Zum Beispiel für eine depressive Person, welche sich über längere Zeit mit Gewaltphantasien trägt, kann ein gewalthaltiges Spiel problematisch sein. Wenn bei sogenannten School Shootings (Amoktaten an Schulen) festgestellt wird, dass die Täter im Vorfeld unter anderem intensiv gewalthaltige Videogames spielten, dann ist das immer nur ein kleiner Mosaikstein, der zur Eskalation beitragen kann. Die meisten anderen Schüler desselben Schulhauses werden auch gewalthaltige Games gespielt haben, ohne dass ihre Gewaltbereitschaft erhöht worden wäre.

Sich als stark erleben und im Flow sein Manche Spielenden beschreiben ihr Spielerlebnis als ein wohltuendes Austoben, wenn sie aus einem frustrierenden Alltag in

Videogames



LANO.PHOTO

Wichtig ist, dass Eltern ihre Kinder und Jugendlichen beim Medienkonsum erzieherisch begleiten. Das gilt auch für Videospiele.

Symbolbild: Lalesh Aldarwish / Pexels

die Spielwelt abtauchen. Man wird an die Katharsis-These erinnert, dass man seine angestaute Aggressivität im Spielen von Gewalt-Games auf harmlose Weise loswerden könne. Die Medienwirkungsforschung hat allerdings keine Belege für diesen Effekt gefunden (Bonfadelli & Friemel 2015, 154).

Der psychohygienische Effekt, den die Spielenden erleben, ist eher anders zu erklären: Im erfolgreichen Spielen kann man seinen an einem schlechten Tag beeinträchtigten Selbstwert und das Wohlbefinden wieder erhöhen. Das Spielen erfordert volle Aufmerksamkeit und kann zu einem Flow-Erleben führen. Damit hat es eine regulierende Funktion für die Stimmung (Mood Management). Im November 2019 wurde Daphne Bavelier, Kognitionspsychologin an der Universität Genf, mit dem hoch dotierten Klaus J. Jacobs Forschungspreis für ihre Studien zur Förderung der neuronalen Plastizität und des Lernens durch die Nutzung von Action-Videogames ausgezeichnet (siehe: <https://jacobsfoundation.org/awards>). Gerade das Spielen von Shooter Games

trägt zu schneller Wahrnehmung und Reaktion und zur Aufmerksamkeitsfokussierung bei. Natürlich kann man diese Kompetenzen auch durch andere Aktivitäten fördern, aber Videospiele haben hier offensichtlich ein Wirkungspotenzial, das auf kognitiv anspruchsvolle Aufgaben ausserhalb der Spielwelt transferiert werden kann.

Attraktive Avatare in virtuellen Handlungsräumen In Videogames gestaltet man sich einen virtuellen Stellvertreter (Avatar). Je nach Spiel kann man diesen sehr individuell ausstatten und den eigenen Bedürfnissen anpassen. Ein Teil der Faszination von Games liegt in diesen Identifikationsangeboten und der Möglichkeit, auf dem Spielfeld in der Gestalt eines Helden oder einer Heldin mit besonderen Kräften aufzutreten. Dabei sind nicht nur schlagkräftige Waffen von Bedeutung, sondern auch magische Heilkräfte. In Kampfspielen wird nicht nur geschossen, sondern es sind auch Sanitäter unterwegs, welche die verwundeten Avatare retten. So wird das Spielen auch zu einem Probehandeln in verschie-

Videogames

denen Rollen. Was man als Resonanz in den virtuellen Welten erlebt, kann dabei genauso «real» empfunden werden wie die Erlebnisse im Alltag (Lippuner 2018, 27). Nicht konkrete Handlungssequenzen werden transferiert, sondern Erfahrungen von Interaktionen und Identitätsexperimente. Es kann attraktiv sein, im Spiel Rollen zu erproben, die man sonst im Alltag gerade nicht einzunehmen wagt (Lippuner 2018, 261). Damit können spielerisch subjektiv empfundene Defizite kompensiert werden (Lippuner 2018, 119).

Erzieherische Begleitung Was braucht es für einen positiven Umgang mit Videospiele? Wenn es um Kinder und Jugendliche geht, sind Eltern gefordert, den Medienumgang erzieherisch zu begleiten. Das können sie nur, wenn sie sich für die Spiele ernsthaft interessieren. Das heisst, mit echtem Interesse nachzufragen, was das Kind an einem Spiel fasziniert. Gerade bei gewalthaltigen Spielen wie «Fortnite» (Freigabe ab 12 Jahren) ist die erste spontane Reaktion der Eltern vielleicht mal Ablehnung und Befremden. Wenn man sich dennoch darauf einlässt, genauer hinzuschauen, was in einem solchen Spiel die Herausforderungen und Erfolgserlebnisse der Kinder sind, dann kann man eher in einen produktiven erzieherischen Dialog einsteigen.

Ob ein Spiel für ein Kind zuträglich ist oder nicht, kann man abschätzen, indem man sich Informationen über Altersfreigaben und Spielmechaniken beschafft, zum Beispiel online bei der Pan European Game Information (<https://pegi.info/de>) oder bei der österreichischen Information zu digitalen Spielen des Bundesministeriums für Arbeit, Familie und Jugend (<http://bupp.at>) (Süss et al. 2018, 89). In der Schweiz bietet «Jugend und Medien – das Informationsportal des Bundes zur Förderung von Medienkompetenzen» zahlreiche Anregungen für Eltern und Fachpersonen, unter anderem auch zum Umgang mit Videogames (siehe: <https://www.jugendundmedien.ch/de/digitale-medien/games.html>).

Gewalthaltige Videogames haben dann potenziell eine negative Wirkung, wenn Kinder und Jugendliche erzieherisch nicht begleitet werden, wenn sie keine Werthaltungen zu einem prosozialen Umgang miteinander vorgelebt erhalten oder wenn sie in einer persönlichen Krise stecken und dies nicht wahrgenommen und aufgefangen wird. Medienkompetenz ist ein Schutzfaktor gegenüber negativen Wirkungen. Aber ebenso wichtig sind Selbst- und Sozialkompetenzen.

Daniel Süss

Literatur

Bonfadelli, H. & Friemel, T.N. (2015): Medienwirkungsforschung. 5., überarbeitete Auflage. Konstanz: UVK.

DeCamp, W., & Ferguson, C.J. (2017): The Impact of Degree of Exposure to Violent Video Games, Family Background, and Other Factors on Youth Violence. *J Youth Adolescence*, 46, 388–400. DOI: 10.1007/s10964-016-0561-8.

Köhler, E. (2010): Digitale Kämpfe. Über gewalthaltige Computerspiele. In: Robertz, F.J. & Wickenhäuser, R. (Hrsg.): *Orte der Wirklichkeit. Über Gefahren in medialen Lebenswelten Jugendlicher*. Heidelberg: Springer, 101–120.

Lippuner, F. (2018): *Das Biografiespiel. Strukturelle Kopplungen und Transferprozesse im Rahmen adoleszenter Computerspielnutzung*. Wiesbaden: Springer VS.

Suter, L., Waller, G., Bernath, J., Külling, C., Willemse, I., & Süss, D. (2018): *JAMES Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz*. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

Süss, D., Lampert, C., & Trültzsch-Wijnen, C.W. (2018): *Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung*. 3., aktualisierte Auflage. Wiesbaden: Springer VS.

Wilson, B.J. (2008): *Media Violence and Aggression in Youth*. In: Calvert, S.L. & Wilson, B.J. (Eds.): *The Handbook of Children, Media, and Development*. Chichester, West Sussex (UK): Wiley-Blackwell, 237–267.



Gesellschaft für klinische Hypnose
und Hypnotherapie Schweiz

Société d'Hypnose Clinique Suisse

Möchten Sie Ihre Therapie-Effekte mit Hypnose optimieren?

Die Gesellschaft für klinische Hypnose und Hypnotherapie Schweiz bietet eine qualifizierte Weiterbildung für PsychologInnen und ÄrztInnen an.

Grundkurse I + II

Dr. phil. Peter Hain 04. - 05.09.2020 Zürich
02. - 03.10.2020

Umgang mit traumatischen Ereignissen

lic. phil. Susy Signer-Fischer 05. - 06.11.2020 Basel

Anmeldung und alle weiteren Veranstaltungen unter:
www.hypnose.ch