

Henne und Ei – oder etwas Drittes?

Ein Kommentar zu *Medienkonsum, Schulleistungen und Jugendgewalt*
von Prof. Dr. Christian Pfeiffer und Matthias Kleimann

Gerhild Nieding und Peter Ohler

Der Zusammenhang zwischen medialem Gewaltkonsum und realer Gewaltbereitschaft lässt sich nicht durch mechanische Formeln erklären. Nur bei Menschen mit individueller Gewaltbereitschaft und sozialer Gewalterfahrung besteht ein erhöhtes Wirkungsrisiko. Ein Zusammenhang zwischen überdurchschnittlicher Mediennutzung und schwachen Schulleistungen mag statistisch bestehen, er begründet aber keine kausale Beziehung. Für zunehmendes Schulversagen von Jungen kann deren Vorliebe für gewalthaltige Inhalte weniger als Ursache angesehen werden als eine gesellschaftlich bedingte Rollenunsicherheit. Und: Die Art und Weise, wie Jungen Computerspiele nutzen, lässt auf ihre Gewaltbereitschaft schließen.

Das klassische Thema der Medienpsychologie seit ihrer institutionellen Etablierung, zu dem auch mit Abstand die meisten empirischen Studien existieren, ist der Zusammenhang zwischen rezipierter Gewalt in den Medien und dem Auftreten von aggressiven Verhaltensakten im Alltag. In diesem Forschungsfeld wurden sowohl kurzfristige Effekte erforscht als auch Effekte, die sich erst über längere Zeiträume einstellen. Die klassischen Medien, die diese Fragestellung ins Leben riefen, waren Film und Fernsehen, heute kreist die entsprechende Diskussion vor allem um gewalthaltige Videospiele, speziell um die Wirkung der sogenannten Ego-Shooter. Die Wirkung von medial dargestellter Gewalt ist für die Medien Film und Fernsehen bereits verhältnismäßig gut erforscht (zu zusammenfassenden Darstellungen vgl. Anderson/Bushman 2002; Bushman/Huesmann 2001; Groebel 1996).

Die empirische Befundlage zum Zusammenhang von Mediengewalt und Aggression ist jedoch immer noch uneinheitlich und abhängig von der verwendeten Methode. Da das Thema aber auf eine lange Forschungstradition zurückblicken kann, existieren auch zahlreiche Metaanalysen zum Thema. Bei Metaanalysen

handelt es sich um Analysen, die viele empirische Forschungsarbeiten unter statistischen Kriterien zusammenfassen und Aussagen darüber erlauben, wie stark Effekte über viele wissenschaftliche Studien hinweg ausgeprägt sind: in unserem Fall, wie der Zusammenhang zwischen der Nutzung gewalthaltiger Medien und Gewalt im Alltag der Mediennutzer generell, nach Maßgabe vieler Studien, einzuschätzen ist. Als Ergebnis dieser Metaanalysen resultiert ein numerisch niedriger bis mittlerer aber statistisch bedeutsamer und stabiler positiver Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Inhalte und der Wahrscheinlichkeit aggressiver Verhaltensweisen (z. B. Paik/Comstock 1994). Ganz wichtig ist dabei jedoch, dass dieser Zusammenhang durch eine ganze Reihe sogenannter moderierender Variablen beeinflusst wird. Faktoren aus den Bereichen Persönlichkeit, Familie, Umgebung und soziale Umstände klären, wie Sozialwissenschaftler es ausdrücken, mehr Gesamtvarianz für das Auftreten aggressiver Verhaltensweisen auf als bestimmte Muster der Mediennutzung (Groebl/Hinde 1989), d. h., sie sind wichtigere Einflussfaktoren für Aggression. So sind z. B. das familiäre Umfeld und das Vorliegen aggressiver Ver-

haltenstendenzen als Persönlichkeitsvariable wichtige Moderatorvariablen, die den Zusammenhang zwischen Mediennutzung und aggressivem Verhalten entscheidend moderieren.

Daraus folgt, dass z. B. ein männlicher Jugendlicher, der gewalthaltige Actionfilme mag und zudem noch Ego-Shooter spielt, mit aller Wahrscheinlichkeit dennoch nicht durch aggressive Verhaltensweisen auffällig wird, wenn seine Persönlichkeitsstruktur eine geringe Aggressionsneigung aufweist, er ein intaktes Elternhaus sein Eigen nennen kann, der Erziehungsstil seiner Eltern demokratisch war, seine kindliche Mediensozialisation unter elterlicher Aufsicht ablief und sein Elternhaus in einem mittelständischen Wohnviertel mit geringer Kriminalitätsrate stand.

Die Medien sind schuld!

Generell besteht in der heutigen gesellschaftspolitischen Diskussion eine Tendenz, den Medien an Missständen in der Gesellschaft die Schuld zuzuweisen, obwohl dies unter Umständen gar nicht opportun ist. Dazu möchten wir die Leserinnen und Leser zu einem kleinen Gedankenexperiment einladen:



Manche PC-Spiele, z. B. *World of Warcraft*, sind extrem soziale Unternehmungen, wenn auch medienvermittelt.

Wir stellen uns einen jungen Erwachsenen vor, der seit einem Jahr *obsessiv (zwanghaft) Bierdeckel sammelt*. Früher war er ein humorvoller Unterhalter mit einem großen Freundeskreis, hatte eine nette Lebensgefährtin, einen interessanten Beruf, der ihm Spaß machte, trieb Sport und achtete sehr auf eine gepflegte äußere Erscheinung. Jetzt ist er nur noch Tag und Nacht unterwegs auf der Jagd nach seltenen Bierdeckel Exemplaren, verbringt seine Zeit in Zügen und Bahnhöfen auf dem Weg zu Bierdeckeltauschbörsen, ist einsilbig geworden und redet kaum noch (außer mit anderen Bierdeckelsammlern), sein früherer Freundeskreis ist ihm vollständig abhanden gekommen, seine Lebensgefährtin hat ihn verlassen, seinen Job hat er verloren (sein weit geringeres Einkommen resultiert aus dem Verkauf von Bierdeckeln), er macht keinen Sport mehr und hat stark an Gewicht zugelegt, seine äußere Erscheinung wirkt verkommen.

Niemand wird die Tendenz haben zu sagen, daran sind (allein) die Bierdeckel schuld. Vielmehr würden wir nach einem Anlass suchen, der uns zu verstehen hilft, warum dieser junge Erwachsene sein (scheinbar) glückliches Leben aufgegeben hat, wir würden nach wei-

teren Lebensumständen und Ereignissen in der Vergangenheit (Moderatorvariablen s. o.) fahnden, die diesen Bruch im Lebenswandel mit verursacht haben. Die Sachlage verändert sich jedoch fundamental, wenn wir in dem obigen Gedankenexperiment *obsessiv Bierdeckel sammeln* durch seit einem Jahr „12 Stunden täglich im Internet surfen und chatten“, „den ganzen Tag nur noch fernsehen“ oder „bis zu 12 Stunden täglich *World of Warcraft* spielen“ ersetzen. Plötzlich können wir uns kaum dagegen wehren, zu vermuten, *allein* die Medien seien an dem Lebenswandel schuld. Aber auch hier gibt es sicher weitere Anlässe, weitere Lebensumstände und Ereignisse in der Vergangenheit (Moderatorvariablen), die ebenfalls eine Rolle gespielt haben.

Um die im ersten Abschnitt genannten Moderatorvariablen nochmals aufzunehmen: Die Medien sind nicht daran schuld, dass manche Jugendliche eine Persönlichkeitsstruktur mit höherer Aggressionsneigung aufweisen, dass viele kein intaktes Elternhaus ihr Eigen nennen können, dass der Erziehungsstil vieler Eltern leider autoritär und nicht demokratisch war, dass ihre kindliche Mediensozialisation nicht unter elterlicher Aufsicht ablief (weil z. B. bei-

Anmerkungen:

1 Hier wäre zu präzisieren, in welcher Form die Jugendlichen Medien nutzen. Man kann auch in Gruppen fernsehen. Manche PC-Spiele aus dem Bereich der „Massive Multiplayer Online Role Playing Games“ wie z. B. *World of Warcraft* sind extrem soziale Unternehmungen, wenn auch medienvermittelt (Papendick/Ohler 2005). Die meisten empirischen Studien zu Onlinerollenspielen fanden keinen „Vereinsamungseffekt“ (z. B. Utz 2002).

2 Die dabei gestreiften gedächtnispsychologischen Argumente („Der Prozess der Überführung in das Langzeitgedächtnis, also in das gesicherte Wissen, dauert danach mindestens 12 bis 14 Stunden [...]“) sind kognitionspsychologisch schlicht unhaltbar. Der Mensch besitzt nicht nur ein Kurz- und ein Langzeitgedächtnis, sondern dazwischenliegende Instanzen wie Arbeitsgedächtnis, Langzeitarbeitsgedächtnis etc. Wenn man nur im Schlaf Gedächtnisinhalte ins Langzeitgedächtnis überführen könnte, wäre die Gattung *Homo sapiens sapiens* längst ausgestorben. Aussagen wie: „Die schulischen Lerninhalte verblassen angesichts der emotionalen Wucht der Bilder“ sind in dieser apodiktischen Form wissenschaftlich nicht haltbar.

3 Die Behauptung, dass der Tatverdächtigenanteil bei Jungen stärker angestiegen sei („Anstieg weit stärker ausgeprägt“) als bei Mädchen ist insofern nicht korrekt, als der prozentuale Anstieg bei beiden Geschlechtern in den berichteten Daten der 16- und 17-Jährigen sehr konstant bei einem Faktor von ca. 1,8 liegt, nur der Anfangswert der männlichen Jugendlichen ist mit 7,0% deutlich höher. Evolutionspsychologen bezeichnen diesen Geschlechtsunterschied als „Young Male Syndrom“ und erklären ihn damit, dass in den Jäger- und Sammlergesellschaften Demonstrationen körperlicher Kraft für junge Männer mit Reproduktionserfolg korrelierten (Daly/Wilson 1994). Das heißt, man sollte von einer höheren Grundquote von Kraft- und Machtdemonstrationen und damit einhergehender Delinquenz (vor allem Gewalt gegen gleichgeschlechtliche Altersgenossen) in allen menschlichen Gesellschaften ausgehen, lange bevor es elektronische Medien gab.

de Elternteile arbeiten mussten, um die Familie zu ernähren) und dass viele (angemietete) elterliche Wohnungen aus sozioökonomischen Gründen eben nicht in gepflegten Wohnvierteln mit geringer Kriminalitätsrate stehen. Wir wollen nicht behaupten, dass die Medien in diesem Variablengeflecht keine Rolle spielen, aber sie sind sicher nicht allein daran schuld!

Daraus folgt für empirische Medienforschung und die Darstellung ihrer Ergebnisse in (populären) Medien, dass man sich davor hüten sollte, ohne hinreichende Kontrolle von Moderatorvariablen und ohne hinreichende Berücksichtigung dieser Moderatorvariablen in der Ergebnisdarstellung vorschnell von einem (mono)kausalen Zusammenhang zwischen der Nutzung gewalthaltiger Medien und dem Anstieg aggressiven und delinquenten Verhaltens im Alltag von Jugendlichen auszugehen.

Die Argumentation in dem Beitrag Medienkonsum, Schulleistungen und Jugendgewalt

Leider wird den Lesern genau eine solche monokausale Argumentationskette in dem Beitrag *Medienkonsum, Schulleistungen und Jugendgewalt* nahe gelegt, um nicht zu sagen, er wird suggeriert. Die Kette besteht aus den folgenden Gliedern: Gerätebesitz (Fernseher, Konsole, PC) im Kinderzimmer führt zu höheren Mediennutzungszeiten und Nutzung entwicklungsbeeinträchtigender Medieninhalte (ob Letzteres einfach mit den höheren Nutzungszeiten einhergeht oder einen zusätzlichen Effekt darstellt, bleibt ungeklärt). Nebenphänomen: Der Gerätebesitz weist ein Nord-Süd-Gefälle und einen Geschlechtsunterschied auf (z. B. mehr Geräte in Dortmunder Kinderzimmern als in Münchner Kinderzimmern; mehr Geräte bei Jungen als bei Mädchen). Diese Nutzung führt zu einer Verarmung des sozialen Lebens¹ und dazu, dass keine Zeit mehr für Hausaufgaben bleibt². Dadurch führt massive Mediennutzung zu schlechteren schulischen Leistungen. Die schlechteren Schulleistungen vor allem der Jungen führen zu einer geschlechtsspezifisch geringeren Quote von Jungen in der gymnasialen Oberstufe (an einer Statistik über 15 Jahre belegt; die sich allerdings nicht auf die untersuchten Orte [z. B. Dortmund, München] bezieht). Schlechte Noten erhöhen das Risiko, in Jugendkriminalität abzurutschen, die Jugendkriminalität hat sich dementsprechend auch er-

höht, vor allem bei Jungen³. Der stärkste förderliche Faktor für Jugendgewalt ist die Akzeptanz von gewaltlegitimierenden Männlichkeitsnormen (GLMN). Aber auch die Gewaltbereitschaft, die mit GLMN einhergeht, „wird wiederum durch häufigen Konsum von Actionfilmen und Gewaltexzessen in Computerspielen besonders nachhaltig gefördert“ (siehe Pfeiffer/Kleimann, in dieser Ausgabe, S. 42 ff.), es wird also wieder eine Form der Mediennutzung als relevante Ursache ausgemacht.

Das zumindest implizit zugrundeliegende Argumentationsmuster von Pfeiffer und Kleimann lässt sich wie folgt zusammenfassen: Medien im Kinderzimmer, die ein bestimmtes Mediennutzungsmuster verursachen, sind über eine kausale Kette für erhöhte Jugendkriminalität verantwortlich. Dieses suggerierte Bild einfacher Kausalverhältnisse wird jedoch dem Bedingungsgeflecht von Variablen, das aggressivem Verhalten von Jugendlichen zugrunde liegt, nicht gerecht.

Dominant wurde der Zusammenhang zwischen der Nutzung gewalthaltiger Medien und aggressiven Verhaltensweisen im Alltag mittels korrelationsstatistischer Methoden erforscht. Auch die Fragebogenstudie von Pfeiffer und Kleimann führt aufgrund der statistischen Auswertung zu korrelativen Ergebnissen (auch wenn diese im Text nicht berichtet werden und stattdessen Zusammenhänge durch Abfolge von Graphiken plausibilisiert werden). Korrelationsstudien weisen jedoch einige methodische Nachteile auf. Meist wird das Ausmaß und die Intensität der Nutzung gewalthaltiger Medieninhalte wie auch in der Studie von Pfeiffer und Kleimann nur indirekt mittels Self-Report-Daten erhoben (es ist nicht auszuschließen, dass sich z. B. männliche Jugendliche bezüglich ihres Mediennutzungsmusters anders darstellen als z. B. Mädchen: Manche wollen sich als „tough guy“ darstellen). Deshalb sollten bei entsprechenden Studien immer auch objektive Nutzungsdaten herangezogen werden. Das Hauptproblem korrelativer Studien ist jedoch, dass sie nicht kausal interpretierbar sind. Das heißt: Aus dem statistisch berechneten Zusammenhang zwischen zwei Variablen darf kein Schluss gezogen werden, was Ursache und was Wirkung ist.

Konkret bedeutet dies, dass aus einem gefundenen Zusammenhang zwischen Mediennutzungsdauer und Schulnoten (Wer mehr Medien nutzt, hat schlechtere Noten) nicht ge-

geschlossen werden kann, dass die Mediennutzung dafür verantwortlich ist. Es kann sich auch genau umgekehrt verhalten. So wäre beispielsweise folgender Mechanismus denkbar: Wer schlechtere Noten hat, ist frustriert und nutzt in der Folge mehr Medien (Eskapismus ist ein bekanntes Mediennutzungsmotiv). Für einen gefundenen Zusammenhang zwischen den Ausprägungen in der Akzeptanz von gewaltlegitimierenden Männlichkeitsnormen (GLMN) und der Häufigkeit des Spielens von Kampfspielen sowie des Schauens von Actionfilmen gilt das Gleiche: Ob Jugendliche höhere GLMN-Werte aufweisen, weil sie entsprechende Medien nutzen oder ob sie entsprechende Medien nutzen, weil sie höhere GLMN-Werte aufweisen, lässt sich aufgrund eines korrelativen Zusammenhangs nicht entscheiden. Auf alle Dyaden der Glieder der von Pfeiffer und Kleimann nahe gelegten Argumentationskette lässt sich dieses Kriterium der kausalen Unentscheidbarkeit anwenden. Ein weiterer Punkt besteht darin, dass Korrelationen zwischen zwei Variablen oft auch dadurch zustande kommen, obwohl sie in „Wirklichkeit“ gar nicht zusammenhängen, sondern stattdessen beide mit einer dritten Variable verknüpft sind. Bezogen auf die Studie von Pfeiffer und Kleimann liegt der Verdacht nahe, dass die gefundenen Unterschiede zwischen Dortmund und München (im Zusammenhang Mediennutzung und Schulnoten) unter Umständen mit einer Drittvariable sozioökonomischer Status zusammenhängen. Die geschlechtsspezifischen Veränderungen in den letzten 15 Jahren bezogen auf die Schulaufsteiger in 11. Gymnasialklassen (bei Pfeiffer und Kleimann Abb. 6) sollten dahingehend überprüft werden, ob die veränderten Rollenbilder von Jungen und Mädchen und damit einhergehend andere Lebensentwürfe von Mädchen (vgl. Statistiken zum Altersanstieg bei Frauen bis zur Geburt des ersten Kindes etc.) nicht aussagekräftiger sind als eine geschlechtsspezifische Asymmetrie in der Mediengerätedichte im Kinderzimmer. All dies spricht dafür, dass ein komplexes Variablengeflecht für die berichteten Zusammenhänge verantwortlich zeichnet und nicht ein monokausaler Einfluss der Medien. Wie gesagt: Die Medien sind nicht an allem schuld.

An einer Stelle scheren die Autoren aus ihrem monokausalen Argumentationsmuster aus. Pfeiffer und Kleimann sprechen von „einer kleinen Risikogruppe von 5 bis 10 % der

männlichen Jugendlichen, die aufgrund von familiären und sozialen Belastungsfaktoren als besonders gefährdet einzustufen sind“. Hier werden die von uns berichteten Moderatorvariablen berücksichtigt. Und unbestritten existiert eine Risikogruppe.

Man kann hier sogar noch einen Schritt weitergehen. Computerspieler mit einem Gefährdungspotential im Hinblick auf den Transfer aggressiver Akte in lebensweltliche Alltagskontexte unterscheiden sich auch fundamental in der Art und Weise ihres Computerspiels, sie weisen in ihrem Spielverhalten ein hohes Ausmaß an über die Spielnotwendigkeiten hinausgehenden aggressiven Akten auf. Der Grund dafür besteht darin, dass sie Computerspiele nicht unter dem Aufforderungscharakter von Regelspielen ausführen, sondern aufgrund einer Motivlage, die von aggressiven Verhaltensdispositionen bedingt wird. Es könnte sein, dass man am Computerspielverhalten Jugendlicher erkennen kann, dass eine Tendenz zu abweichendem Verhalten, aggressiven Verhaltensdispositionen und Delinquenz vorliegt. Dies kann dann von enormer praktischer Bedeutung sein, weil das Computerspielen eine Verhaltensfacette darstellt, die selbst introspektiv zurückgezogene Jugendliche zumindest in der Öffentlichkeit der Peergroup noch nach außen darstellen. Das Medium wird zu einem diagnostischen Instrument zur Entdeckung aggressiver Verhaltenstendenzen.

Was in der Forschung zu gewalthaltigen Computerspielen bisher vernachlässigt wurde, ist die plausible Annahme, dass gefährdete Jugendliche nicht nur ein abweichendes Verhalten im Alltag an den Tag legen, sondern die Computerspiele auch anders benutzen als andere Jugendliche. Wer eine erhöhte Aggressionsbereitschaft zeigt, spielt auch anderes, respektive nutzt gewalthaltige Computerspiele zumindest nicht nur als Regelspiele. Wer dagegen gewalthaltige Computerspiele kontinuierlich als Regelspiele benutzt, sollte durch die Gewalthaltigkeit des medial vermittelten Inhalts nicht oder nur sehr geringfügig gefährdet sein, da dem Spieler der fiktionale Charakter des Spiels bewusst ist.

Literatur:

Anderson, C. A./ Bushman, B. J.: *The effects of media violence on society.* In: *Science* 295/2002, S. 2377–2378

Bushman, B. J./ Huesmann, L. R.: *Effects of televised violence on aggression.* In: D. G. Singer/J. L. Singer (Hrsg.): *Handbook of children and the media.* Thousand Oaks, CA 2001, S. 223–254

Daly, M./Wilson, M.: *Evolutionary psychology of male violence.* In: J. Archer (Hrsg.): *Male violence.* London 1994, S. 253–288

Groebel, J.: *Die Wirkungen von Gewalt im Fernsehen. Eine qualitative und quantitative Studie mit einem Generationsvergleich 1975–1993.* Opladen 1996

Groebel, J./ Hinde, R. (Hrsg.): *Aggression and war. Their biological and social bases.* Cambridge 1989

Paik, H./Comstock, G.: *The effects of television violence on antisocial behavior: a meta-analysis.* In: *Communication Research* 21/1994, S. 516–546

Papendick, S./Ohler, P.: *Welt am Draht. World of Warcraft demonstriert das Entwicklungspotential für Multiplayer-Online-Rollenspiele.* In: *Zeitschrift für Medienpsychologie* 17/2005, S. 118–120

Utz, S.: *Interaktion und Identität in virtuellen Gemeinschaften.* In: G. Bente/N. C. Krämer/A. Petersen (Hrsg.): *Virtuelle Realitäten.* Göttingen 2002, S. 159–180

Dr. Gerhild Nieding
ist Professorin für
Entwicklungspsychologie
an der Universität
Würzburg.



Dr. Peter Ohler
ist Professor für Medien-
psychologie und
Mediensoziologie an
der Technischen
Universität Chemnitz.

