

### Rezension: Maria von Salisch, Astrid Kristen, Caroline Oppl: Computerspiele mit und ohne Gewalt. Auswahl und Wirkung bei Kindern

Robertz, Frank J.

Veröffentlichungsversion / Published Version

Rezension / review

Zur Verfügung gestellt in Kooperation mit / provided in cooperation with:

Verlag Barbara Budrich

#### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Robertz, F. J. (2009). Rezension: Maria von Salisch, Astrid Kristen, Caroline Oppl: Computerspiele mit und ohne Gewalt. Auswahl und Wirkung bei Kindern. [Rezension des Buches *Computerspiele mit und ohne Gewalt: Auswahl und Wirkung bei Kindern*, von M. v. Salisch, A. Kristen, & C. Oppl]. *Diskurs Kindheits- und Jugendforschung / Discourse. Journal of Childhood and Adolescence Research*, 4(1), 137-138. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-334515>

#### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY-SA Lizenz (Namensnennung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

#### Terms of use:

This document is made available under a CC BY-SA Licence (Attribution-ShareAlike). For more information see: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

### Maria von Salisch, Astrid Kristen, Caroline Oppl: Computerspiele mit und ohne Gewalt. Auswahl und Wirkung bei Kindern

*Frank J. Robertz*

Die Lüneburger Entwicklungspsychologin Prof. Dr. Maria von Salisch und ihre beiden Doktorandinnen Astrid Kristen und Caroline Oppl haben sich keine einfache Aufgabe gestellt: Mit ihrem Buch „Computerspiele mit und ohne Gewalt“ wollen sie wissenschaftliche Stichhaltigkeit in die allzuoft einseitig und moralisierend geführte öffentliche Diskussion um die Nutzung von Computerspielen durch Kinder und Jugendliche bringen – und das ist ihnen hoch anzurechnen. Gerade in den letzten Jahren schoben zahlreiche Politiker wiederholt vorschnell die Schuld von leichten und schweren Vorfällen der Jugendgewalt auf die Nutzung neuer Medien, was dann von massenmedialer Berichterstattung reißerisch aufgegriffen wurde. So bemerkte der erstaunte Beobachter mehrfach, dass Volksvertreter schon vor die Kameras traten und mittels einer kuriosen neudeutschen Sprachschöpfung so genannte „Killerspiele“ als Ursache der Gewalttat anprangerten, bevor überhaupt ein Täter identifiziert worden war (geschweige denn seine Freizeitbeschäftigungen bekannt gewesen wären). Selbst im Kreis der Wissenschaft fanden sich in der Folge immer wieder absurde Aussagen zur vermuteten Wirkung von Computerspielen, fernab jeder erforschten und erforschbaren Realität.

Die Publikation der KUHl-Studie („Kinder, CompUter, Hobby, Lernen“) bringt nun wissenschaftliche Kreditabilität zurück. So wird dankenswerterweise ein empirisch fundierter Fokus auf die oft verkürzt dargestellte Kausalität gelegt, ob gewalthaltige Computerspiele Kinder und Jugendliche aggressiver machen, oder ob es nicht vielmehr bereits aggressivere Kinder und Jugendliche sind, die sich mit solchen Spielen beschäftigen. Und um dieses wichtige Ergebnis gleich vorwegzunehmen: Die im Verlauf von zwei Jahren durchgeführte Längsschnittstudie von Schülern zwischen acht und dreizehn Jahren an Berliner Grundschulen erbrachte das Ergebnis, dass es meist aggressive Kinder sind, die sich zu Beginn ihres erwachenden Interesses an Computerspielen gewalthaltige Spiele aussuchen. Dass also nicht primär die Spiele aggressiver machen, sondern die Spieler sie nach ihrer Persönlichkeitsstruktur passend aussuchen. Folgerichtig plädieren die Autorinnen, dass statt politischem Aktionismus und einer öffentlichkeitswirksamen Verbotsdebatte vielmehr die Ursache diskutiert werden soll, warum Gewalt am PC oder in seinen vielfältigen anderen Ausprägungen diese Kinder fasziniert. Doch diese Gründe sind vielfältig. Sie finden sich in gesellschaftlichen, familiären und individuell-psychologischen Strukturen – hier Änderungen zu bewirken kostet Ressourcen und die müssen politisch gewollt investiert werden.

Die Studie und das darauf basierende Buch beschränken sich jedoch nicht auf diese wichtige und praxisrelevante Erkenntnis. In den ersten beiden Kapiteln



Frank J. Robertz



Maria von Salisch, Astrid Kristen, Caroline Oppl (2007): Computerspiele mit und ohne Gewalt. Auswahl und Wirkung bei Kindern. Stuttgart, Kohlhammer, ISBN 978-3-17-019403-8

wird zunächst anhand der seit 1990 kontinuierlich stattfindenden KIM-Studien erläutert, wie sich in den vergangenen Jahren der kindliche Zugang zu Computerspielen alters- und geschlechtsspezifisch verändert hat. Daran werden theoretische Überlegungen zur Mediennutzung angeknüpft und die Rolle des Spielens in der kindlichen Entwicklung aufgegriffen. Die übrigen sieben Kapitel widmen sich dann ausführlich den empirischen Ergebnissen der KUHL-Studie. So wird etwa die Spielepräferenz der Kinder zu den verschiedenen Befragungszeitpunkten aufgezeigt, die Rolle von Gewaltdarstellungen in Computerspielen analysiert und, besonders interessant für die Medienwirkungsforschung, auch der Transfer von Spieleinhalten auf die reale Welt überprüft. Wie erwartet findet sich dabei ein stabiler, aber nur geringfügiger Zusammenhang zwischen gewalthaltigen Computerspielen und offen aggressivem Verhalten. Doch auch die eher bei Mädchen anzutreffende und subtilere relationale Gewalt wird von den Forscherinnen untersucht. Hier zeigte sich, dass als relational aggressiv eingeschätzte Kinder ein Jahr später nicht Gewaltspiele, sondern verstärkt Rollenspiele bevorzugten. Die Autoren vermuten, dass die Perspektivübernahme und Nutzung von List beim Spielen dieser Rollenspiele den Persönlichkeitsstrukturen der Kinder entgegenkommt, und dass als Konsequenz ein noch effektiverer Einsatz relationaler Gewalt möglich wird. Das Buch schließt mit Überlegungen zur Gewohnheitsbildung des Spielens von Computerspielen und zur pädagogischen Förderung von Medienkompetenz. Effektiv sei letztere demnach vor allem in der frühen Experimentierphase der Kinder anzuwenden. Beispiele, wie eine solche Förderung in der Praxis aussehen kann, runden das Buch ab.

Auch wenn selbstverständlich zahlreiche Forschungsfragen für Folgestudien verbleiben müssen, bildet das Buch einen soliden Grundstein für die weitere fachlich fundierte Diskussion zum Einfluss von Computerspielen auf Kinder. Es ist sozialwissenschaftlichen Fachkräften ebenso ans Herz zu legen, wie interessierten Laien. Wünschenswert wäre darüber hinaus, dass gerade Politik und Presse einen gründlichen Blick auf die Ergebnisse der Autorinnen werfen und diese bei zukünftigen Statements nach Gewaltvorfällen angemessen berücksichtigen.