

Teil 2

Computerspielen als Ursache von SCHULVERSAGEN?



Je mehr Zeit Kinder und Jugendliche mit Computerspielen und Fernsehen verbringen, und je brutaler die Inhalte dieses Medienkonsums sind, desto schlechter fallen die Schulnoten aus. Besonders betroffen sind davon Jungen. Mädchen liegen heute beim Abitur eindeutig vorn, während die Jungen beim Schulabbrechen, beim Sitzenbleiben sowie in den Sonderschulen und Hauptschulen klarer dominieren als jemals zuvor. Im zweiten Teil des Beitrages von Prof. Christian Pfeiffer geht es um die Frage nach Konsequenzen

Die erste Folgerung aus den dargestellten Forschungsergebnissen der bundesweiten Befragungen von 44 600 Schülerinnen und Schülern neuer Klassen durch das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN) sind drei klare Empfehlungen an die Eltern:

Bildschirmgeräte keine Babysitter

Der amerikanische Wissenschaftler Christakis hat in einer 2004 mit 1000 Kindern im Alter von eins bis drei Jahre abgeschlossenen Längsschnittuntersuchung festgestellt, dass jede Stunde Fernsehkonsum das Risiko späterer Hyperaktivität (ADHS) um neun Prozentpunkte erhöht. Wer also im Krabbel- und Krippenalter am Tag durchschnittlich drei Stunden vor dem

Fernseher saß, hatte im Vergleich zu fernsehfrei aufwachsenden Kleinkindern im Alter von sieben um 27 Prozent häufiger darunter zu leiden, als „Zappelphilipp“ mit Aufmerksamkeitsdefiziten in der Grundschule in Probleme zu geraten.

Keine Bildschirme im Kinderzimmer

Die Verfügbarkeit über den eigenen Fernseher, die Spielkonsole oder den Computer führt nicht nur dazu, dass die betroffenen Kinder und Jugendlichen aufgrund ihres deutlich überhöhten und inhaltlich problematischeren Medienkonsums schwächere Schulleistungen erbringen. Hinzu kommt, dass die hohe Medienzeit mit ausgeprägter Bewegungsarmut verknüpft ist und dass dabei oft Süßigkeiten,

Knabberzeug und andere „Dickmacher“ verzehrt werden. Die Folgen zeigt eine seit vier Jahren laufende Längsschnittstudie des KFN-Mitarbeiters Dr. Thomas Mößle mit 1000 Kindern aus Berlin: Kinder mit einem täglichen Medienkonsum von mehr als 150 Minuten hatten als Elfjährige doppelt so oft unter Übergewicht zu leiden wie Kinder mit weniger als 30 Minuten täglicher Medienzeit (27,7 Prozent zu 13,5 Prozent).

Aktive Medienerziehung der Eltern

Sie schützt Kinder wirkungsvoll vor einem zu hohen und inhaltlich belastenden Medienkonsum. So zeigt die vom KFN mit Viertklässlern durchgeführte Schülerbefragung, dass Kinder, deren Eltern mit ihnen zeitliche Gren-

zen und inhaltliche Einschränkungen des Fernseh- und Computerspielkonsums vereinbart haben, pro Schultag fast eine Stunde weniger Zeit mit ihren Bildschirmmedien verbringen als die Vergleichsgruppe von Kindern, deren Eltern sich nicht oder nur wenig um den Medienkonsum ihrer Kinder kümmern. Entsprechendes gilt im Hinblick auf den Inhalt der Filme und Spiele. Kinder, die hier keine oder kaum Grenzen auferlegt bekommen, nutzen etwa dreimal so häufig für ihr Alter verbotene Inhalte als die Vergleichsgruppe mit einer aktiven Medienerziehung.

Die Untersuchungen des KFN machen allerdings auch deutlich, dass selbst eine gut überwachte Einhaltung von Mediennutzungsregelungen nicht ausreicht, die Kinder auf einen guten Kurs zu bringen. Wer unbedingt fernsehen oder am Computer spielen möchte, kann immer Freunde finden, denen zuhause keinerlei Beschränkungen auferlegt werden. Von entscheidender Bedeutung ist deshalb, in welchem Ausmaß es den Eltern gelingt, ihre Kinder an sinnvolle Freizeitbeschäftigungen heranzuführen – also an viel körperliche Bewegung, an Musik, an Gruppenaktivitäten mit anderen Kindern und Jugendlichen, die sie begeistern, wo sie Freunde finden und in stabile soziale Netzwerke eingebunden werden.

Medienkonsum einschränken

Von Eltern werden wir angesichts dieser Forschungsbefunde oft gefragt, ob wir Empfehlungen für die Dauer des Medienkonsums abgeben können. Unsere Daumenregel lautet, dass für Kinder im Grundschulalter pro Tag maximal eine Stunde für Fernsehen, Videospiele und Internet reichen sollte. Ferner sollten nicht jeden Tag Bildschirmmedien genutzt werden. Bei älteren Kindern kann auch ein Wochenlimit vereinbart werden, welches dann frei eingeteilt werden kann. Und noch etwas erscheint wichtig: Medienkonsum darf nicht als Belohnung oder Medienentzug als Bestrafung eingesetzt werden, weil dadurch die subjektive Bedeutung der Medien im Leben des Kindes unangemessen erhöht wird. Für den Entschluss, jedenfalls bei Grundschulkindern völlig auf eigene Mediengeräte zu verzichten, spricht ferner eine

„Im Kindergarten haben Computer nur den Effekt, die Drei- bis Sechsjährigen auf dieses Medium richtig neugierig zu machen“

Erkenntnis, die wir erst kürzlich bei einer vertiefenden Analyse unserer Daten gewonnen haben. Die 8000 Schülerinnen und Schüler aus vierten Klassen hatten wir auch darum gebeten, ihre Klassenlehrer im Hinblick auf drei wichtige Kriterien Noten von eins bis sechs zu geben: Gerechtigkeit, spannender Unterricht und Wärme. Dabei stellte sich heraus, dass Kinder, die nachmittags sehr viel Zeit mit Computerspielen und Fernsehen verbringen (mehr als 150 Minuten), ihre Lehrer mit einer Durchschnittsnote von 2,4 für alle drei Gesichtspunkte weit kritischer bewertet haben als die Vergleichsgruppe der Viertklässler, die pro Tag weniger als 30 Minuten vor den Bildschirmen sitzen (Durchschnittsbenotung der Lehrer 2,0). Eine Erklärung für das beschriebene Phänomen liegt auf der Hand. Wer sich jeden Tag nach der Schule stundenlang durch spannende Filme und aufregendes Computerspielen unterhalten und ablenken lässt, der wird in zwei Probleme geraten. Zum einen leiden die Schulnoten. Zum anderen steigt die Wahrscheinlichkeit beträchtlich, dass die betroffenen Kinder den Schulunterricht am nächsten Morgen eher langweilig finden und in Gedanken oft in die virtuellen Welten abschweifen, die sie am Vortag erlebt haben und die nach der Schule zu Hause auf sie warten. Dieser Mangel an Aufmerksamkeit und schulischen Engagement bleibt wiederum den Lehrern und Lehrerinnen nicht verborgen. Sie reagieren darauf mit Kritik und schlechteren Noten. Und bei den betroffenen Kindern spiegelt sich das in unsere Befragung in einer kritischen Bewertung der Lehrer wider.

Mediengeräte im Kindergarten

Wenn ich diese Erkenntnisse bei Elternveranstaltungen vortrage, wird von den Zuhörern oft betont, dass die Kinder aber doch zumindest lernen müssten, mit dem Computer richtig umzugehen und es wird die Frage aufgeworfen, wie Kindergarten und Schule hierzu beitragen könnten. Meine erste Antwort darauf lautet

stets: Alles zu seiner Zeit. Im Kindergarten beispielsweise haben Computer eigentlich nur den Effekt, dass die Drei- bis Sechsjährigen auf dieses Medium richtig neugierig gemacht werden. Sie dürfen am PC angebliche kindgerechte Spiele ausprobieren. Aber das macht insbesondere die Jungen im Grunde nur neugierig auf mehr. Der Appetit wird angeregt. Aus der Sicht der Firmen, die dem Kindergarten freundlicherweise die Geräte zur Verfügung gestellt haben, sollen die Eltern so zu der Schlussfolgerung gelangen, dass es sich hier um eine pädagogisch wertvolle Erfahrung handelt. Sonst stünde das Gerät schließlich nicht im Kindergarten. Und schon sind diese geneigter, dem Drängen des Sohnes nachzugeben und ihm zum Geburtstag oder zu Weihnachten einen PC zu schenken. So nehmen die Dinge ihren Lauf – ganz im Sinne der Industrie, welche die Kleinen möglichst früh als Kunden gewinnen möchte.

Mediengeräte in der Schule

Zu der Frage, ab wann denn der Einsatz von Rechnern in der Schule sinnvoll erscheint, gibt es noch keine empirisch abgesicherten Befunde. Dennoch hat sich eines internatio- ►



Der Autor dieses Beitrages ist **Prof. Dr. Christian Pfeiffer**, Direktor des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen. Das Institut hat 2007/2008 bundesweit in 61 Städten und Landkreisen mit 44600 Schülerinnen und Schülern neuer Klassen und 8000 aus vierten Klassen eine Repräsentativbefragung durchgeführt. Die ausführlichen Ergebnisse sind im Netz nachzulesen. www.kfn.de



Gemeinsam stark: Wichtig ist, dass Kinder und Jugendliche die Freude am Miteinander kennenlernen

nal bewährt: Das Angebot an alle Fünftklässler, in der Schule zu lernen mit zehn Fingern zu tippen. In den Folgejahren dann das Internet zum Recherchieren von schulischen Sachfragen zu nutzen sowie Emails zu versenden, um so den PC als Arbeitsinstrument einsetzen zu können. So ist es in skandinavischen Ländern wie auch in Kanada oder Neuseeland üblich, dass die Kinder in verschiedenen Fächern ihre Schularbeiten ab der neunten oder zehnten Klasse elektronisch an ihre Lehrer schicken, die wiederum von ihrem Schulträger einen Laptop und eine dienstliche Emailadresse zur Verfügung gestellt bekommen. Die Lehrer korrigieren die Arbeiten am Rechner und schicken die Korrekturen per Email zurück. Voraussetzung dafür ist natürlich, dass der Schüler zu Hause Zugang zum Internet hat. Bei unserer bundesweiten Befragung galt das für 91,2 Prozent der Neuntklässler, die damit in dieser Hinsicht von ihren Eltern weit besser versorgt werden als in Bezug auf sinnvolle Freizeitangebote.

„Der schulische Nachmittag sollte dem Motto verpflichtet sein: „Lust auf Leben wecken“ durch Sport, Musik, Theaterspielen und soziales Lernen“

Lösungsansatz: Ganztageschulen

Bei den Bemühungen, insbesondere die Nachmittage der Kinder und Jugendlichen ansprechend zu gestalten, brauchen viele Eltern heute die Unterstützung der Schulen, Vereine und anderer Organisationen, die pädagogisch sinnvolle Angebote für junge Menschen bereithalten. Da zusätzlich beide oft berufstätig sind, sind sie auch schon deshalb nicht in der Lage, sich nachmittags um ihre Kinder zu kümmern. Oder es mangelt an finanziellen Möglichkeiten, Freizeitbeschäftigungen zu organisieren. Vielfach kommt hinzu, dass durch Trennung oder Scheidung die Spielräume enger geworden sind, Kinder in ihrer Entwicklung zu fördern. Schließlich ist zu beachten, dass besonders Kinder und Jugendliche aus Migrantenfamilien in Gefahr sind, nach der Schule in eine soziale Isolation zu geraten, der sie durch überhöhten Medienkonsum begegnen. Aus all diesen Gründen sind die Kommunen, die Länder und der Bund aufgefordert, schulpolitisch einen großen Schritt voranzugehen und endlich flächendeckend die Ganztageschule einzuführen. Aber nicht als eine Kinderbewahr- und Paukanstalt mit Suppenküche. Nein – der schulische Nachmittag sollte primär einem Motto verpflichtet sein: „Lust auf Leben wecken“ durch Sport, durch Musik, durch Theaterspielen und soziales Lernen. Vormittags muss es wie bisher vor allem um pädagogisch gut organisierte Wissensvermittlung gehen. Aber am Nachmittag sollten die Lehrer/innen aufgefordert werden, ihre eigenen Hobbys in die Schule einzubringen und in ihren Schülerinnen und Schülern Leidenschaften für das zu wecken, was sie selber begeistert. Der Mathe-Lehrer kann nach 14 Uhr so zum Rugby-Trainer werden. Die Deutsch-Lehrerin begeistert dann mit „Lord of the Dance“, ein Physik-Kollege bringt seine Vorliebe für asiatische Kampfkunst in die Schule ein. Eine Biologie-Lehrerin bietet einen Vollwert-Kochkurs an. Und sie alle holen sich von außen Unterstützung durch engagierte Eltern, durch Vereine, durch örtliche Sponsoren.

Vorbild Naperville

Voraussetzung für ein derartiges Modell, dass seit Jahren mit großem Erfolg an Schulen in Neuseeland, Kanada und Teilen der USA praktiziert wird, ist freilich, dass die Unterrichtsverpflichtung solcher doppelt engagierter Lehrer im Hinblick auf die Wissensvermittlung in herkömmlichen Fächern auf zwanzig Stunden begrenzt wird. Hinzu kommen dann sechs Stunden, in denen sie nachmittags ihre persönlichen Hobbys in das schulische Angebot einbringen. In den USA gibt es gegenwärtig eine Variante, die aus guten Gründen zunehmend Aufmerksamkeit erhält. Auf die primär medienbedingte Bewegungsarmut vieler Kinder und Jugendlichen reagieren die Schulen aus Naperville (Region Chicago) mit einer geradezu radikalen Antwort. An jedem Schultag motivieren sie rund 21000 Schülerinnen und Schüler dazu, 40 Minuten lang auf sehr unterschiedliche und anregende Weise ihre Fitness zu trainieren – mit kontrolliertem Pulsschlag zwischen 160 und 190 pro Minute. Zu dritt Basketball spielen gehört ebenso zum Programm wie „Square-dance“ oder das Austoben an Kletterwänden oder auf Laufbändern. Die Sportnoten gibt es an den Schulen Napervilles für die relative Verbesserung, die man im Laufe eines Jahres in der persönlichen Fitness erzielt. Die kleinen Dicken können hier so endlich mal Note 1 erreichen.

Herausragende Resultate

Der Effekt des Projektes, den der Harvard-Professor John Ratey in seinem kürzlich erschienenen Buch „Superfaktor Bewegung“ differenziert beschreibt, ist wirklich eindrucksvoll. Die Region Naperville hat sich bei internationalen und nationalen Leistungstests durch herausragend positive Ergebnisse ausgezeichnet. Zudem liegt der Anteil der Schüler, die nachmittags freiwillig an der Schule einer Vielzahl von sportlichen und sonstigen Aktivitäten nachgehen, weit über dem nationalen Durchschnitt. Und die Quote der Schüler mit Übergewicht erreicht mit nur 8,6 Prozent weniger als ein Drittel dessen, was in den USA üblich ist. Auf überzeugende Weise wird hier demonstriert, wie man dieses Konzept „Lust auf Leben wecken“ sinnvoll umsetzen kann.

Was die Computerspielindustrie will

Wenn ich bei Veranstaltungen mit Politikern, Lehrern oder Eltern diese Konzepte vorstelle, gibt es regelmäßig viel Zustimmung und Interesse daran, mehr darüber zu erfahren, wie man solche Ideen in Deutschland konkret umsetzen könnte. Fast immer wird aber auch gefordert, dass parallel der Jugendmedienschutz effektiver gestaltet werden müsste. Dem widerspreche ich nicht. Stets muss ich jedoch zunächst darauf hinweisen, dass diese Forderung in unserem Staat mit seinen 16 Bundesländern ähnlich schwierig zu erfüllen ist, wie das Ziel, die oben skizzierten schulischen Ideen praktisch zu erproben. Und ich muss auf ein ergänzendes Problem aufmerksam machen: Der beachtliche Einfluss der Computerspielindustrie, die in unserem Land bestrebt ist, mit aller Macht die Zahl der Kinder und Jugendlichen laufend zu erhöhen, die zu engagierten Computerspielern werden. So propagiert man mit Unterstützung von Politik und Medien, dass Computerspiele zu einem wertvollen Kulturgut herangereift seien und vergibt Preise für besonders förderungswürdige Spiele. Man veranstaltet in Partnerschaft mit der Bundeszentrale für Politische Bildung in vielen Großstädten so genannte „LAN-Partys“ für Eltern in Kombination mit großen „E-Sportevents“, an denen Tausende von Jugendlichen teilnehmen. Durch hohe Geldpreise sollen sie so dazu verleitet werden, sich aktiv auf das wettkampfmäßige Spielen einzulassen. Und man erreicht durch geschickte Einflussnahme, dass der Jugendmedienschutz stark von den Interessen der Herstellerfirmen bestimmt wird. Ein Beispiel: Der Geschäftsführer des Bundesverbandes der Computerspielindustrie (BIU) ist gleichzeitig Geschäftsführer der USK, der Organisation, die von den Bundesländern dazu eingesetzt worden ist, gemeinsam mit dem federführenden Land Nordrhein-Westfalen die Alterseinstufung von Computerspielen vorzunehmen. Wo das hinführt, kann man am Beispiel des weltweit erfolgreichsten Onlinespiels „World of Warcraft (WoW)“ demonstrieren.

Suchtartige Spielen

WoW ist von der USK, als es im Jahr 2003 auf den deutschen Markt kam,

„ab 12“ eingestuft worden. Die Freigabe blieb seitdem unverändert, obwohl inzwischen weltweit bekannt ist, dass „WoW“ mehr als jedes andere Computerspiel zu suchtartigem Spielen verführt. So hat unsere Repräsentativbefragung von 15 000 Neuntklässlern im Jahr 2008 erbracht, dass 15-jährige männliche WoW-Spieler mit diesem Onlinespiel täglich im Durchschnitt 3,9 Stunden verbringen und damit auf das ganze Jahr hochgerechnet, mehr Zeit in „WoW“ investieren als in ihren gesamten Schulunterricht. Hinzu kommt, dass jeder fünfte von ihnen als massiv abhängig (8,5 Prozent) oder in diesem Sinne als gefährdet (11,6 Prozent) einzustufen ist. Bezogen auf die Gesamtzahl des Jahrgangs sind das immerhin 34 000 15-jährige Jungen, die in suchtartiges Spielen geraten sind (gegenüber „nur“ 4 500 Mädchen). Wird dann noch berücksichtigt, dass zwei Drittel der von Computerspielabhängigkeit betroffenen männlichen Neuntklässler eigentlich das Abitur bzw. die Realschule anstreben, wird klar, dass dieser Faktor massiv zur generellen Leistungskrise der Jungen beiträgt.

Nötige Konsequenzen

Zu diesem Problem liegen nun seit mehr als fünf Jahren national und international eine Fülle von wissenschaftlichen Erkenntnissen vor. Bundesweit machen Elternverbände, Schulen und therapeutische Einrichtungen auf die wachsende Zahl der betroffenen jungen Menschen aufmerksam. Und trotzdem haben die USK und das für die Selbstkontrolle von Computerspielen federführende Jugendministerium Nordrhein-Westfalens bis heute keinen Anlass gesehen, Lösungsansätze zu erarbeiten, wie man dem Problem bei der Alterseinstufung von Computerspielen Rechnung tragen sollte. Das ist nicht zu akzeptieren. So sollte die Altersfreigabe von „WoW“ schnellstmöglich von 12 auf 18 Jahre heraufgesetzt werden. Die Eltern müssen über die Medien und die Schulen erfahren, welche Konsequenzen es hat, wenn sie im Vertrauen auf die bisherige Alterseinstufung ihrem Kind die Nutzung dieses Spieles möglich machen. Und die Jugendministerkonferenz ist aufgefordert, im Regelwerk zur Alterseinstufung von Computerspielen der



Bewegung und frische Luft: Sind eigentlich Grundbedürfnisse, die oft erst wiederentdeckt werden müssen ...

wissenschaftlichen Erkenntnis Rechnung zu tragen, dass bestimmte Spiele durch ihre Struktur und ihr Belohnungssystem das Risiko für die Entstehung einer Computerspielabhängigkeit deutlich erhöhen. ●

Von Prof. Christian Pfeiffer

Literaturhinweise:

Die in beiden Teilen des Beitrages dargestellten Forschungsbefunde stammen aus Veröffentlichungen, die auch auf der Seite des KFN zu finden sind (www.kfn.de). Nachfolgend soll auf einige dieser Texte hingewiesen werden:

- Der Einfluss des Fernsehens auf die Entwicklung von Lesekompetenzen (2003); Marco Ennemoser
 - Jugendmedienschutz bei gewaltartigen Computerspielen. Eine Analyse der USK-Alterseinstufungen (2007); Höynck, Mößle, Kleimann, Pfeiffer, Rehbein
 - Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen (2007); Mößle, Kleimann, Rehbein
- Zu bestellen unter:
<http://kfn.de/versions/kfn/assets/infobildschirmmedien.pdf>
- Die PISA-Verlierer – Opfer ihres Medienkonsums (2007); Pfeiffer, Mößle, Kleimann und Rehbein
- Verfügbar unter: <http://kfn.de/versions/kfn/assets/pisaverlierer.pdf>
- Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale (2009); Rehbein, Kleimann, Mößle