

DR. RUDOLF H. WEIß

MEDIENFORSCHUNG UND INTELLIGENZDIAGNOSTIK

Call of Duty - Modern Warfare 2 und seine Nutzung durch Schüler des 9. Schuljahres

Eine Feldstudie
als Querschnittanalyse zum
Video-/Computerspiel CoD-MW2
bei 14-15jährigen Schülern sowie ein
Längsschnittvergleich mit GTA IV vor einem Jahr

Konsequenzen für den Jugendmedienschutz

3/2010

EMAIL: RHWEISS@T-ONLINE.DE

CALL OF DUTY – MODERN WARFARE 2 (CoD-MW2) und der Jugendschutz

Warum erfolgte eine Altersfreigabe (ab 18 Jahren) und warum wurde dieser „First Person Shooter“ nicht indiziert?

1. CoD-MW2 ist das derzeit weltweit **meistverkaufte Computer-/Videospiele**: 4,7 Mill. verkaufte Exemplare allein in den ersten 24 Stunden im November 2009 nur in USA und GB; das sind 310 Millionen Dollar an Umsatz; bis Februar 2010 weltweiter Umsatz eine Milliarde \$!
2. **Die amerikanische Originalversion** wurde für Deutschland von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien indiziert, darf also in dieser Form weder beworben noch zum Verkauf angeboten werden. Sie wurde jedoch aus dem Internet weltweit bereits mehr als fünf Millionen Mal heruntergeladen bei vier Millionen verkauften Exemplaren. In der Schweiz soll es bis dato frei verkäuflich sein, in Russland ist es hingegen verboten.
3. Die **Freiwillige Selbstkontrolle für die Unterhaltungssoftware (USK)** hat dieses extrem brutale Spiel ab 18 Jahren für Deutschland freigegeben, in dieser Version jedoch nur marginale Veränderungen und Schnitte vorgeschrieben. Die Altersfreigabe wird u.a. begründet, weil ein *Massaker eines Terrorkommandos im Moskauer Flughafen* „entschärft“ wurde, indem in der deutschen Version der Killer, ein Undercover-Agent, mit seinem Maschinengewehr nicht selbst in die wehrlos wartenden Fluggäste feuern kann, sondern nur die vor ihm laufenden Schützen des Terrorkommandos. Das Blutbad an hunderten Flugreisenden findet also trotzdem statt. Dies reichte um diesen **menschenverachtenden und an virtuellen Faschismus grenzenden Kriegsshooter ab 18 Jahren freizugeben**.
4. Die negative psychische Wirkung auf den Spieler dürfte kaum geringer sein, zumal alle anderen Terror- und Tötungsszenarien in Ego-Shooter-Manier bis auf wenige Ausnahmen erhalten blieben. Problematisch ist vor allem – wie in den meisten Ego-Shootern –, dass der **Spieler** für die Erfüllung solcher brutalen Aufgaben **belohnt wird** – und es wird sogar gegen geltendes Völkerrecht verstoßen. Ich halte es deshalb für skandalös, dass dieses Spiel von der USK eine Altersfreigabe erhielt! Denn
5. **Eine Altersfreigabe ab 18 ist praktisch wirkungslos. Dies wird in dieser Studie belegt.** Abhilfe könnte nur eine Verschärfung der gesetzlichen Bestimmungen im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder bringen, denn im novellierten Jugendschutzgesetz vom 1.7. 2008 sind die Verbotskriterien eindeutig und klar formuliert und nach diesen hätte dieses Spiel – genauso wie GTA IV – *aufgrund seiner verrohenden und zu Gewalt anreizenden Wirkung der Gewaltdarstellungen nach Spruchpraxis der BPjM zwingend als jugendgefährdend eingestuft werden müssen und damit eine Kennzeichnung verweigert werden müssen*.
6. Der deutsche **Jugendmedienschutz ist löcherig wie ein Schweizer Käse**. Zum einen, weil eine unbegrenzte Zugangsmöglichkeit über das **Internet** möglich ist, zum anderen, weil das **Verfahren der freiwilligen Selbstkontrolle sehr herstellerfreundlich** verläuft und eine Indizierung durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien in vielen Fällen durch die USK verhindert wird.
7. **Als Konsequenz ist zwingend zu fordern**, dass das **Bewertungsverfahren von den wirtschaftlichen Interessen, d.h. von der Medienindustrie, abgekoppelt** wird und mehr **Kompetenzen der BPjM** übertragen werden. Zumindest müssten die Modalitäten des Bewertungsverfahrens durch die USK so verändert werden, dass jedes Beiratsmitglied vor einer Altersfreigabe ein **Vetorecht** erhält um die BPjM für ein Indizierungsverfahren einzuschalten. Aber dazu war die Politik bisher nicht in der Lage, weil ihr der Mut fehlte oder ihr Blick durch - als Wissenschaftler getarnte - „Nebelwerfer“ getrübt wurde. Dies gilt auch für entsprechende **Internetsperren**.

Call of Duty-Modern Warfare 2 (CoD-MW2) und seine Nutzung durch Schüler des 9. Schuljahres

„Call of Duty-Modern Warfare2 ist der neue Mainstream-Shooter etwa seit November 2009 auch in Deutschland“. So konnte man es vermuten nach dem gigantischen Werbeaufwand im vergangenen Jahr und den ersten ebenso gigantischen Verkaufszahlen in den USA. Eigentlich dürfte sich diese Verkaufsressource ja nur auf die Bevölkerungsgruppe der über 18 Jährigen beziehen, da das Spiel von der USK keine Jugendfreigabe erhielt. Da wir aber bei den Schülerbefragungen für den Ego-Shooter *Grand Theft Auto IV (GTA IV)* in den Jahren 2008 und 2009 erfahren durften, dass bereits mehr als die Hälfte der 13 1/2 jährigen Jungen des 8. Schuljahres Erfahrungen mit diesem Video-/Computerspiel hatten, liegt die Frage nahe, dies auch für den vermutlich nachfolgenden Mainstream-Shooter anzunehmen. Diese Annahme soll in diesem Bericht für *Call of Duty -Modern Warfare2* überprüft werden und gleichzeitig der Frage nachgegangen werden, ob es sich im 9. Schuljahr um dieselben Schülergruppen handelt, die im vergangenen Jahr als 8.Klässler GTA IV gespielt hatten und ob die Nutzungs-, Spiel- und Beschaffungsformen sich verändert haben. Dieser Vergleich soll im 2. Teil dargestellt werden.

1. TEIL: Nutzungshäufigkeit und Nutzungsformen von CoD-MW2 - Querschnittsdaten

Schülerbefragung im 9. Schuljahr – alle Schularten – Baden-Württemberg - Februar 2010
 Gesamtstichprobe N=167 Jungen N=86 - Mädchen N=81 - Altersdurchschnitt 14,8 Jahre
 (Förder-, Haupt-, Realschulen und Gymnasien mit repräsentativen Anteilen)

Übersichtstabelle

Tabelle 1

	N	teilg. an GTAIV-Befrag. Febr.09	CoD-MW2 schon gespielt	zum Spielen benutzt		CoD-MW2 durchgespielt	CoD-MW2 im Besitz Version				Beschaffung über Internet	GTA IV schon gespielt
				Konsole	PC		ges.	Konsole	PC	amer. Orig.		
Jungen abs.	86	77	51	34	18	20	32	16	7	7	8	48
Jungen in %		90%	60% aller Jungen	65% der Spieler	35% der Spieler	24% aller Jungen 40% der Spieler	37% d. Ju 60% Spieler	31% Spieler	14% Spieler	14% Spieler	9% aller Ju. 16% der Spieler	56% aller Jungen 94% der Spieler
Mädchen und CoD-MW2 Befragung 2010	81	74 91%	10% aller Mädchen	50% Spieler	50% Spieler	0%	3% d. Mäd. 25% Spielerinnen	zu geringes N			0%	75% der Spielerinnen
Mädchen und GTA IV	90		17%			6%						

2. TEIL: Nutzungsvergleich zwischen Call of Duty-Modern Warfare 2 (CoD-MW2) und Grand Theft Auto IV (GTA IV) aus Längsschnittdaten

(beide elektronischen Spiele haben durch die USK eine Altersfreigabe ab 18 Jahren erhalten)

Im Februar 2010 wurden in fünf Schulen aus allen Schularten dieselben Klassen zum Kriegsspiel und Ego-Shooter *Call of Duty-Modern Warfare 2* befragt, die bereits im November 2008 und im März 2009 über den Ego-Shooter *Grand Theft Auto IV (GTA IV)* befragt worden waren. Rund 90% aller Schülerinnen und Schüler hatten an allen Befragungen teilgenommen. Der Altersdurchschnitt betrug bei den beiden Befragungen zu GTA IV 13,5 bzw. 13,9 Jahre, bei der Call of Duty-MW2-Befragung 14,8 Jahre.

Die Schulen aus der Großstadt (München) fehlen bei der Schülerbefragung 2010 zu Call of Duty - Modern Warfare 2. Um eine Vergleichbarkeit der Befragungsergebnisse zu erreichen, wurden in sämtliche Ergebnisvergleiche zwischen den Befragungszeitpunkten nur die Schüler aus den baden-württembergischen Schulen mit einer Gesamtzahl von rund 170 Schülern pro Erhebung (davon die Hälfte Jungen) aufgenommen. In den statistischen Längsschnittvergleich (Tab. 2) wurden dazu nur die Schüler der letzten Befragung vom Februar/März 2010 (Call of Duty-MW2) einbezogen, die auch an den Befragungen zu GTA IV teilnahmen.

Die Nutzungsanteile bei den Schülern liegen daher etwas niedriger als in den Studien zu GTA IV berichtet¹, denn die Spielnutzung war bei den GTA IV-Befragungen in den drei Münchner Schulen höher als bei den baden-württembergischen Schulen, wo in der Stichprobe die Großstadtschulen fehlten. **Man kann also davon ausgehen, dass die hier referierten Ergebnisse zu den Nutzungshäufigkeiten eher eine Unterschätzung der wahren Nutzungsanteile unter den 14-15jährigen Schülern darstellen.**

Jungen und die Nutzung der Mainstream-Ego-Shooter der Jahre 2008 bis 2010

Vergleich von drei Befragungszeitpunkten-Okt./Nov.2008-Febr./März 2009-Febr./März 2010

Tabelle 2

	N	Alter	gespielt -egal wie lang	durchge- spielt	Besitz	Befragter spielt den Ego-Shooter		Alterskennzeichnung ist egal	
			von allen Jungen	von allen Jungen (Spieler)		von allen Jungen (Spieler)	spielt zumeist allein	spielt meist mit Freunden Bekannt.	Eltern egal von allen Ju. (Spieler)
GTA IV-Erst- befragung Okt./Nov. 2008	97	13,5 J.	51%	11% (23%)	10% (19%)	35% aller Spieler	62% aller Spieler	45% (60%)	68% (77%)
GTA IV-Wieder- holungsbefrag. Feb./März 2009	84	13,9 J.	58%	20% (35%)	20% (35%)	33% aller Spieler	69% aller Spieler	50% (70%)	66% (77%)
Call of Duty MW2-Befr. Feb./März 2010	82	14,8 J.	61%	24% (40%)	37% (60%)	23% aller Spieler	74% aller Spieler	57% (71%)	81% (82%)

Übereinstimmung zwischen Spieleranteilen: Die Nutzungsanteile auf Klassenebene (sieben Klassen aus den fünf Schularten) stimmen für die GTA IV- und CoD-MW2-spielenden Jungen sehr gut überein. Die Rangreihenkorrelation beträgt $r = .83$ ($p < 5\%$). Dies bedeutet, dass zwischen GTA IV-Wiederholungsbefragung 2009 und der ein Jahr später erfolgten CoD-MW2-Befragung ein signifikanter Zusammenhang besteht. Schüler, die GTA IV als 13,9-jährige spielten, spielen in der Regel auch CoD-MW2 als 14,8-jährige. Gleichzeitig ist diese Übereinstimmung ein Beleg für die Objektivität und Zuverlässigkeit der Schülerbefragungen über einen längeren Zeitraum.

¹ http://www.mediengewalt.eu/downloads/WEISS_GTA%20IV-Gesamt.pdf

Nutzungs-, Spiel- und Beschaffungsformen im Überblick (s. auch Tabellen 1 und 2)

Spielhäufigkeit und -intensität

- Die Nutzungshäufigkeiten für die beiden elektronischen Gewaltspiele CoD-MW2 und GTA IV weichen bei den Jungen im Vergleich zur GATIV-Befragung vom Februar 2009 nur um 3% voneinander ab. *Call of Duty-Modern Warfare 2* wird mit 61% um 3% häufiger gespielt als **GTA IV** vor einem Jahr. (Auf Klassenebene bleiben die Spieleranteile für GTAIV und CoD-MW2 sehr konstant – bei einem Jahr Zeitabstand: Klassen mit hohen Spieleranteilen von GTA IV haben ein Jahr später auch hohe Anteile von CoD-MW2-Spielern, niedrige Spieleranteile bleiben genauso erhalten).
- **Ganz durchgespielt wurde CoD-MW2 bereits von 24% aller 14,8 jährigen Jungen**, vor einem Jahr spielten 20% GTA IV schon ganz durch, obwohl sie erst 13,9 Jahre alt waren.
- **Von den Spielern (egal wie lange) wird CoD-MW2 wesentlich häufiger und länger gespielt als GTA IV:** vier und mehr Tage pro Woche 21% CoD-MW2 und 10% GTAIV; drei und mehr Stunden am Tag 29% für CoD-MW2 und 18% für GTAIV.
- **Extremspieler:** fünf und mehr Tage pro Woche drei und mehr Stunden pro Tag:
CoD-MW2 = 10%; GTAIV = 2%

Besitz und Beschaffungsformen

- **Der Besitz der Spiele** ist bei den CoD-MW2 spielenden Jungen mit 60% wesentlich höher als der von GTA IV (35%). Beide Spiele werden zum größten Teil mit Konsole gespielt (2/3 Kons. zu 1/3 PC).
- **Die Beschaffungsquelle Internet** spielt eine gewisse Rolle. 16% der Spieler haben sich CoD-MW2 vom Internet heruntergeladen. Dominant sind aber nach wie vor die „klassischen“ Beschaffungsformen „selbst gekauft“, sowie „über Bekannte/Freunde“, „durch Geschwister und Eltern“. Der familiäre Umkreis spielt mit 26% die größte Rolle, gefolgt von Freund./Bekanntem (22%).

Sozialformen und Alterskennzeichen

- Während bei den **Sozialformen des Spielens** rund ein Drittel der Spieler von GTA IV unter den Alleinspielern zu finden sind, ist es bei CoD-MW2 nur rund jeder vierte. Bei diesem Spiel dominiert mit 74% das gemeinsame Spiel mit Freunden und Bekannten.
- Der Vergleich mit der GTA IV-Befragung zeigt: **Je älter die Schüler sind umso mehr wird die Alterskennzeichnung durch die Jungen ignoriert.** Mit zunehmendem Alter wird sogar beim brutalen Kriegs-Shooter CoD-MW2 den Eltern ein Verbot gleichgültiger.

Geschlecht

- **CoD-MW2 wird von den Mädchen** mit einem Anteil von 10% seltener gespielt als GTA IV (17%). Durchgespielt hat CoD-MW2 noch keines der befragten Mädchen, während es bei GTA IV 6% waren. (s. Tabelle 1). Wegen der geringen Fallzahlen wird auf eine weitere Differenzierung verzichtet.

Cover der PC-Version von
GTA IV



Cover der PC-Version von
CoD-MW2

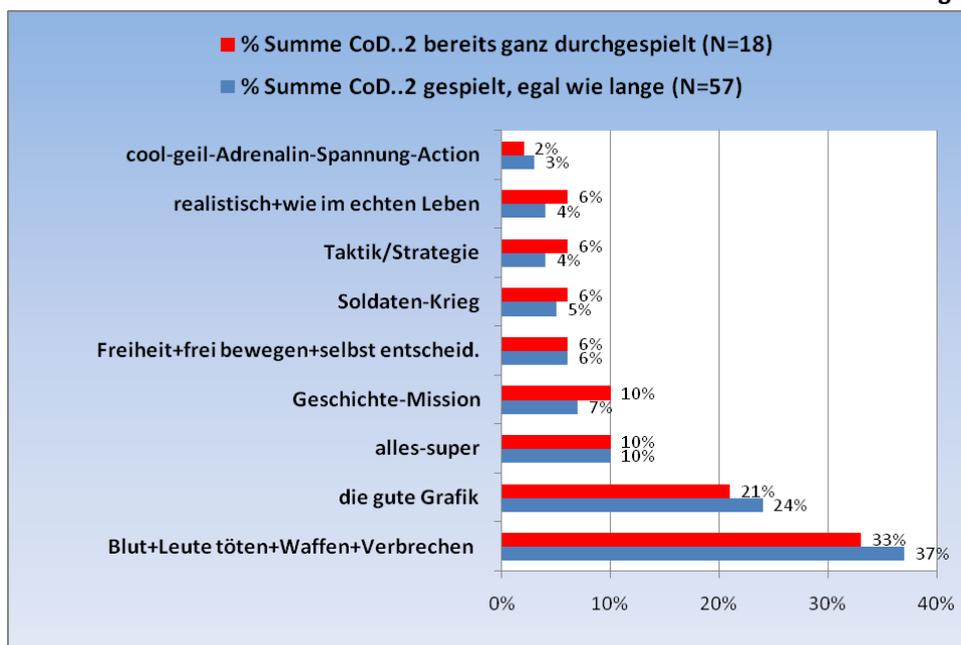


Was gefällt den Schülern an *Call of Duty-Modern Warfare2* besonders?

Dominant ist bei beiden Spielergruppen mit 37% bzw. 33% eindeutig die Kategorie „**Blut+Leute töten+Waffen+Verbrechen..**“ gefolgt von „**die gute Grafik**“ (24% zu 21%). Diejenigen Spieler, die CoD-MW2 bereits ganz durchgespielt haben schätzen etwas mehr als die Gelegenheitsspieler die „*Geschichte, Mission, die Soldaten und den Krieg, die Taktik und Strategie sowie den Realismus des Spiels „wie im echten Leben“*“ (zusammen 26%). Die Jungen, die CoD-MW2 noch nicht ganz durchgespielt hatten, kommen hier nur auf zusammen 20% (Abb. 1)

Was gefällt Dir an *Call of Duty-Modern Warfare2* besonders? (Jungen)

Abbildung 1



Anm.: Die Prozentsumme aus Frage 13 wurde ermittelt nach Stellenwert der Gewichtung von drei Nennungen für Frage 1a „gespielt-egal wie lange“ (alle 57 Spieler von „*Call of Duty-Modern Warfare2*“) sowie für Frage 6 mit N=18 „das Spiel wurde schon ganz durchgespielt“.

Vergleich mit der GTA IV-Befragung vor einem Jahr (dieselben Schüler, Frage 13)

Der Vergleich muss sich auf die Wiederholungsbefragung zu GTA IV vom Februar/März 2009 beschränken, da eine identische Fragestellung in der Erstbefragung zu GTA IV nicht gegeben war (Grund: offene Fragestellung aus der die Kategorien für die Folgebefragungen entwickelt wurden).

Die Kategorie „**Blut+Leute töten+Waffen+Verbrechen**“ dominiert bei *Call of Duty-MW2* eindeutig und liegt bei den Nennungen der Jungen mit einem Anteil von 33-37% vor der „*guten Grafik*“ mit 21-24%. Bei der GTA IV-Befragung vor einem Jahr schätzten 18% „*Blut, Leute töten, Waffen, Verbrechen*“ besonders. Die „*Freiheit, sich frei bewegen und entscheiden*“ sowie „*realistisch, wie im echten Leben*“ sind bei beiden Ego-Shootern mit einem Anteil von 4-5% gleich schwach vertreten. Die Kategorien „*Soldaten/Krieg*“ und „*cool, geil, Adrenalin, Spannung..*“ kommen nur bei CoD-MW2 vor. Ebenso die in CoD-MW2 mit 13% relativ stark vertretene Kategorie „*Taktik/Strategie*“. **CoD-MW2 ist eine Domäne der Jungen.**

Resümee

Bei der vorliegenden Studie handelt es sich um eine reine Nutzungsstudie. Über die Wirkungen des untersuchten Spiels *Call of Duty – Modern Warfare2* auf Jugendliche können deshalb keine unmittelbaren Aussagen abgeleitet werden. Medienwirkungen sind jedoch auch abhängig von Nutzungsintensität und Nutzungsformen bei Kindern und Jugendlichen.

Hohe Nutzungsanteile und hohes Suchtpotential bei den Jugendlichen

Obwohl dieser Kriegsspiel-Ego-Shooter erst seit November 2009 auf dem Markt ist, hat er dennoch bereits eine weite Verbreitung unter Jugendlichen gefunden. Das Gewaltspiel ist nach dem Riesenerfolg von *Grand Theft Auto IV* (18+) wie vermutet der neue Mainstream-Shooter geworden. Obwohl dieses extrem brutale Kriegsspiel von der USK eine Altersfreigabe ab 18 Jahren erhalten hat, und obwohl dies nahezu alle Schüler wissen, ist es bereits nach drei Monaten unter den 14 bis 15 Jahre alten Jungen das meist gespielte Video-/Computerspiel geworden: 61% der befragten Jungen aus dem 9. Schuljahr aller Schularten spielten es. Jeder vierte Junge hat es schon ganz durchgespielt. 94% der CoD-MW2-Spieler hatte im Vorjahr auch GTA IV gespielt – und da waren sie gerade mal 13 ½ Jahre alt. Erwartungsgemäß liegen bei diesem Kriegs-Shooter die Nutzungsanteile bei den Mädchen niedriger als vor einem Jahr bei GTA IV und machen mit 10% an gelegentlich spielenden Mädchen nur noch den sechsten Teil des Anteils bei den Jungen aus.

Besonders auffällig ist, dass *Call of Duty-Modern Warfare2* wesentlich häufiger pro Woche und längere Zeit am Tag gespielt wird als ein Jahr zuvor Grand Theft Auto IV. Dies kann m.E. nicht allein darauf zurückgeführt werden, dass mit 14 ¼ Jahren allgemein länger und häufiger gespielt wird als mit 13 ¼ Jahren, sondern dass die Attraktivität dieses brutalen Kriegs-Shooters noch mehr Jugendliche in seinen Bann zieht als GTA IV, bei dem ich schon eine bedenkliches Ausmaß festgestellt hatte. **Dies bedeutet aber auch, dass sich das Suchtpotential nochmals steigerte. Immerhin spielen 10% der Spieler (Jungen) CoD-MW2 fünf und mehr Tage pro Woche länger als drei Stunden am Tag.**

Mangelnde Akzeptanz der Altersbeschränkungen

Acht von zehn Jungen ist die Altersbeschränkung egal und sieben von zehn Eltern erlauben ihren Jungen das Spielen:

- Die Alterskennzeichnungen spielen bei den Schülern nur eine marginale Rolle. Sie werden praktisch nicht zur Kenntnis genommen bzw. ignoriert.
- Unterstützt werden sie dabei durch einen überwiegenden Teil der Eltern, die die Jugendgefährdung ignorieren!
- Die dargestellten Befragungsergebnisse in Bezug auf Beschaffungsformen und Akzeptanz der USK-Alterskennzeichnungen belegen, dass **ein wirkungsvoller Jugendschutz in diesem Bereich nicht existiert!**

Töten, morden, verletzen, zerstören als Spielerspaß

„Die meisten anderen Shooter sind nicht so krass wie CoD-MW2“, das sagen selbst Spieler. obwohl es im Prinzip doch immer um dasselbe geht: "Töten, morden, verletzen, zerstören". In Verbindung mit der ausgefeilten Grafik und den vielen Waffen, die in CoD-MW2 alle bisherigen Ego-Shooter übertreffen, kann absolut keinerlei Langeweile mehr aufkommen.

Diese Spielbewertung durch Spieler selbst wird durch das Ergebnis der vorliegenden Schülerbefragung eindeutig belegt, denn die Fragebogenkategorie „**Blut +Leute töten +Waffen +Verbrechen**“ dominiert in der

Beliebtheitskala bei den jugendlichen Gamern bei Call of Duty-MW2 eindeutig und führt bei den Nennungen der Schüler mit dem hohen Anteil von 37% die Rangreihe an, gefolgt von der „guten Grafik“ mit 24%.

Nachdem für die Entwicklung und Werbung dieses Videospiele laut Herstellerangaben 100 Millionen US-\$ investiert worden sein sollen, hat sicher dieser gigantische Werbeaufwand den entscheidenden Einfluss auf die weite Verbreitung unter Kindern und Jugendlichen ausgeübt. Es ist naheliegend anzunehmen, dass die in allen Medien verbreitete Werbung für dieses krasse Kriegsgemetzel das Bedürfnis zum Erwerb bei den Schülern hauptsächlich beeinflusst hat und nicht nur die „gute Grafik“, oder die jugendliche Neugier wegen der Altersbeschränkung 18+, was als Argument aus absatzinteressiertem Munde oftmals zu hören ist. Eigentlich sollte es ihnen die Sprache verschlagen, denn das Spiel hat der Spieleindustrie allein in den ersten drei Monaten einen Umsatz von mehr als **einer Milliarde Dollar Umsatz** beschert.

Konsequenzen für den Jugendmedienschutz

Verantwortung der Politik

Aufgrund der Spielgestaltung, der extrem brutalen und menschenverachtenden Spielhandlungen und Belohnungssysteme hätte *Call of Duty – Modern Warfare 2* vor einer Altersfreigabe der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien zur Überprüfung einer Indizierung zwingend vorgelegt werden müssen. Eine Jugendgefährdung nach §15 >*Jugendgefährdende Trägermedien*< des seit 1. Juli 2008 geltenden novellierten Jugendschutzgesetzes liegt eindeutig vor, denn es enthält „**besonders realistische, grausame und reißerische Darstellungen selbstzweckhafter Gewalt, die das Geschehen beherrschen**“.

Wenn dies nicht geschehen ist, so liegt das eindeutig an den eher am Absatz als an einem effektiven Jugendschutz interessierten Selbstkontrollinstanzen.

Namhafte deutsche Medienwissenschaftler werden nicht zur Kenntnis genommen

Nach dem Schulmassaker von Winnenden hat der Verein „Mediengewalt – Internationale Forschung und Beratung e.V.“ eine Presseerklärung herausgegeben in der es u.a. heißt:

*„Bei der immer wieder geäußerten Behauptung, es bestehe kein Ursache-Wirkungs-Zusammenhang zwischen Gewaltspielen und Gewalttaten, verwenden die Befürworter und Verteidiger von Gewaltspielen einen simplen, mechanistischen Kausalbegriff. Menschliches Handeln aber hängt in komplexen Lebenszusammenhängen nicht von einer einzigen, sondern von einer ganzen Reihe von Ursachen ab, die das Handeln gemeinsam bedingen ("Multikausalität"). Wissenschaftliche Studien berücksichtigen diese Multikausalität und weisen nicht nur in Korrelationsstudien, wie immer wieder gern behauptet wird, sondern auch in Experimentalstudien und vor allem in **Längsschnittstudien** von Kindern und Jugendlichen über mehrere Jahre hinweg den bedrohlichen Einfluss von Gewaltmedien auf die Entwicklung von Feindseligkeit, Gewaltbereitschaft und Gewalttätigkeit bei den Konsumenten nach.“²*

Folglich lautete die politische Konsequenz für den Jugendmedienschutz:

„Wir Wissenschaftler fordern deshalb schon lange und völlig unabhängig von solchen aktuellen Ereignissen (wie in Winnenden) eine striktere Verbotsregelung von menschenverachtenden Video- und Computerspielen, die in staatlicher Hand liegen muss und nicht der wirtschaftsinteressierten freiwilligen Selbstkontrolle weiterhin überlassen werden darf.“³

² <http://www.mediengewalt.eu/pressemit.html>

³ <http://www.mediengewalt.eu/downloads/Winnenden-Infos%20zur%20Pressemitteilung-Weiss.pdf>

Aber was sagt der oberste deutsche Ländervertreter und für den Jugendschutz zuständige Minister des Landes Nordrhein-Westfalen **Armin Laschet** noch zu Beginn des Jahres 2009 zur Effektivität des Jugendschutzes? Ich zitiere aus der Pressemitteilung seines Ministeriums vom 31.1.2009:

>Das Ministerium für Generationen, Familie, Frauen und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen teilt mit: "Das vergangene Jahr hat gezeigt, dass der Jugendschutz bei Computerspielen gut funktioniert und inzwischen volle Akzeptanz bei Verbrauchern und Wirtschaft gefunden hat", sagte Jugendminister Armin Laschet heute anlässlich der Vorstellung der Jahresbilanz durch die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle – USK.<

Mein Kommentar dazu: Dies stimmt leider nur bezüglich der Akzeptanz bei der Wirtschaft!

Angesichts der hier vorgelegten Zahlen und Erkenntnisse klingt das fast wie Hohn. Und er hätte es eigentlich schon zu diesem Zeitpunkt wissen müssen, dass das so nicht stimmt, denn anlässlich des „Internationalen Medienkongresses“ vom 19. November 2008 zum Thema „Computerspiele und Gewalt“ (Universität und Fachhochschule München) wurden bereits die ersten von der Spieleindustrie unabhängigen Forschungsergebnisse aus schulartrepräsentativen Schülerbefragungen zur Akzeptanz des Jugendmedienschutz-Gesetzes und der Alterseinstufungen durch die „Freiwillige Selbstkontrolle“ (USK) vorgelegt, die genau das Gegenteil bewiesen. (Quelle siehe unter ⁴) Meine zeitlich nachfolgenden beiden Schülerbefragungen zu den Mainstream-Shootern *GTA IV* ⁵ und jetzt zu *Call of Duty – Modern Warfare2* bestätigten dies in vollem Umfang.

Welch fatale Auswirkungen eine solche Ministermeinung, also von höchster Stelle aus NRW, auch auf die Urteilsbildung der meisten anderen Bundesländer hat, wurde von Prof. Dr. Günter Huber und Ingeborg Huber in einer aufwändigen Umfrage bei allen 32 zuständigen Länderministerien belegt: *„Die Position deutscher Ministerien zu Problemen des Schutzes der Jugend vor Kriegs- und Verbrechen spielen.“* ⁶

Mit Ausnahme zweier Bundesländer beriefen sich die Ministerien aller anderen Länder mehr oder weniger auf das federführende Bundesland Nordrhein-Westfalen und damit auf die falschen Aussagen von Minister Laschet!

So bleibt nur die Hoffnung, dass die hier vorgelegten eindeutigen Resümees aus drei Nutzungsstudien verantwortungsbewusste Politiker doch noch zu einem Umdenken bewegen. Der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder, der das am 1.7.2008 novellierte gute Jugendmedienschutz-Gesetz des Bundes regelrecht konterkariert, muss dringend revidiert werden, indem die Abhängigkeit von der Spieleindustrie effektiv verhindert wird und die Einflussmöglichkeiten der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien erweitert werden.

⁴ <http://www.mediengewalt.eu/downloads/HopfMedia.pdf> sowie

<http://www.mediengewalt.eu/downloads/Weiss-Website-Thesen-Schlussfolgerungen-10-02-19.pdf>

⁵ http://www.mediengewalt.eu/downloads/WEISS_GTA%20IV-Gesamt.pdf

⁶ Ergebnisse einer Umfrage Prof. i.R. Dr. Günter L. Huber und Ingeborg Huber Mediengewalt - Internationale Forschung und Beratung e.V. <http://www.mediengewalt.eu/downloads/Die%20Position%20deutscher%20Ministerien.pdf>

Verantwortung der Eltern

Was sagt der hoch geschätzte amerikanische Medienforscher **Craig Anderson**, der erst vor kurzem die weltweit größte Metaanalyse zur Wirkung elektronischer Gewaltspiele vorgelegt hat⁷, zur Medienerziehung durch die Eltern, deren Verantwortung aber auch deren Verwirrung, die vor allem durch die Spieleindustrie geschaffen wird? In einem Interview von PSYCHOLOGIE HEUTE mit Craig Anderson vom 12.3.2009, in dem es um die Beteiligung von Mediengewalt an School-Shootings geht, findet er deutliche Worte:

Zitat aus dem Beitrag von PSYCHOLOGIE HEUTE

School Shooter: Mediengewalt ist ein wichtiger Faktor

ANDERSON: „Die Eltern müssen sich mehr kümmern und letztlich den Medienkonsum ihrer Kinder kontrollieren. Aber das wird nicht passieren, **solange es der Spieleindustrie gelingt, in der Öffentlichkeit Verwirrung darüber zu stiften, was die tatsächlichen Folgen der Spiele sind.** Es ist schlicht zu einfach, einem Kind ein Spiel zu geben, es damit tun zu lassen, was es will, und das Spiel so als elektronischen Babysitter einzusetzen. Die Eltern müssen wirklich zu der Überzeugung kommen, dass hier ein Problem lauert. Und dass es nur gelöst werden kann, wenn die Eltern gewissenhaft ihrer Verantwortung nachkommen.“⁸

Ein aktuelles und schreckliches Beispiel:

Im Falle des Tim K., jugendlicher Massenmörder des Schulmassakers von Winnenden am 11.3.2009, fehlte die Verantwortung der Eltern gänzlich. Es wäre nichts Außergewöhnliches gewesen, wenn seine Eltern einfach weggeschaut hätten und ihnen der Gewaltmedienkonsum ihres Sohnes egal gewesen wäre. Denn 70% der Eltern verhalten sich ähnlich: es ist ihnen egal, ob ihr Kind Gewaltspiele ohne Jugendfreigabe spielt. Aber Tim K.'s Eltern, vor allem die Mutter, waren selbst aktiv bei der Beschaffung, und das macht nach meiner Schülerbefragung halt doch nur eine Minderheit von 8%. Seine Mutter beschaffte ihm **Counterstrike** und zuletzt **Far Cry 2** und zeigte damit keine Verantwortung:

"Als Tim 15 Jahre alt ist, kauft ihm seine Mutter über das Internet ein Spiel. Es ist ab 18 Jahren zugelassen. Es heißt Counter-Strike, zu Deutsch "Gegenschlag". Tim sitzt fast jeden Abend am Computer. In der virtuellen Welt rüstet er sich am liebsten - wie später bei seinem realen Feldzug - mit einer Beretta-Pistole und einem Messer aus. Tim übernimmt stets die Rolle des Terroristen, einen Polizisten spielt er nie."

(...) "Zu Weihnachten 2008 wünscht sich Tim das Computerspiel **Far Cry 2**. Seine Mutter besorgt es, wie zuvor schon Counter-Strike, über das Internet. Sie interessiert sich offenbar nicht dafür, worum es in den Spielen geht und warum Tim sie so faszinierend findet. Sie kauft die Spiele, weil Tim sie sich wünscht. So einfach ist das." (...) "Sein Vater kennt die Spiele nicht. Er kennt auch seinen Sohn nicht. Nach dem Amoklauf fragt ihn ein Polizist, ob Tim sich für Spiele und Filme interessiert habe, in denen es um das Töten von Menschen ging. Jörg K. verneint. Im Fernsehen habe sich Tim häufig lustige Sachen angeschaut, sagt er." (...)

[Zitat aus einem Buch von Göran Schattauer, Seite 20, der sich auf Originalquellen im psychiatrischen Gutachten über Tim K. bezieht⁹] Tim K. war übrigens Anhänger der Katharsisthese, nach der man durch Gewaltmedien, wie z.B. Ego-Shooter, seine Aggressionen abbauen könne:

⁷ Anderson, Craig u.a. (2010): *Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review*. In: *Psychological Bulletin* © 2010 American Psychological Association. 2010, Vol. ●●, No. ●, 000–000 0033-2909/10/\$12.00 DOI: 10.1037/a0018251

⁸ [http://www.psychologie-](http://www.psychologie-heute.de/news_kommunikation_gesellschaft/school_shooter_medien Gewalt_ist_wichtiger_faktor_090312.html)

[heute.de/news_kommunikation_gesellschaft/school_shooter_medien Gewalt_ist_wichtiger_faktor_090312.html](http://www.psychologie-heute.de/news_kommunikation_gesellschaft/school_shooter_medien Gewalt_ist_wichtiger_faktor_090312.html)

⁹ Zitate aus "Der letzte Schultag - Die Amoktat von Winnenden" von Göran Schattauer (2010): 1. Aufl., Miltitzke-Verlag, Leipzig, 3-86189-828-4 ISBN-13: 9783861898283

(...) *"Oft verspüre er Aggressionen. Manchmal habe er Hass und Wut auf die gesamte Menschheit und würde am liebsten alle erschießen. Dann erschrecke er vor sich selbst und lenke sich mit Counter-Strike ab. Anschließend gehe es ihm besser. Die Therapeutin schreibt alles auf."* (Zitat aus dem o.g. Buch, Seite 35)

In dem genannten Buch werden übrigens auch noch die Filme aufgelistet, die Tim K. gesehen hat, u.a. *Doom*, die Verfilmung des gleichnamigen Killerspiels. Man kann gut nachvollziehen, wie Tim K. in die Rolle jener Figuren schlüpfte, die in seinen Filmen und Spielen im Zentrum standen.

Bei dem Prozess gegen Jörg K. (Vater) im Herbst 2010 wird die Beschaffung der Spiele durch die Mutter vermutlich kein Gegenstand der Verhandlung sein. Sicher mit einer Auswirkung jener zweifelhaften „Erkenntnis“, die sich der „Sonderausschuss Amoklauf Winnenden“ des Landtages von Baden-Württemberg vor allem nach Anhörung des wenig sachkundigen und einseitig argumentierenden Mediensachverständigen Prof. Klimmt (Mainz) zu Eigen gemacht hat, dass der Konsum von Gewaltmedien eine vernachlässigbare Größe bei der Erklärung des Tatmotives sei, und dass für die Jugendmedienschutz-Gesetzgebung kein Änderungsbedarf bestehe. Ich finde es fahrlässig, bei einer so wichtigen Angelegenheit keinen weiteren Sachverständigen hinzugezogen zu haben.

Abschließende Bemerkung mit Ausblick und Dank

Nach Abschluss dieser nun 3. Studie in Folge mit regelmäßig bedenklich ansteigenden Nutzungsergebnissen zu einem jugendgefährdenden elektronischen Medium frage ich mich, wie viele Belege man noch vorlegen muss, um Gehör mit Konsequenzen bei den Medienpolitikern zu finden. Ich selbst schließe damit solche Schülerbefragungen ab. Aber wie geht es weiter mit den Mainstream-Shootern?

„Bei Electronic Arts erscheint im März (2010) "Battlefield Bad Company 2", ebenfalls ein technisch ausgefeiltes Kriegsspiel, das allerdings als eine Art virtueller Mannschaftssport im Internet gedacht ist. Es wird wieder für Aufsehen sorgen, da es sich so überzeugend am modernen Krieg orientiert“ (Zitat aus „JEDER WIRD ZUR KAMPFMASCHINE“, Amnesty Journal, Februar 2010).¹⁰ Vielleicht macht sich dann der Autor dieses zweifelhaften Amnesty-Artikels über die Attraktivität von *Call of Duty-Modern Warfare 2*, Thomas Lindemann, Kulturjournalist, selbst einmal daran, diesen nachfolgenden Mainstream-Kriegsshooter *Battlefield Bad Company 2* über seine Nutzung durch **und seinen Nutzen** für Kinder und Jugendliche wissenschaftlich zu untersuchen. Ob er dann auch noch zur Erkenntnis kommt wie bei seiner Bewertung von CoD-MW2, dass es sich ja hauptsächlich um ein „*ästhetisches Erlebnis*“ handelt, möchte ich bezweifeln (siehe dazu die Anm.¹¹ und ¹²). Ein Zitat des bekannten Fernsehjournalisten und Kenner der Materie Dr. Rainer Fromm ist dazu der beste Kommentar: „Es ist völlig deplatziert, erfundene Kriege als Spiel-, Sport- und Abenteuerplätze für Teenager zu gestalten“.

¹⁰ <http://www.amnesty.de/journal/2010/februar/jeder-wird-zur-kampfmaschine>

¹¹ Einen ausführlichen Kommentar finden Sie bei www.mediengewalt.eu: „Kriegs- und Verbrechen Spiele bei Amnesty International?“. Von Günter L. Huber und Ingeborg Huber, „Mediengewalt - Internationale Forschung und Beratung e.V.“ <http://www.mediengewalt.eu/downloads/Kriegs%20und%20VerbrechenSpiele%20bei%20Amnesty%20International.pdf>

¹² Wie heißt es in einer Internetbeschreibung von Electronic Arts zum PC-Spiel "Battlefield Bad Company 2":

- "Benutzen Sie Zusatzgeräte wie die Peilsender-Pistole in Verbindung mit dem Raketenwerfer mit zerstörerischer Effizienz. Herausragende Leistungen auf dem Schlachtfeld werden mit einer Vielzahl Orden, Abzeichen und Sternen, sowie 50 Rängen belohnt." (<http://presse.electronic-arts.de/publish/page204232534136949.php3?spieleid=1863>)

- "Battlefield Bad Company 2 ist kompromisslose Multiplayer-Kriegsführung der Extraklasse!" (<http://presse.electronic-arts.de/publish/page204232534136949.php3?spieleid=1863>)

- "Die taktische Zerstörung schwingt sich dank der aktualisierten DICE Frostbite-Engine zu neuen Höhen auf. Die Spieler können nun ganze Gebäude dem Erdboden gleich machen oder eigene Schießscharten durch die Wände sprengen (...)." (<http://presse.electronic-arts.de/publish/page204232534136949.php3?spieleid=1863>)

Mein Dank gilt den Beratungslehrkräften aus Baden-Württemberg, die nun schon zum dritten Mal in denselben Klassen einen Schülerfragebogen zur Nutzung eines Mainstream-Shooters durchführten und den Schulleitungen, die dies genehmigten. Beteiligt waren das Max Born Gymnasium Backnang, das Bildungszentrum Weissacher Tal mit Gymnasium, Realschule und Hauptschule, die Haupt- und Werkrealschulen in Böblingen-Rappenauschule und Böblingen-Dagersheim sowie die Käthe-Kollwitz-Förderschule in Crailsheim.

Beteiligt waren: Frau Regine Pscheidl, Frau Maria Linzbach und Frau Edith Häfner, alle vom Bildungszentrum Weissacher Tal, Frau Wangler vom Max Born Gymnasium Backnang, Frau Angelika Schmitt-Ganz von der Haupt- und Werkrealschule Böblingen-Dagersheim und Herr Sonderschulrektor Norbert Ludwig von der Käthe Kollwitz Schule (Förderschule) Crailsheim.

Für die bewährte sorgfältige Datenauswertung und Übertragung in eine Excel-Datei geht ein besonderer Dank an Frau Valeria Bieder, Weissach im Tal.

Die Studie wurde aus Eigenmitteln finanziert.

Auenwald, den 29. März 2010

Dr. Rudolf H. Weiß, Dipl. Psych. (BdP)

Medienforschung und Intelligenzdiagnostik

eMail: RHWEISS@t-online.de

ANHANG

Medienkonsum

An der Befragung zu GTA IV vor einem Jahr habe ich teilgenommen Ja Nein
Schule: Schulart.....Klasse:..... Geschlecht: m w
Datum:..... Alter:..... Muttersprache

Computerspiel „Call of Duty-Modern Warfare 2“ (CoD..2)

Im November 2009 wurde CALL OF DUTY-MODERN WARFARE 2 auf den Markt gebracht. Dieses Video-/Computerspiel wurde seither sehr häufig verkauft. Wir möchten gerne wissen, ob Du dieses Spiel kennst, spielst, wie lange Du spielst, wie Du dazu gekommen bist und was Dir daran gefällt.

Beantworte dazu bitte folgende Fragen (ankreuzen):

1. a) Ich habe CoD ..2 schon gespielt (egal wie lange): Ja Nein
b) Ich benutzte dazu die Konsolenversion die Computerversion

Die folgenden Fragen nur ausfüllen, wenn Du CALL OF DUTY-MODERN WARFARE 2 schon gespielt hast:

2. Ich spiele CoD..2 manchmal öfter 1-2 Tage pro Woche
3-4 Tage pro Wo. 5-6 Tage pro Wo jeden Tag

3. Wenn ich CoD-2 spiele, spiele ich mindestens:
0 – 1 Stunde 1 - 2 Stunden 3 - 4 Stunden
5 - 6 Stunden 7 – 10 Stunden

4. Ich besitze CoD..2 selbst: Ja (für Konsole) Ja (für Computer) amerik.Original

- 5.1 CoD..2 habe ich selbst in einem Geschäft gekauft:.....
5.2 CoD..2 wurde mir von meiner Mutter gekauft:.....
5.3 CoD..2 wurde mir von meinem Vater gekauft:.....
5.4 CoD..2 wurde mir von älteren Geschwistern gekauft:
5.5 CoD..2 wurde mir von Großeltern gekauft:.....
5.6 CoD..2 wurde mir von einem Bekannten/Freund gekauft:
5.7 CoD..2 aus dem Internet heruntergelade:.....

6. Ich habe CoD..2 schon ganz durchgespielt: Ja Nein
7. Ab welchem Alter ist CoD..2 zum Verkauf erlaubt ?Jahre
8. Ich spiele CoD..2 meistens allein mit Freunden/Bekanntem Vater/Mutter
9. Meine Eltern lassen mich CoD..2 spielen: Ja Nein
10. Ich habe auch schon die Vorgänger-Version gespielt Ja Nein
11. Ich habe auch schon GTA IV gespielt: Ja Nein
12. Die Alterskennzeichnung von Computerspielen ist mir egal: Ja Nein

13. Was gefällt Dir an „Call of Duty-Modern Warfare 2“ besonders:

1.)..... 2.)..... 3.).....

14. Wie heißen die anderen Video-/Computerspiele, die Du am liebsten spielst?

1.)..... 2.)..... 3.).....