

Computerspielen als Ursache von Schulversagen? Was ist zu tun?

Christian Pfeiffer

Teil 1*

Der Autor dieses zweiteiligen Beitrages, Prof. Dr. Christian Pfeiffer, ist Direktor des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen. Das Institut hat 2007/2008 bundesweit in 61 Städten und Landkreisen mit 44.600 Schülerinnen und Schülern neunter Klassen und 8.000 aus vierten Klassen eine Repräsentativbefragung durchgeführt. Ein Themenschwerpunkt war dabei Inhalt und Dauer des Computerspielens. Ferner wurden auch die Schulleistungen der Jungen und Mädchen erfasst. Darüber hinaus hat das Institut zum Thema des Medienkonsums junger Menschen in den letzten vier Jahren drei weitere Studien durchgeführt, in denen ebenfalls untersucht wurde, wie sich intensives Computerspielen auf die Persönlichkeitsentwicklung und die Schulkarriere von Jungen und Mädchen auswirkt. Im nachfolgenden ersten Teil des Artikels geht es primär um diese Fragen. Im zweiten Teil, der in der nächsten Ausgabe des Centaur abgedruckt wird, stellt Prof. Dr. Pfeiffer eine Reihe von Vorschlägen zur Diskussion, die er und sein Wissenschaftlerteam aus den Forschungsergebnissen abgeleitet haben. Die ausführlichen Forschungsberichte, die das KFN zu dieser Thematik veröffentlicht hat, sind auf der Homepage des Instituts nachlesbar oder es werden dort zumindest entsprechende Literaturhinweise gegeben (www.kfn.de).

Sprecher der Computerspielindustrie treten gern mit der kühnen These auf, Computerspiele würden die geistige Leistungsfähigkeit und Kreativität ihrer Nutzer beträchtlich erhöhen. Wenn das stimmt, müssten die Jungen heute im Hinblick auf ihre Schulleistungen und ihre kreative Power weit vor den Mädchen liegen. Im Alter von 15 bringen sie es nämlich in Deutschland pro Tag im Durchschnitt auf 2 Stunden 21 Minuten Computerspielen, die Mädchen dagegen nur auf 56 Minuten. Die Schulstatistiken zeigen jedoch seit die Computerspiele ihren Siegeszug in den Kinderzimmern angetreten haben, einen gegenteiligen Trend. So hatten wir 1990 in Deutschland noch fast gleich viel männliche und weibliche Abiturienten. 2007 stehen dagegen den 148.500 Frauen nur noch 115.500 Männer gegenüber (57 zu 43%). Hinzu kommt, dass die jungen Frauen hier auch noch besser abschneiden. Ein weiteres Beispiel liefert die Schulstatistik Niedersachsens zu den Aufsteigern (z.B. Wechsel von der Realschule zum Gymnasium). 1990 bestand hier im Vergleich der Geschlechter noch Gleichstand. Bereits 2003 lagen die Mädchen dagegen mit 61 zu 39 vorn. Die Jungen dominieren demgegenüber heute stärker als je zuvor bei den Sitzenbleibern (je nach Bundesland heute zwischen 58 und 62%), den Schulabbrechern (63%) und den Absolventen der Sonderschule (65%) sowie der Hauptschule (57%). In einem Land, das wegen seines ausgeprägten demografischen Wandels darum kämpfen muss, jeden jungen Menschen zu seiner persönlichen Höchstform zu bringen, ist eine derartige Entwicklung bedrohlich und völlig inakzeptabel.

Sowohl international als auch aus Deutschland liegen inzwischen eine Fülle von Forschungsbefunden vor, die eines klar belegen: die Leistungskrise der Jungen und männlichen Jugendlichen beruht in hohem Maß auf ihrem im Vergleich zu den Mädchen weit höherem und inhaltlich problematischerem Medienkonsum. Generell hat sich folgender Zusammenhang gezeigt. Je mehr Zeit Kinder und Jugendliche in Fernsehen und

*Teil 1 und 2 dieses Beitrags sind in leicht abgeänderter Form in der Kundenzeitschrift Centaur der Firma Rossmann (Ausgabe 6 und 7/2009) erschienen

Computerspiele investieren, und je brutaler die Inhalte des Medienkonsums sind, umso schlechter fallen die Noten aus. Der Zusammenhang zwischen der Dauer des Medienkonsums und den Schulnoten überrascht nicht. Wer beispielsweise täglich mehr als drei Stunden mit Computerspielen verbringt, bei dem wird die Zeit knapp für Hausaufgaben und schulisches Lernen. Hinzu kommt, dass sich die mit einem hohen Medienkonsum verbundene Bewegungsarmut negativ auf die Hirnentwicklung von Kindern und Jugendlichen auswirkt. Die Tatsache, dass sich bei unserer Forschung Killerspiele als Leistungskiller erwiesen haben, bedarf dagegen der Erklärung. Erneut sind es Hirnforscher wie etwa der Göttinger Neurobiologe Gerald Hüther, die den Zusammenhang erläutern. Sie weisen darauf hin, dass unser Gedächtnis stark davon bestimmt wird, mit welcher Gefühlsintensität die Informationen verknüpft sind, die wir täglich aufnehmen. Wer also beispielsweise gleich nach der Schule intensiv in ein extrem brutales Computerspiel einsteigt, wird anschließend große Probleme haben, sich optimal auf Mathematikaufgaben zu konzentrieren, weil ihn die Bilder des Tötens einfach nicht loslassen. Genau das konnten wir mit einer Experimentalstudie aufzeigen, bei der identisch zusammen gesetzte Gruppen von jungen Menschen unterschiedlichen Freizeitaktivitäten nachgingen – vom Sport bis hin zur Nutzung von „Killerspielen“. Bei einem anschließenden Mathetest schnitten die aktiven Sportler um 50 % besser ab als diejenigen, die sich zuvor engagiert auf brutale Computerspiele eingelassen hatten.

Eines aber zeigt unsere repräsentative Schülerbefragung deutlich: Die Jungen verbringen vor allem mit dem Computerspielen weit mehr Zeit als die Mädchen und sie bevorzugen dabei weit stärker brutale Inhalte. Ergänzend zu den oben bereits vorgetragenen Daten zur Dauer des Computerspielens verweise ich auf einen weiteren Befund unserer Forschung: Für jeden dritten Jungen, aber nur für jedes zehnte Mädchen hat sich hier eine tägliche Spielzeit von mehr als drei Stunden ergeben. 15,8 % der Jungen weisen ein exzessives Spielverhalten mit mehr als 4,5 Stunden täglich auf. Außerdem bevorzugen die Jungen dabei fast zehnmals häufiger als Mädchen solche Spiele, die wegen ihrer Gewaltexzesse nur für Erwachsene freigegeben sind (häufige Nutzung 48 zu 5%).

Ausgangspunkt der geschlechtsspezifischen Mediennutzung ist die Tatsache, dass Jungen sehr viel früher als Mädchen in ihren Zimmern mit eigenen Bildschirmgeräten ausgestattet werden und dass sie dann vielfach der „Sogwirkung der Mattscheiben“ wenig entgegen setzen können. So besitzen nach unserer aktuellen Repräsentativbefragung von 8.000 Viertklässlern die Jungen im Alter von 10 doppelt so oft wie Mädchen eine eigene Spielkonsole (40,3 zu 20,5 %) und verfügen auch erheblich häufiger über einen eigenen PC bzw. Fernseher. Bei einer früheren Repräsentativbefragung von 4.000 Viertklässlern konnten wir zusätzlich nach dem Bildungsgrad der Eltern unterscheiden. Als niedriges Bildungsniveau gilt in der nachfolgenden Abbildung, wenn beide Eltern als höchsten Abschluss die Hauptschule besucht haben. Als hohes Bildungsniveau wird bewertet, wenn Vater und Mutter Abitur bzw. ein Studium absolviert haben.

*Teil 1 und 2 dieses Beitrags sind in leicht abgeänderter Form in der Kundenzeitschrift Centaur der Firma Rossmann (Ausgabe 6 und 7/2009) erschienen

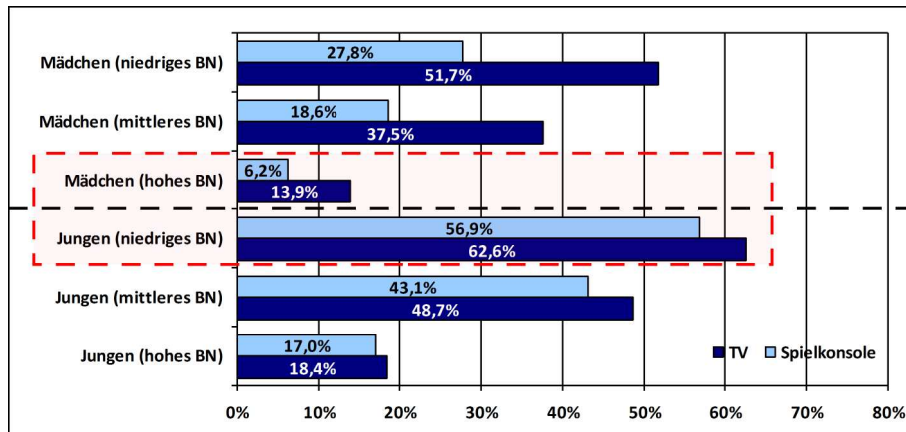


Abb. 1: Mediengeräte im Kinderzimmer nach Geschlecht und Bildungsniveau (BN) der Eltern.

Besonders extreme Unterschiede zeigen sich in der Abbildung, wenn man Mädchen aus Familien mit hohem Bildungsniveau mit Jungen vergleicht, deren Eltern ein niedriges Bildungsniveau aufweisen. Die bildungsnah aufwachsenden Mädchen verfügen im Alter von 10 nur zu 6,2 Prozent über eine Spielkonsole und zu 13,9 Prozent über den eigenen Fernseher. Die bildungsfern aufwachsenden Jungen dagegen zu 56,9 Prozent (Spielkonsole) bzw. 62,6 (Fernseher).

Die Folgen, die daraus an Schultagen für die Gestaltung der Nachmittage und Abende dieser beiden Gruppen von Kindern erwachsen, dokumentiert Abbildung 2. Die bildungsfern aufwachsenden Jungen bringen es an Schultagen auf 3 Stunden 23 Minuten Medienkonsum und an Wochenenden (in der Abbildung nicht gesondert dargestellt) pro Tag sogar auf 5 Stunden 18 Minuten. Hochgerechnet auf ein Schuljahr (40 Wochen) ergibt dies bei ihnen eine Zeit von ca. 1100 Stunden für Computerspielen und Fernsehen. Dies ist damit deutlich mehr Zeit, als sie Schulunterricht haben (782 Stunden). Mädchen aus Familien mit hohem Bildungsniveau erreichen dagegen pro Schultag nur 58 Minuten Medienkonsum und an Wochenendtagen 1 Stunde 11 Minuten.

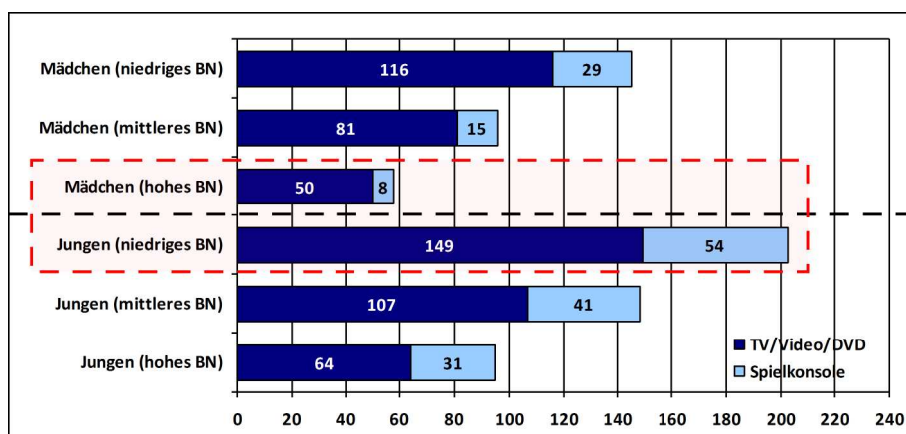


Abb. 2: Medienzeiten an einem regulären Schultag nach Geschlecht und Bildungsniveau (BN) der Eltern.

Ein entsprechendes Bild zeigt sich im Übrigen, wenn wir die Inhalte des Medienkonsums vergleichen. 10-jährige Jungen aus Familien mit niedrigem Bildungsniveau nutzen weit häufiger als die Mädchen der Gegengruppe für ihr Alter verbotene Computerspiele (35,2 zu 0,9%) oder Filme (45,6 zu 8,6%) und reduzieren damit beträchtlich ihre

*Teil 1 und 2 dieses Beitrags sind in leicht abgeänderter Form in der Kundenzeitschrift Centaur der Firma Rossmann (Ausgabe 6 und 7/2009) erschienen

Konzentrationsfähigkeit auf schulische Inhalte. Da kann es nicht überraschen, wenn sich im Vergleich dieser beiden Extremgruppen gravierende Unterschiede zu den Schullaufbahnpfehlungen ergeben, die am Ende der vierten Klasse ausgesprochen werden. Von den bildungsnah aufwachsenden Mädchen erhielten 4,5 Prozent eine Empfehlung für die Hauptschule und 73,9 Prozent für das Gymnasium. Bei den Jungen aus Familien mit niedrigem Bildungsniveau ergibt sich ein umgekehrtes Bild (4,5 % Gymnasium, 75,1% Hauptschule). Natürlich spielen hier auch noch andere Faktoren eine Rolle wie etwa die elterliche Unterstützung bei Schularbeiten oder die Wohnsituation. Sowohl internationale Studien als auch die des KFN belegen aber, dass die aufgezeigten Unterschiede des Medienkonsums zentrale Bedeutung für die Leistungsdefizite der Jungen.

Der größte geschlechtsbezogene Unterschied in der Mediennutzung hat sich gezeigt, als wir bei Neuntklässlern geprüft haben, ob sie in suchtartiges Spielen geraten sind, also in eine psychische Abhängigkeit vom Computerspielen, die mit der Glücksspielsucht vergleichbar erscheint. Vom exzessiven Spielen (pro Tag mindestens 4,5 Stunden) unterscheidet sich dieser Zustand dadurch, dass die Betroffenen nach eigener Einschätzung nicht mehr in der Lage sind, Häufigkeit und Dauer des Spielens zu begrenzen und es selbst dann fortsetzen, wenn massive negative Konsequenzen drohen. Weitere Merkmale der Computerspielabhängigkeit sehen wir darin, dass sich zum einen die Alltagsgestaltung einer Person primär daran ausrichtet, möglichst oft und lange spielen zu können und das zum anderen bei ihr bei einer längeren Unterbrechung des Spielens regelrechte Entzugserscheinungen auftreten (Nervosität, erhöhte Reizbarkeit, vegetative Unruhe).

Von den insgesamt knapp 45.000 Neuntklässlern wurde jeder Dritte gebeten, spezifische Fragen zur Computerspielabhängigkeit zu beantworten. Danach sind Jungen zehnmal häufiger als Mädchen in suchtartiges Spielen geraten. Als computerspielabhängig sind 3 % der Jungen einzustufen (Mädchen 0,3 %). Weitere 4,7 Prozent sehen wir in diesem Sinne als gefährdet an (Mädchen 0,5 %). Hoch gerechnet auf die Grundgesamtheit dieser Altersgruppe bedeutet das, dass es in Deutschland zurzeit 13.000 computerspielabhängige Jungen gibt, gegenüber 1.300 Mädchen. Eine Überprüfung nach den von ihnen besuchten Schulen zeigt, dass nur etwa jeder dritte computerspielabhängige Schüler eine Sonderschule oder Hauptschule besucht. Zwei Drittel streben eigentlich an, einen Realschulabschluss oder das Abitur zu erreichen. Angesichts ihrer Suchtproblematik erscheint allerdings zweifelhaft, ob sie dieses Ziel erreichen werden. Die Befragung der ca. 15.000 Jugendlichen macht darüber hinaus deutlich, dass diejenigen unter ihnen, die in Computerspielabhängigkeit geraten sind, in vielfacher Hinsicht belastet erscheinen. Sie weisen erheblich schlechtere Noten auf, schwänzen weit häufiger die Schule, leiden unter beträchtlichen Schlafdefiziten, sind in ihrer Freizeit für andere Aktivitäten weitgehend blockiert und geraten fünfmal häufiger in psychische Krisen bis hin zu Selbstmordgedanken als solche Jugendliche, die pro Tag weniger als 2,5 Stunden mit Computerspielen verbringen.

Angesichts dieser vielfältigen Probleme, die aus einem extensiven Medienkonsum und insbesondere aus dem Computerspielen erwachsen, stellt sich die Frage, welche Konsequenzen Familie, Schule, Gesellschaft und Politik aus den hier vorgestellten Erkenntnissen ableiten sollten. Dies wird das zentrale Thema meines nächsten Beitrags im Centaur sein.

*Teil 1 und 2 dieses Beitrags sind in leicht abgeänderter Form in der Kundenzeitschrift Centaur der Firma Rossmann (Ausgabe 6 und 7/2009) erschienen