

Computerspielen als Ursache von Schulversagen? Was ist zu tun?

Christian Pfeiffer

Teil 2*

Im ersten Teil dieses Beitrages (Centaur Nr., Seite .. ff) hatte Professor Dr. Christian Pfeiffer zum Thema „Computerspielen und Schulleistungen“ aktuelle Forschungsergebnisse des von ihm geleiteten Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen dargestellt. Sein Text beruht auf den Befunden einer 2007/2008 bundesweit in 61 Städten und Landkreisen durchgeführten Befragung von 44.600 Schülerinnen und Schülern neunter Klassen und auf weiteren Untersuchungen seines Instituts. Diese Studien haben - übereinstimmend mit internationalen Untersuchungen - eine These klar belegt: Je mehr Zeit Kinder und Jugendliche mit Computerspielen und Fernsehen verbringen, und je brutaler die Inhalte dieses Medienkonsums sind, umso schlechter fallen die Schulnoten aus. Besonders betroffen sind davon die Jungen. Vor allem das stundenlange Computerspielen hat sie schulisch auf die Verliererstraße gebracht. 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 seines Textes wird Prof. Pfeiffer nun erörtern, was angesichts dieser Situation geschehen sollte.

Die erste Folgerung aus den dargestellten Forschungsergebnissen sind drei klare Empfehlungen an die Eltern:

- **Bildschirmgeräte sollten auf keinen Fall als Babysitter eingesetzt werden.** Der amerikanische Wissenschaftler Christakis hat in einer 2004 mit 1.000 kleinen Kindern im Alter von eins bis drei abgeschlossenen Längsschnittuntersuchung festgestellt, dass jede Stunde Fernsehkonsum das Risiko späterer Hyperaktivität (ADHS) um 9 Prozentpunkte erhöht. Wer also im Krabbel- und Krippenalter im Durchschnitt pro Tag drei Stunden vor dem Fernseher saß, hatte im Vergleich zu fernsehfrei aufwachsenden Kleinkindern im Alter von sieben um 27 Prozent häufiger darunter zu leiden, dass er als „Zappelphilipp“ mit Aufmerksamkeitsdefiziten in der Grundschule in Probleme gerät.
- **Keine Bildschirmgeräte in Kinderzimmern!** 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 die davon Betroffenen beim Fernsehen und Computerspielen oft Süßigkeiten, Chips und andere „Dickmacher“ zu sich nehmen. Welche Folgen das hat, zeigt eine seit vier Jahren laufende Längsschnittstudie mit 1.000 Berliner Kindern des KFN-Mitarbeiters Dr. Thomas Mößle. 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 elterliche Medienerziehung ist wichtig.** Sie schützt Kinder wirksam vor einem zu hohen und inhaltlich belastenden Medienkonsum. So zeigt die vom KFN mit

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

Viertklässlern durchgeführte Schülerbefragung, dass Kinder, deren Eltern mit ihnen zeitliche Grenzen 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 Computerspiele. 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.

Unsere Untersuchungen 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 heran zu führen – 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.

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 insgesamt pro Tag maximal eine Stunde für Fernsehen, Videospielen und Internet gelten 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 sollte 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 Erkenntnis, die wir erst kürzlich bei einer vertiefenden Analyse unser Daten gewonnen haben. Die 8.000 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/innen 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 kritischeren Bewertung der Lehrer wider.

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

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. Ein bisschen dürfen sie am PC angeblich kindgerechte Spiele ausprobieren. Aber das macht insbesondere die Jungen im Grunde dann nur neugierig auf mehr. Der Appetit wird angeregt. Aus der Sicht der Firmen, die dem Kindergarten freundlicherweise die Geräte zu einem Freundschaftspreis oder sogar kostenlos abgegeben haben, sollen die Eltern so zu der Schlussfolgerung gelangen, dass es sich hier um eine pädagogisch wertvolle Erfahrung handelt. Sonst stünde das Gerät ja nicht im Kindergarten. Und schon sind die geneigter, dem Drängen des Sohnes nachzugeben und ihm zum Geburtstag oder zu Weihnachten einen PC zu schenken – selbstverständlich mit der Spielesoftware, die von den Erzieherinnen angeboten wurde. So nehmen die Dinge dann ihren Lauf – ganz im Sinne der Industrie, die die Kleinen möglichst früh als Kunden für Hardware und Software der Computerspiele gewinnen möchte.

Zu der Frage, ab wann der Einsatz von Computern in der Schule sinnvoll erscheint, gibt es noch keine empirisch abgesicherten Befunde. Aber eines hat sich international offenkundig bewährt: Das Angebot an alle Fünftklässler, dass sie in der Schule lernen, am PC mit zehn Fingern zu schreiben und dass man ihnen in den Folgejahren schrittweise beibringt, wie man das Internet zum Recherchieren von schulischen Sachfragen nutzen kann, wie man Emails versendet, welche Bereicherung es bedeutet, den PC als Arbeitsinstrument einsetzen zu können und welche Probleme aus der Internetnutzung entstehen können. So ist es in skandinavischen Ländern wie auch in Kanada oder Neuseeland an vielen Schulen üblich, dass die Kinder in verschiedenen Fächern ihre Schularbeiten ab der neunten oder zehnten Klasse per Email 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 Computer 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.

Bei den Bemühungen, insbesondere die Nachmittage der Kinder und Jugendlichen attraktiv zu gestalten, brauchen die meisten Eltern allerdings heute die Unterstützung durch die Schulen, durch Vereine und durch andere Organisationen, die pädagogisch sinnvolle Angebote für jungen Menschen bereit halten. So sind oft beide Eltern berufstätig und schon deshalb nicht in der Lage, sich nachmittags um ihre Kinder zu kümmern. Oder es mangelt ihnen an den finanziellen Möglichkeiten, gute Freizeitbeschäftigungen zu organisieren. Vielfach kommt hinzu, dass durch Trennung oder Scheidung die Spielräume enger geworden sind, die Kinder in ihrer Entwicklung zu fördern. Und 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 voran zu gehen und endlich flächendeckend die Ganztagschule einzuführen. Aber nicht als eine Kinderbewahr- und Paukanstalt mit Suppenküche zwischendrin. Nein – der schulische Nachmittag sollte primär einem Motto verpflichtet sein: Lust auf Leben wecken durch Sport, durch Musik, durch Theaterspielen 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

soziales Lernen. Vormittags muss es wie bisher vor allem um pädagogisch gut organisierte Wissensvermittlung gehen. Aber am Nachmittag sollten die Lehrer und Lehrerinnen dazu 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 Schülerinnen und Schüler 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.

Voraussetzung für ein derartiges Modell, dass seit Jahren mit großem Erfolg an Schulen Neuseelands, Kanadas und Teilen der USA praktiziert wird, ist freilich, dass die Unterrichtsverpflichtung solcher doppelt engagierter Lehrer im Hinblick auf die Wissensvermittlung in herkömmlichen Fächern auf 20 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 hierzu 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 ca. 21.000 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 dazu wie Squaredance oder sich an Kletterwänden austoben oder sich auf die Tretmühle des Laufbandes zu begeben und dabei gleichzeitig gute Filme zu schauen. 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.

Der Effekt des Projektes, den der Harvard-Professor John Ratey in seinem kürzlich auch auf Deutsch 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 Vierzahl 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.

Wenn ich bei Veranstaltungen mit Politikern, Lehrern oder Eltern diese Konzepte vorstelle, gibt es regelmäßig viel Zustimmung und auch Interesse daran, mehr darüber zu erfahren, wie man solche Ideen in Deutschland konkret umsetzen könnte. Fast immer wird dann aber auch gefordert, dass parallel der Jugendmedienschutz in Deutschland 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: Die beachtliche Power der Computerspielindustrie, die auch 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 heran gereift seien und vergibt Preise für besonders förderungswürdige

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

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, also 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. Es ist von der USK, als es im Jahr 2003 auf den deutschen Markt kam „ab 12“ eingestuft worden. Die Freigabe für Kinder dieses Alters blieb seitdem unverändert aufrecht erhalten, 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 Online-Spiel pro Tag im Durchschnitt 3,9 Stunden verbringen und damit auf das ganze Jahr hoch gerechnet in WoW mehr Zeit investieren als in ihren gesamten Schulunterricht. Hinzu kommt, dass jeder fünfte von ihnen entweder 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). Wenn man dann noch berücksichtigt, dass zwei Drittel der von Computerspielabhängigkeit betroffenen männlichen Neuntklässler eigentlich das Abitur bzw. die Realschule anstreben, wird erkennbar, dass dieser Faktor massiv zur generellen Leistungskrise der Jungen beiträgt.

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 sie Selbstkontrolle von Computerspielen federführende Jugendministerium Nordrhein-Westfalens bis heute keinen Anlass gesehen, Lösungsansätze dafür zu erarbeiten, wie man dem Problem bei der Alterseinstufung von Computerspielen Rechnung tragen sollte. Das ist nicht zu akzeptieren. So sollte die Alterseinstufung von WoW schnellstmöglichst von ab 12 auf ab 18 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 wissenschaftlichen Erkenntnis Rechnung zu tragen, dass bestimmte Spiele durch ihre Struktur und ihr Belohnungssystem das Risiko für die Entstehung einer Computerspielabhängigkeit deutlich erhöhen.

Literaturhinweis:

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

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

Christakis (2004). Early television exposure and subsequent attentional problems in children. Verfügbar unter <http://pediatrics.aappublications.org/cgi/reprint/113/4/708>

Ennemoser (2003). Der Einfluss des Fernsehens auf die Entwicklung von Lesekompetenzen. Hamburg: Kovac. ISBN: 3-8300-1028-1

Höynck, Mößle, Kleimann, Pfeiffer, Rehbein (2007). Jugendmedienschutz bei gewalthaltigen Computerspielen. Eine Analyse der USK-Alterseinstufungen.

Mößle, Kleimann, Rehbein (2007). Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen. Baden-Baden: Nomos. Bestellbar unter: <http://kfn.de/versions/kfn/assets/infobildschirmmedien.pdf>

Pfeiffer, Mößle, Kleimann und Rehbein (2007). Die PISA-Verlierer – Opfer ihres Medienkonsums. Verfügbar unter <http://kfn.de/versions/kfn/assets/pisaverlierer.pdf>

Rehbein, Kleimann, Mößle (2009). Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale