

# Medienwelten Jugendlicher und die Rolle von Videospiele

*Helmut Lukesch*

## 1. Die Haushaltsausstattung mit elektronischen Mediengeräten wird weiter zunehmen

Zur heutigen Haushaltsausstattung gehört die Verfügbarkeit über Mediengeräte. Auch für die Zimmer von Kindern und Jugendlichen sind elektronische Medien zur Selbstverständlichkeit geworden. Weihnachten, Geburtstage und andere Anlässe stellen die geschenkgeplagten Eltern, Großeltern und andere Verwandte immer wieder vor die Frage, womit man dem in vielen Fällen Einzelkind (52% aller Voll- und Teilfamilien mit Kindern haben nur ein Kind im Haushalt; Statistisches Bundesamt, 1991, S. 70) eine Freude machen könnte. Dieser Trend führt zu einer *Akkumulation von Konsumartikeln* (Bontinck, 1986) in den Kinderzimmern. Der immer mehr spezialisierte Sportschuh mit Disc-Verschluß gehört ebenso hierzu wie die Entwicklung vom BMX-Rad zum Mountain-Bike; neben ausgefallenen Mode- und Freizeitartikeln sind elektronische Mediengeräte zu einem beliebten Wunscherfüllungsartikel geworden.

## Computerausstattung und Haushaltstyp Deutschland-West

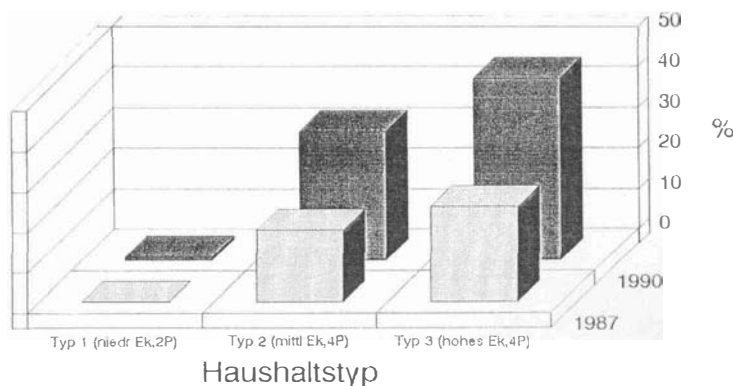


Abbildung 1: Computerausstattung und Haushaltstyp (Deutschland-West)

Nach den Mikrozensuserhebungen für Deutschland-West hat sich die Haushaltsausstattung mit Heimcomputern in Haushalten mit mittlerem Einkommen zwischen 1987 und 1990 von 18,0% auf 31,5% gesteigert, in Haushalten mit höherem Einkommen von 24,3% auf 44,8% (Statistisches Bundesamt, 1991, S. 540). Für Kinder kann – allerdings aufgrund der Ergebnisse nicht-repräsentativer Stichproben – sogar von noch höheren Zahlen ausgegangen werden (Rost & Hanses, 1992, S. 100: 49% mit Computerbesitz; Lukesch & Ingrisch, 1992, S. 4: 43,1% in Deutschland-West und 21,7% in Deutschland-Ost).

Da es für Videospiele eine Reihe spezifischer Gerätekonfigurationen gibt, bestimmt nicht der Computerbesitz allein die Möglichkeit, sich mit solchen Spielen zu beschäftigen (z.B. nach Rost & Hanses, 1992, S. 100: 43% elektronische Taschenspiele; nach Lukesch & Ingrisch, 1992, S. 4: Computer-Taschenspiel: 32,2% in Deutschland West und 41,6% in Deutschland Ost). Der Zugang zu diesen Geräten ist auch nicht nur durch Kauf eines Gerätes möglich, sondern auch über Freunde oder öffentliche Spielorte; aus diesem Grund können heute vier Fünftel aller Kinder und Jugendlichen als spielerfahren gelten (Lukesch et al., 1989, S. 194).

## 2. Das Faulheitsprinzip oder: der Weg des leichtesten Widerstandes

Zeit und Lerninvestitionen sind Kostenfaktoren. Freizeittätigkeiten, zu deren Ausführung erst ein langer oder etwa gar ein schwieriger Lernweg benötigt wird, stehen immer in Gefahr, von anderen, sofort ausführbaren und noch dazu selbstverstärkenden Tätigkeiten verdrängt zu werden oder nur mehr für eine Minderheit weniger Freaks attraktiv zu sein. Die Btx-Anbieter in Frankreich haben dies seit Anfang dieser Technologie erkannt; hingegen hat in Deutschland die vorgeschlagene kompliziertere Realisation der Mehrfachnutzung des Fernsehbildschirms der Diffusion dieser Technologie im Privatbereich ein rasches Ende bereitet.

Analog ist es im Computerspielbereich: In der Spielcomputerindustrie haben sich die sofort spielbaren Nintendo- oder Sega-Konfigurationen zu einem Verkaufsschlager entwickelt. Sie bringen außerdem für den Hersteller den Vorteil mit sich, daß der Urheberrechtsschutz für die entwickelten Spiele viel leichter zu realisieren ist als bei Spielen für den PC. Der Spielbereich bietet für die Industrie zudem die Chance einer Zusatzvermarktung eines technischen Standards, der im Arbeitsbereich bereits als veraltet gilt. Diese Erfahrungen bedeuten, daß weiter mit einer Spezialisierung und Segmentierung zu rechnen ist und weniger mit dem Einsatz des Rechners als Universalwerkzeug. Die Industrie ist dabei gut beraten, auch dem wenig Kompetenten oder dem Lernunwilligen dienstbare Geräte anzubieten, auf denen er zumindest eine Art von *Pseudo-Kompetenz* (Bontinck, 1986) demonstrieren kann.

## 3. Der Weg vom Spiel zum Ernst ist nicht zwingend

Die kontemplative Beschäftigung mit den Möglichkeiten des Computers kann zu der Annahme führen, durch den Computer werde die Grenze zwischen Arbeit und Freizeit aufgehoben (Bontinck, 1986). Konkretisiert man diese Aussage für Videospiele in der Weise, daß Kinder durch Computerspiele zu einer für das Arbeitsleben relevanten Beschäftigung mit dem Rechner geführt werden, so ist diese Vermutung nicht unproblematisch.

Da gerade der Kauf von Computern durch die Spielwünsche der Kinder mitbestimmt ist (Caporael, 1984), seine spielbezogene Verwendung im Vordergrund steht (Spanhel, 1990, S. 148), beziehungsweise der Computer sich aus Elternsicht als ideale „Kinderabschaltmaschine“ erweist (Geisler, 1990), heißt dies eben nicht, daß der von Eltern erhoffte Weg vom Spiel zum Ernst damit garantiert ist. Im Gegenteil scheinen mehrheitlich die eher Naiven zu meinen, das Videospiele würde Lerneffekte bewirken:

Tabelle 1: Einschätzungen des Videospiels

Zustimmung zu vorgegebenen Statements in % (nur Befragte mit Video-Spiel-Erfahrung), Gesamtverteilung sowie nach Hintergrundmerkmalen<sup>1)</sup> (aus Lukesch et al., 1990, S. 213)

Statements	Gesamt	Geschlecht	Alter	Schulart	Wohnortgröße
<i>Positive Einschätzungen</i>					
(3) vertraut mit Computer	60,5	–	–	HS/RS	–
(5) fördern techn. Verständnis	42,4	J	bis 13/15	HS	Dorf
(11) fördern Konzentration	62,5	–	16 u.ä.	HS	–
(15) Zukunftsvorbereitung	21,1	J	–	HS	–
<i>Negative Einschätzungen</i>					
(1) Geldverschwendung	68,4	M	16 u.ä.	GY	GSt
(4) machen nervös	41,6	M	16 u.ä.	GY/RS	–
(16) Zeitverschwendung	38,2	M	16 u.ä.	GY	–
(19) sind überflüssig	55,3	M	16 u.ä.	GY	GSt

<sup>1)</sup> Es wird – wenn Unterschiede signifikant ausfallen – jeweils angegeben, in welcher Untergruppe die höchste Zustimmung zu finden ist.

So glauben etwa Hauptschüler im Vergleich zu Gymnasiasten signifikant häufiger, durch Videospiele könne man mit dem Computer vertraut werden, man könne sich dadurch ein besseres technisches Verständnis aneignen oder man würde dadurch auf die Zukunft vorbereitet. Auch die Korrelationen zwischen Spielhäufigkeit oder Spieldauer – auf der einen Seite – und der Angabe, man habe selbst daran gedacht, ein Videospiele zu entwerfen, oder man sei bereit, dazu auch eine Programmiersprache zu erlernen – auf der anderen Seite –, sind eher als Rationalisierung denn als zu konkretisierende Absicht zu interpretieren (Lukesch et al., 1990, S. 212, 216).

Das inverse Verhältnis zwischen eigener Computerkompetenz und Wertschätzung des Videospieles zeigt, daß das Videospiele keineswegs zwingend in die Arbeit mit Computern mündet.

#### 4. Verschiedenartige Nutzungsformen bedingen verschiedene Wirkungen

Die dingliche Umwelt erschließt dem Menschen jeweils spezifische Handlungsmöglichkeiten (Csikszentmihalyi & Rochberg-Halton, 1989). Dies kann man für viele Entwicklungen belegen: Die Erfindung von Pampers-Windeln und der Waschmaschine hat vermutlich eine stärkere Veränderung elterlicher Verhaltensweisen gegenüber der Reinlichkeitserziehung bewirkt als die psychoanalytischen Interpretationen frühkindlicher Fehlentwicklungen aufgrund zu strikter elterlicher Maßnahmen.

In bezug auf Computer wurde gemutmaßt, daß allein die Existenz des Rechners und seiner Möglichkeit zur algorithmischen Informationsverarbeitung unabhängig von seiner Nutzung auf Denkgewohnheiten zurückwirke (Weizenbaum, 1977), daß also eine „Kultivierung des Denkens“ erfolge oder daß sich die Reflexion über das eigene Denken entlang der durch den Computer-Jargon vorgezeichneten Bahnen bewege. Fuhrer und Kaiser (1992) bejahen diese Rückwirkung, allerdings zeigt die Analyse empirischen Datenmaterials, daß die Effekte anders gelagert sind als aufgrund von Alltagsüberlegungen zu erwarten: Gerade dem intensiven Computernutzer widerstrebt sowohl der *Mechanomorphismus* (im Sinne der Interpretation menschlicher Verhaltensweisen mit einem Computer-Jargon) als auch der *Anthropomorphismus* (im Sinne einer menschlichen Interpretation von Computerleistungen);\* hingegen akzeptieren Personen, die im Umgang mit Rechnern unerfahren sind, eher die entsprechenden Metaphern.

Außerdem sind diese unerwarteten Effekte eines arbeitsbezogenen Umgangs mit einem Computer (z.B. Nutzung von Softwarepaketen, Erwerb von Programmiersprachen) nicht mit der Verwendung eines Rechners zu spielerischen Zwecken in eins zu setzen. Was zum Beispiel in Wirkungsuntersuchungen über Folgen des Erwerbs von Programmierkenntnissen nachgewiesen wurde – z.B. Leistungssteigerung bei Wortpuzzles nach einjähriger Programmiererfahrung bei Kindern (Man-

gold, 1990); Änderung des Denkstils in Richtung größerer Reflexivität nach einem LOGO-Programmierkurs bei sechsjährigen Kindern (Clements & Gullo, 1984) –, gilt nicht für die Verwendung des Rechners zu Spielzwecken.

Obwohl auch hier noch zwischen Spielformen zu differenzieren wäre (vgl. etwa die Unterscheidung in „Knöpfchen-“ und „Köpfchenspiele“ von Fritz, 1988), haben sich als vermutlich sozial gewünschte Effekte des Computerspiels folgende Dinge belegen lassen:

- eine Verbesserung der Hand-Auge-Koordination (Drew & Waters, 1986),
- eine Anregung zum Lesen, wenn Texte für den Spielverlauf wichtig sind, was allerdings eher im Sinne höherer Spielkompetenz bei den besseren Lesern zu interpretieren ist (Grabe & Dosmann, 1988),
- die Förderung von Raumwahrnehmung (Dorval & Pepin, 1986; McClurg & Chaille, 1987),
- eine positive Beeinflussung von Regelverständnis, die Förderung induktiven Denkens und der Strategie des Hypothesenaufstellens, und -testens (Greenfield, 1989; Wood & Stewart, 1987),
- die spielerische Vermittlung physikalischer Konzepte (White, 1984),
- der Einsatz zu therapeutischen Zwecken, zum Beispiel als Element bei Konzentrationstrainings (Gilg, 1986; Larose et al., 1989; Margalit et al., 1987) oder beim Aufbau alternativen Verhaltens im Rahmen der Behandlung zwanghaften Verhaltens (Philipps, 1991).

Als vermutlich sozial eher negativ zu wertende Effekte wurden beschrieben:

- die Entstehung von Spielsucht als Lösungsversuch familiärer und anderer Probleme (Keepers, 1990; Kuczmierczyk et al., 1987),
- eine Aggressionssteigerung bzw. andere Modelleffekte bei Kindern in Abhängigkeit von dem modellierten Verhalten (Anderson & Ford, 1986; Auburn, 1987; Chambers & Ascione, 1987; Schutte et al., 1988), wobei diese Effekte nicht immer nachgewiesen werden konnten (Graybill et al., 1987; Winkel et al., 1987),
- Beschaffungskriminalität, um Geld für Spiele zu erhalten (Huff & Collinson, 1987),
- die Verletzung von Urheberrechten durch die Anfertigung von Raubkopien; eine Vereinsamung durch Computerspiele ist wohl nicht nachzuweisen (Shimai et al., 1990), es zeigen sich aber typische Nutzungssituationen: In den USA werden Computerspiele im Vergleich zum Fernsehen sowohl häufiger alleine und zugleich häufiger mit Freunden gespielt (Kubey & Larson, 1990, S. 120) und nach Spanhel (1990, S. 133) oder Lukesch et al. (1990, S. 201) überwiegt das gemeinsame Spiel mit Freunden alle anderen sozialen Situationen. Auf diesen Befunden kann die These einer identitätsstiftenden Funktion der Videospiele für bestimmte Jugendkulturen aufgebaut werden. Dabei ist ergänzend

zu betonen, daß in der heutigen Gesellschaft nicht von einer einheitlichen Jugendkultur ausgegangen werden kann, sondern von verschiedenen Subkulturen. In einigen dieser Gruppierungen (z.B. Jugendliche mit ausgeprägt politischen Orientierungen oder solche mit einem betont mode- und mußeorientierten Umgangsstil) werden diese Spiele sogar dezidiert abgelehnt.

## 5. Die Multimedia-Nutzung und nicht die ausschließliche Konzentration auf ein Medium ist für die heutige Generation typisch

Konzentriert man sich auf ein Medium, so gerät man leicht in Gefahr, die Einbettung der Beschäftigung mit diesem Medium in einer Multimedia-Umgebung zu vergessen. Hinsichtlich der Videospiele ist es zum Beispiel so, daß nur jeder 16. jugendliche Spieler meint, daß dies seine liebste Freizeitbeschäftigung sei. Obwohl die meisten Kinder und Jugendlichen Erfahrung mit solchen Spielen haben (82,5% nach Lukesch et al., 1990, S. 194), dominiert der Computer keineswegs die Freizeit, selbst nicht die mit Medienzweckungen belegte Freizeit. Nach einer 1987 durchgeführten Tagesablaufstudie in den USA (Kubey & Larson, 1990, S. 118) nehmen Computerspiele 3,3% aller Medienzweckungen und nur 0,6% der ganzen erfaßten Tageszeit (7.30 – 21.30 Uhr) ein. Nach einer Schweizer Erhebung wird in Haushalten, in denen ein Computer vorhanden ist, dieser von etwa 22% der Kinder intensiv genutzt (einmal oder mehrmals täglich bzw. mehrmals pro Woche), seltener wird er von 52% und nie von 18% genutzt (Aregger & Steinmann, 1989, S. 59). Dabei ist zwischen 1985 und 1988 fast eine Verdoppelung der intensiven Videospiele (definiert wie oben) von 11,3 auf 21,7% festzustellen (Lukesch, 1990, S. 106; auch nach der ARD & ZDF-Kinder- und Medienstudie von 1992 wären 22% der 6- bis 13jährigen Kinder aus Deutschland-West und 19% aus Deutschland-Ost als intensive Nutzer anzusprechen); diese Entwicklung scheint für etwas ältere Befragte noch weitergegangen zu sein, denn für 1991/92 ist die Zahl der Intensivnutzer in Deutschland-West auf 32% und in Deutschland-Ost auf 34,9% angestiegen (Lukesch & Ingrisch, 1992, S. 8).

Dennoch wird innerhalb aller Medien den Videospiele relativ wenig Zeit gewidmet (nach einer Repräsentativbefragung der SWF-Medienforschung von 1988 liegen die durchschnittlichen Tagesspielzeiten von 8- bis 13jährigen Kindern bei etwa drei Minuten), allerdings mit steigender Tendenz über die Kindheit hinweg (der weitere Alterstrend geht wiederum dahin, daß nach einem Höhepunkt um 13 Jahre bei älteren Jugendlichen die Spielintensität wieder abnimmt; Lukesch et al., 1989, S. 123). Auch innerhalb eines Spektrums von 26 möglichen Freizeitaktivitäten rangiert das Videospiele bei Kindern aus Deutschland-West nach der Häufigkeit auf Platz 19, nach der Präferenz auf Platz 13, für Kinder aus Deutschland-Ost gelten für das Videospiele höhere Ränge, und zwar Rang 18 für die Häufigkeit und Rang 5 für die Beliebtheit (ARD/ZDF-Studie, 1992).

Computerspiele können – von wenigen Ausnahmen einer passageren Intensivnutzung oder einer habituell gewordenen, suchtartig erscheinenden Verhaltenseingung abgesehen – den Spieler also nur für eine begrenzte Zeit fesseln. Ihre Attraktionen liegen in der Selbstverursachung von Effekten, der Geschwindigkeit der Handlung, der Ausschaltung des Zufalls und der immer besser werdenden Animation und Akustik. Computerspiele bringen als neue und auch spezifische Medien andere Gratifikationen mit sich. Im Vergleich zu dem *alten Medium* Fernsehen (und auch dem Lesen) führen sie zu höherer Erregung, größerer Aufmerksamkeit und Motivation (Kubey & Larson, 1990), und zwar unabhängig von dem sozialen Kontext der Tätigkeit. Diese Effekte treten im übrigen aber nur für männliche Kinder und Jugendliche auf, nicht für weibliche (s. unten).

Die Funktionalität dieser Beschäftigung ist aber andererseits auf seine Eignung zu einem abwechslungsreichen Pausenfüller und zur Überbrückung langweiliger Momente im Tagesablauf begrenzt (Spanhel, 1990, S. 132).

## 6. Die Inhaltsseite

Obwohl nach einer Studie aus dem Jahr 1988 (Lukesch et al., 1989, S. 134) die beliebtesten Spiele (z.B. Sportsimulationen, Abenteuerspiele) relativ harmlos sind, kann bei älteren Kindern auch ein beträchtlicher Teil ausgemacht werden, die mit *indizierten* Spielen Erfahrung haben (12- bis 13jährige: 18,7%). Nach neueren Ergebnissen scheinen sich diese Zahlen noch wesentlich erhöht zu haben: 35% der von Kindern besessenen Spiele gehörten 1991 zur Kategorie der indizierten Spiele (Schneider, 1992). Dabei wenden sich die intensiveren Spieler (z.B. Jungen stärker als Mädchen) diesem Bereich häufiger zu und nutzen vermehrt Spiele, in denen Gewaltmomente oder pornographische Inhalte im Vordergrund stehen. Wie im Print-, Video- oder Schallplattenbereich haben sich also auch bei den Videospiele Programme auf dem Markt ausgebreitet, die aufgrund ihres rassenhetzerischen, kriegsverharmlosenden, gewaltverherrlichenden oder frauendiskriminierenden Inhalts (Stefen & Adams, 1988) indiziert oder eingezogen wurden. Erst das Aufkommen der sogenannten *Naziware* hat in der Öffentlichkeit zu einem gewissen Problembewußtsein geführt (Geisler, 1990). Nach den Angaben der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften wurden im April 1992 (BPS-Info, 4/1992) 165 indizierte und sechs beschlagnahmte Computerspiele aufgeführt.

Es ist beachtlich, daß diese Spielangebote zielsicher ihre Nutzer gefunden haben, die in ihrer Biographie durch eine Reihe von Problembelastungen gekennzeichnet sind (Schul-, Alltags- und Familien- sowie Persönlichkeitsprobleme). Ähnlich wie im Videobereich findet sich auch hier eine Passung zwischen Angebots- und Nutzerstrukturen, von der man annehmen muß, daß die bei den Nutzern vorhandenen Wert- (bzw. Unwert-) Dispositionen eine Verstärkung finden (vgl. auch die Ausführungen zu den aggressionssteigernden Effekten der Videospiele).

## 7. Geschlechtsbezogene Polarisierungseffekte durch das Angebot und seine Nutzung

Die Nutzungshäufigkeit dieser Spiele ist wie bei anderen „technischen Medien“ bei Jungen wesentlich größer als bei Mädchen und bei Haupt- oder Realschülern höher als bei Gymnasiasten (Lukesch et al., 1990, S. 195).

Videospiele, Telespiele oder Computer generell weisen sowohl hinsichtlich Besitz als auch der Nutzung einen deutlichen Geschlechtsbezug auf (Rost & Hanses, 1992; Spanhel, 1990). Jungen verfügen über die einzelnen Gerätekonfigurationen drei- (Video-Taschenspiel) bis achtmal häufiger (Heimcomputer) als Mädchen (Lukesch et al., 1989, S. 120), und trotz der höheren Besitzraten sind die Wünsche bei den Jungen noch deutlicher ausgebildet als bei den Mädchen (a.a.O., S. 121). Auch ist trotz der allgemeinen Steigerung der Besitzraten für beide Geschlechter in den vergangenen Jahren (Lukesch et al., 1990, S. 191) die Kluft zwischen Mädchen und Jungen keineswegs aufgehoben worden. Generellere Untersuchungen über Spielzeugbesitz bestätigen vielmehr auch heute noch die Dimensionen von *typischem Jungenspielzeug* und *typischem Mädchenspielzeug*, wobei der Computer ganz eindeutig der ersten Dimension zugeordnet werden kann (Rost & Hanses, 1992, S. 100).

Warum aber zeigen Jungen eine größere Affinität zu Computerspielen als Mädchen? Warum glauben Jungen eher an den Wert dieser neuen Technologie (Breakwell et al., 1986)?

Zu denken ist vor allem an geschlechtsspezifische Sozialisationsbedingungen; die von Rost und Hanses (a.a.O.) herausgearbeiteten Besitzdimensionen sind in diesem Sinne vor allem Ergebnis des elterlichen Sozialisationsinflusses.

Auch ist eine bessere Passung der Inhalte von Videospielen an Jungen als an Mädchen gegeben (z.B. Darstellung von Männerwelten des Kampfes, des Abenteuers und der Konkurrenz; Braun et al., 1986). Jungen schreiben dem Video- oder Computerspiel jedenfalls deutlich stärkere Gratifikationen zu als Mädchen (Spanhel, 1990, S. 134), wobei vor allem die Kampf- und Wettkampfeffekte sowie die Leistungsmomente stark betont werden.

Eventuell ist auch an biologische Faktoren zu denken, die in Kombination mit der geschlechtsspezifisch unterschiedlichen Verstärkung von Konkurrenz- und Aggressionsverhalten auftreten. Auch wäre an die geschlechtsspezifisch unterschiedliche Fähigkeit zum räumlichen Vorstellungsvermögen zu denken, durch die auch die geringeren Lern- und Transferleistungen bei Computerspielen von Mädchen im Vergleich zu den Jungen (Greenfield, 1989) zusätzlich zu motivationalen Bedingungen erklärbar sein könnten.

Die gegebene Ausgestaltung des Angebots auf dem Videospiegelmarkt führt jedenfalls zu weiteren Polarisierungseffekten zwischen den Geschlechtern, das heißt zu einem angebotsbedingten Auseinanderdriften der Jungen- und der Mädchenwelten.

## 8. Verdrängungs- oder Ergänzungs-Effekte im Vergleich zu anderen Medien

Wie bereits erwähnt, ist der in Fallbeispielen beschriebene zwanghafte Computerspieler nicht typisch für die Videospieldnutzer.

Es stellen sich zudem verschiedenste Kombinationen von Computer- und anderen Mediennutzungen ein. Nach Lieberman et al. (1988) geht die Spielverwendung des Rechners mit hohem Fernsehkonsum (und sehr schlechter Schulleistung) einher. Eine „intellektuelle Computernutzung“ hängt sowohl mit wenig Fernsehen als auch mit wenig Lesen zusammen. Lesen und Rechnernutzung driften nach diesen Befunden also generell auseinander, was eventuell als Verdrängungseffekt durch das neue Medium zu interpretieren wäre.

Bei einer faktoranalytischen Auswertung der Angaben über verschiedenste Freizeittätigkeiten wird eine eigenständige Dimension der Bildschirm-tätigkeiten sichtbar (Lukesch et al., 1989, S. 274), auf der Fernseh-, Video-, Videospiele-, Computer- und Comicnutzung hoch laden. Bei Einbezug detaillierterer Videospieleaktivitäten macht die Beschäftigung mit Videospielen sogar einen eigenständigen Freizeitfaktor auf, der neben einem stark peerdominierten Videofaktor und einem eher familienorientierten Fernsehfaktor auszumachen ist (Lukesch, 1990). Nach Gilges (1992) Faktorenanalyse verschiedenster Freizeittätigkeiten (N = 557 8- bis 12jährige) besteht eine Dimension, auf welcher das Videospielen mit dem Kinobesuch und dem Besuch eines Jugendzentrums hoch lädt. Das Bücherlesen bildet mit anderen musischen Tätigkeiten (Instrument spielen, Malen) ebenfalls einen eigenständigen Bereich. In der Untersuchung bestätigt sich, daß Kinder, die viel fernsehen, häufiger Videospiele als ihre liebste Freizeittätigkeit bezeichnen (31 vs. 13%). Bildschirm-tätigkeiten scheinen sich demnach gegenseitig zu verstärken (ähnlich argumentiert auch Lehmann et al., 1992).

Am Anfang der Verbreitung der Videospiele (1985) waren die Nutzungsangaben über die Videospiele mit den Lesezeiten für verschiedenste Printprodukte so gut wie nicht korreliert (Lukesch et al., 1989). Dies sprach für eine Art Ergänzungseffekt, der zwar Freizeit in Anspruch nimmt, weitere Mediennutzungen aber nicht systematisch beeinträchtigt. Von anderen Trends berichtet zwischenzeitlich aber Spanhel (1990, S. 158) aufgrund einer Untersuchung von 1988, wobei er eine reduzierte Lesehäufigkeit bei den intensiven Spielern findet (allerdings ohne Drittfaktoren zu berücksichtigen); wiederum besteht zwischen dem Videospielen und der Comicnutzung eine gewisse Affinität.

Von diesen Befunden ausgehend ist für die Zukunft nicht auszuschließen, daß auch durch das Videospielen das mußeorientierte Lesen zugunsten von Bildschirmaktivitäten verdrängt wird, wobei für diese Veränderung vor allem Jungen und bereits jetzt lese-distale Personengruppen anfällig sein werden.

## Anmerkung

\* Die *Freiburger Nachrichten* meldeten am 30.7.1985, daß sich auch im Bereich der Schimpfwörter die Computersprache breitmache: Wer bisher *nichts im Kopf* hatte, verfügt nun über einen *leeren Speicher*, wer vormals als *Idiot* titulierte wurde, firmiert jetzt als *Schaltfehler*.

## Literatur

- Anderson, C.A. & Ford, C.M. (1986). Affect of the game player: Short term effects of highly and mildly aggressive video games. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 12, 390-402.
- ARD/ZDF (Hg.) (1992). Kinder und Medien. Eine Repräsentativstudie der ARD/ZDF-Medienkommission bei 6-13-jährigen in West- und Ost-Deutschland. Infratest, November 1990. Mainz: Informationen aus der ZDF-Medienforschung.
- Aregger, J. & Steinmann, M. (1989). Kinder als Radio- und Fernsehpublikum. Bern: SRG-Forschungsdienst.
- Auburn, U. (1987). The effects of video game play on young children's aggression, fantasy, and prosocial behavior. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 8, 453-462.
- Bontinck, I. (1986). The impact of electronic media on adolescents, their everyday experience, their learning orientations and leisure time activities. *Communications*, 12, 21-30.
- Braun, C.M., Goupil, G., Giroux, J. & Chagnon, Y. (1986). Adolescents and the microcomputers: Sex differences, proxemics, task and stimulus variables. *Journal of Psychology*, 120, 529-542.
- Breakwell, G.M., Fife-Schaw, C., Lee, T. & Spencer, J. (1986). Attitudes to new technology in relation to social beliefs and group memberships: A preliminary investigation. *Current Psychological Research and Reviews*, 5, 34-47.
- Caporael, L.-R. (1984). Computers, prophecy, and experience. A historical perspective. *Journal of Social Issues*, 40, 15-29.
- Chambers, J.H. & Ascione, F.R. (1987). The effects of prosocial and aggressive videogames on children's donating and helping. *Journal of Genetic Psychology*, 148, 499-505.
- Clements, D.H. & Gullo, D.F. (1984). Effects of computer programming on young children's cognition. *Journal of Educational Psychology*, 76, 1051-1058.
- Csikszentmihalyi, M. & Rochberg-Halton, E. (1989). *Der Sinn der Dinge. Das Selbst und die Symbole des Wohnbereichs*. München: PVU.
- Dorval, M. & Pepin, M. (1986). Effect of playing a video game on a measure of spatial visualization. *Perceptual and Motor Skills*, 62, 159-162.
- Drew, B. & Waters, J. (1986). Video games. Utilization of a novel strategy to improve perceptual motor skills and cognitive functioning in the non-institutionalized elderly. *Cognitive Rehabilitation*, 4, 26-31.
- Fritz, J. (1988). Videospiele zwischen Faszination, Technik und Kommerz. In: Fritz, J. (Hg.), *Programmiert zum Kriegsspielen. Weltbilder und Bilderwelten im Videospiele*. (S.70-89). Frankfurt: Campus.
- Fuhrer, U. & Kaiser, F.G. (1992). Inwiefern kultiviert der Umgang mit Computern unseren Denksstil? *Medienpsychologie*, 4, 115-136.
- Geisler, T. (1990). Referat auf der Informationsveranstaltung zum Thema Jugend und Computer – Gefährdung durch Computerspiele? der ajs Baden-Württemberg. Stuttgart: Manuskript.

- Gilg, W. (1986). Möglichkeiten der Konzentrationssteigerung. Unveröff. Dissertation, Universität Wien.
- Gilges, M. (1992). *Lesewelten – Geschlechtsspezifische Nutzung von Büchern bei Kindern und Erwachsenen*. München: Saur.
- Grabe, M. & Dosmann, M. (1988). The potential of adventure games for the development of reading and study skills. *Journal of Computer Based Instruction*, 15, 72-77.
- Graybill, D., Strawniak, M., Hunter, T. & O'Leary, M. (1987). Effects of playing versus observing violent versus nonviolent video games on children's aggression. *Psychology – A Quarterly Journal of Human Behavior*, 24, 1-8.
- Greenfield, P. (1989). A cross-cultural study of the cognitive effects of computer games. Vortrag, 9.Tagung für Entwicklungspsychologie, 18.-21.9.1989, München.
- Huff, G. & Collinson, F. (1987). Young offenders, gambling and video game playing. *British Journal of Criminology*, 27, 401-404.
- Keepers, G.A. (1990). Pathological preoccupation with video games. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 29, 49-50.
- Kubey, R. & Larson, R. (1990). The use and experience of the new video media among children and young adolescents. *Communication Research*, 17, 107-130.
- Kuczmierczyk, A.R., Walley, P.B. & Calhoun, K.S. (1987). Relaxation training, in vivo exposure and response-prevention in the treatment of compulsive video-game playing. *Scandinavian Journal of Behavior Therapy*, 16, 185-190.
- Larose, S., Gagnon, S., Ferland, C. & Pepin, M. (1989). Psychology of computers: XIV. Cognitive rehabilitation through computer games. *Perceptual and Motor Skills*, 69, 851-858.
- Lehmann, R.H., unter Mitarbeit von R. Peek & I. Pieper & R. von Stritzky (1992). *Lesefähigkeiten und Lesegewohnheiten von Schülerinnen und Schülern im vereinigten Deutschland und bei deutschsprachigen Minderheiten in Europa. Teilauswertung der internationalen Lesestudie*. Hamburg: Fachbereich Erziehungswissenschaft.
- Lieberman, D.A., Chaffee, S.H. & Roberts, D.F. (1988). Computers, mass media, and schooling: Functional equivalence in uses of new media. *Social Science Computer Review*, 6, 224-241.
- Lukesch, H. (1990). Nutzungsmuster von Videospiele. *Medienpsychologie*, 2, 100-114.
- Lukesch, H., Kägi, H., Karger, G. & Taschler-Pollacek, H. (1989). Video im Alltag der Jugend. Quantitative und qualitative Aspekte des Videokonsums, des Videospiele und der Nutzung anderer Medien bei Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Regensburg: Roderer.
- Lukesch, H., Kischkel, K.-H., Amann, A., Birner, S., Hirte, M., Kern, R., Moosburger, R., Müller, L., Schubert, B. & Schuller, H. (1990). *Jugendmedienstudie. Verbreitung, Nutzung und ausgewählte Wirkungen von Massenmedien bei Kindern und Jugendlichen*. (2. Aufl.). Regensburg: Roderer.
- Lukesch, H. & Ingrisch, M. (1992). Kinder und Jugendliche aus den Neuen und den Alten Bundesländern. Ein Vergleich von Fernseh-, Print- und Videonutzung, politischem Interesse und zeitgeschichtlichem Wissen, von Lebenszielen sowie Auto- und Heterostereotypen. Regensburg: Unveröff. Manuskript.
- Mangold, A.R. (1990). Medienwirkungen des Computers: Effekte des Erwerbs von Programmierkenntnissen. *Medienpsychologie*, 2, 3-22.
- Margalit, M., Weisel, A. & Shulman, S. (1987). The facilitation of information processing in learning disabled using computer games. *Educational Psychology*, 7, 47-54.
- McClurg, P.A. & Chaille, C. (1987). Computer games: Environments for developing spatial cognition? *Journal of Educational Computing Research*, 3, 95-111.

- Philipps, W.R. (1991). Video-game therapy. *New England Journal of Medicine*, 325, 1256-1257.
- Rost, D.H. & Hanses, P. (1992). Spielzeugbesitz und Spielzeugnutzung hochbegabter Kinder. *Zeitschrift für Entwicklungspsychologie und Pädagogische Psychologie*, 24, 91-114.
- Schneider, W. (1992). Umfrageergebnis zum Thema Computerspiele, Gewaltverherrlichung, Pornographie etc. an Celler Schulen in der Zeit von Dezember 1989 bis Dezember 1991. *BPS-Info*, 7, 4-5.
- Schutte, N.S., Malouff, J.M., Post-Gorden, J.C. & Rodasta, A.-L. (1988). Effects of playing videogames on children's aggressive and other behaviors. *Journal of Applied Social Psychology*, 18, 454-460.
- Shimai, S., Masuda, K. & Kishimoto, Y. (1990). Influences of TV games on physical and psychological development of Japanese Kindergarten Kinder. *Perceptual and Motor Skills*, 70, 771-776.
- Spanhel, D. (1990). Jugendliche vor dem Bildschirm. Neueste Forschungsergebnisse über die Nutzung der Videofilme, Telespiele und Homecomputer durch Jugendliche. (2. Aufl.). Weinheim: Deutscher Studienverlag.
- Statistisches Bundesamt (Hg.) (1991). Statistisches Jahrbuch 1991 für das vereinte Deutschland. Wiesbaden: Statistisches Bundesamt.
- Stefen, R. & Adams, G. (1988). Bildschirmkriegsspiele als Jugendgefährdung? Probleme des Jugendmedienschutzes. In: Fritz, J. (Hg.), *Programmiert zum Kriegsspielen. Weltbilder und Bilderwelten im Videospiel*. (S. 259-269). Frankfurt: Campus.
- SWF-Medienforschung (1989). Radionutzung von Kindern. Daten aus einer gemeinsamen WDR/SWF-Untersuchung zum Thema Mediennutzung von 8- bis 13jährigen. Erhebungszeitraum 6.-14.11.1988. Baden-Baden: Methodenhearing der SWF-Medienforschung.
- Weizenbaum, J. (1977). *Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft*. Frankfurt: Suhrkamp.
- White, B.Y. (1984). Designing computer games to help physics students understanding Newton's laws of motion. *Cognition and Instruction*, 1, 69-108.
- Winkel, M., Novak, D.-M. & Hopson, H. (1987). Personality factors, subject gender, and the effects of aggressive video games on aggression in adolescents. *Journal of Research in Personality*, 21, 211-223.
- Wood, L.E. & Stewart, P.W. (1987). Improvement of practical reasoning skills with a computer game. *Journal of Computer Based Instruction*, 14, 49-53.

## Medien und sozialer Wandel. Einleitung

Die Frage nach den Auswirkungen von Massenmedien auf sozialen und politischen Wandel ist erst seit einem vergleichsweise kurzen Zeitraum in den Blickpunkt des wissenschaftlichen Interesses gerückt. Erst in den 30er Jahren unseres Jahrhunderts, als der Film zu einem viele beunruhigenden Phänomen der Massenkultur geworden war, begannen amerikanische Forscher, systematisch den Einfluß des neuen Mediums auf soziale Verhaltensformen zu untersuchen. Und es dauerte beinahe 20 Jahre, bis sich die Sozialforschung dem Fernsehen zuwandte. Die ältesten wissenschaftlichen Untersuchungen über die sozialen Folgen von audiovisuellen Medien sind also weniger alt als ein Menschenleben. Dies ist eine sehr kurze Spanne, gerade wenn der Einfluß der Medien auf solch komplexe und meist langwierige Prozesse wie den sozialen Wandel in all seinen Formen untersucht werden soll.

Umso wertvoller (und seltener) sind deshalb Studien, die sich mit der Langzeitwirkung von Massenmedien beschäftigen. Dies trifft auf den ersten Beitrag in diesem Buchteil zu, in dem der israelische Forscher Elihu Katz und seine Mitarbeiterin Hadassah Haas („*Kultur und Kommunikation im heutigen Israel*“) die ersten Ergebnisse einer Untersuchung vorstellen, die innerhalb der Kommunikationswissenschaft einmalig zu nennen ist. Katz und sein Forscherteam wiederholten nämlich 1990 eine Studie, die das gleiche Team genau zwanzig Jahre zuvor schon einmal durchgeführt hatte. Der Vergleich der beiden identisch angelegten Studien erlaubt einen seltenen Blick auf eine sich verändernde Gesellschaft und deren Mediennutzung. Da die erste Studie aus dem Jahre 1970 exakt mit der Einführung des Fernsehens im Staate Israel zusammenfiel, kann Katz heute einen „medienökologischen“ Prozeß im wahrsten Sinne des Wortes aufzeigen. Der Aufsatz beschränkt sich aber nicht nur darauf, darzulegen, wie sich mit der Einführung eines neuen Mediums die Funktionen der anderen Medien verändert haben, er macht auch deutlich, wie sich soziokulturelle Werte und das Freizeitverhalten der israelischen Bevölkerung über die Jahre gewandelt haben.

Eine noch längere Zeitspanne umfaßt der Beitrag des deutschen Medienforschers Winfried Schulz über „*Medienexpansion und sozialen Wandel in der Bonner Republik*“. Unter Berücksichtigung sozioökonomischer und politischer Veränderungen in den zurückliegenden 45 Jahren geht Schulz der Frage nach, ob das Fernsehen zum Anstieg des politischen Interesses der Bevölkerung beigetragen hat. Die Erkenntnis, daß zwischen diesen beiden Variablen praktisch kein Zusammenhang feststellbar ist, widerlegt eine gängige These der Kommunikationsforschung und verleiht der Diskussion über die gegenwärtige „Politikverdrossenheit“ eine zusätzliche Dimension.

Von einem ganz anderen Ansatzpunkt aus und mit anderen Methoden geht Dietrich Löffler („*Zwei deutsche Kulturen – ein Zusammenstoß und die Folgen*“) die

Frage nach dem Zusammenhang zwischen Medien und sozialen Wandlungsprozessen an. Sein Beitrag über die Lesekultur in der ehemaligen DDR, kurz nach dem Zusammenbruch des Ostblocks verfaßt, zeigt die Folgen des Versuches, Medien und Medienkonsum von oben zu lenken. Er führt uns aber auch vor Augen, wie sich nach dem Ende der beiden totalitären Staaten, in einer Zeit enormen sozialen und politischen Wandels, die Lesegewohnheiten der davon betroffenen Menschen zu verändern begannen. Löfflers Verweis auf die Rolle des Westfernsehens beim Kollaps der ehemaligen DDR legt schließlich die Vermutung nahe, daß in einer Epoche der Globalisierung und Vernetzung menschlicher Kommunikation eine solche totalitäre Abschottung und Lenkung des Medienkonsums, wie sie in den Ländern des ehemaligen Ostblocks vorgenommen wurde, heute kaum mehr möglich ist.