

Beiträge von Prof. Dr. Christian Pfeiffer

INHALT

Christian Pfeiffer:

Computerspielen als Ursache von Schulversagen?

Was ist zu tun? (Juni/August 2009)

S. 1-10

Christian Pfeiffer:

Weniger Hiebe, mehr Liebe

Der Wandel familiärer Erziehung in Deutschland (Januar 2012)

S. 11-15

Jobst Böning, Christian Pfeiffer:

Glücksspielsucht und lobbygesteuerte Wirtschaftspolitik (März 2012)

S. 16-18

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

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

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 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 zusammengesetzte 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

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

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 zehnmal häufiger als Mädchen solche Spiele, die wegen ihrer Gewaltextzesse 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.

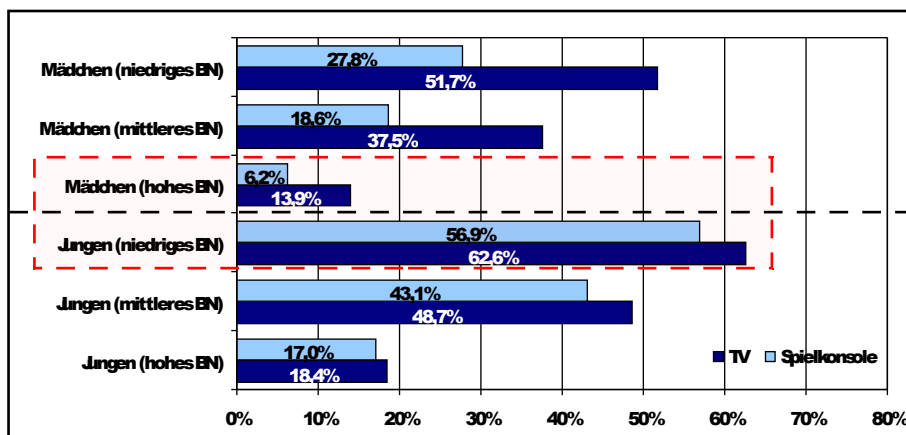


Abb. 1: Mediengeräte im Kinderzimmer nach Geschlecht und Bildungsniveau (BN) der Eltern.

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

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

erreichen dagegen pro Schultag nur 58 Minuten Medienkonsum und an Wochenendtagen 1 Stunde 11 Minuten.

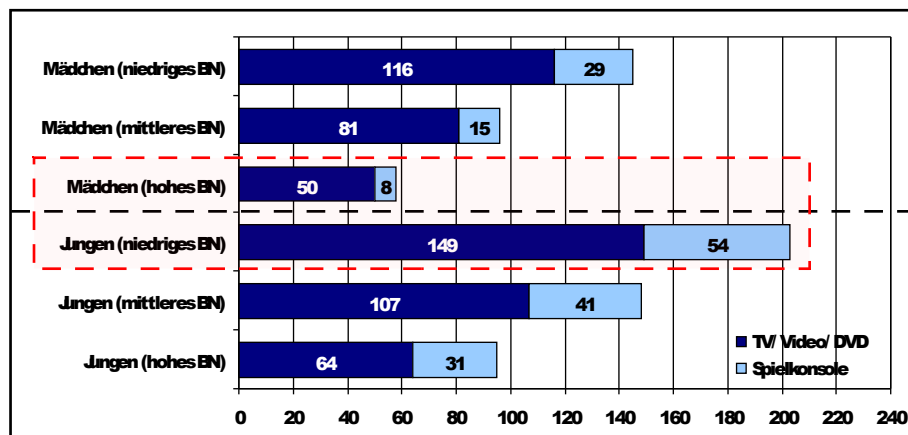


Abb. 2: Medienzeiten an einem regulären Schultag nach Geschlecht und Bildungsniveau (BN) der Eltern.

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 Konzentrationsfähigkeit auf schulische Inhalte. Da kann es nicht überraschen, wenn sich im Vergleich dieser beiden Extremgruppen gravierende Unterschiede zu den Schullaufbahneempfehlungen 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

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

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.

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

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

Stunden 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 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, Videospiele 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.

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

Für den Entschluss, jedenfalls bei Grundschulkindern völlig auf eigene Mediengeräte zu verzichten, spricht ferner eine Erkenntnis, die wir erst kürzlich bei einer vertiefenden Analyse unserer 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.

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

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

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 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.

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

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 Vielzahl von sportlichen und sonstigen Aktivitäten nachgehen, weit über dem nationalen Durchschnitt. Und die Quote der Schüler mit Übergewicht erreicht mit nur 8,6 Prozent weniger als ein Drittel dessen, was in den USA üblich ist. Auf überzeugende Weise wird hier demonstriert, wie man dieses Konzept „Lust auf Leben wecken“ sinnvoll umsetzen kann.

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 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.

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

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:

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

Höyneck, 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

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

Weniger Hiebe, mehr Liebe

Der Wandel familiärer Erziehung in Deutschland

Christian Pfeiffer

Das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen untersucht seit 20 Jahren, in welchem Ausmaß Kinder und Jugendliche von ihren Eltern geschlagen werden und welche Folgen das für die Betroffenen hat. Zuletzt konnten wir dazu, gefördert durch das Bundesforschungsministerium, im Jahr 2011 knapp 11.500 16- bis 40-Jährige befragen. Nachfolgend wird zunächst dargestellt, wie das elterliche Schlagen früher kulturell und rechtlich bewertet wurde. Danach folgt ein Überblick zu aktuellen Forschungsergebnissen.

1978 wurde die weltberühmte Kinderbuchautorin Astrid Lindgren in der Frankfurter Paulskirche mit dem Friedenspreis des Deutschen Buchhandels ausgezeichnet. In ihrer Dankesrede berichtete sie, was ihr einmal eine alte Dame erzählt hatte:

Eines Tages hatte der kleine Sohn dieser Frau etwas getan, wofür er ihrer Meinung nach eine Tracht Prügel verdiente – die erste in seinem Leben. Sie trug ihm auf, in den Garten zu gehen um selber nach einem Stock zu suchen, den er ihr dann bringen sollte. Der kleine Junge ging und blieb lange fort. Schließlich kam er weinend zurück und sagte: „Ich habe keinen Stock finden können, aber hier hast du einen Stein, den kannst du ja nach mir werfen.“ Da aber fing auch die Mutter an zu weinen, denn plötzlich sah sie alles mit den Augen des Kindes. Das Kind musste gedacht haben, „Meine Mutter will mir wirklich wehtun, und das kann sie ja auch mit einem Stein“. Sie nahm ihren kleinen Sohn in die Arme und beide weinten eine Weile gemeinsam. Dann legte sie den Stein auf ein Bord in der Küche. Und dort blieb er liegen als ständige Mahnung an das Versprechen, dass sie sich in dieser Stunde selber gegeben hatte: „NIEMALS GEWALT!“.

In Astrid Lindgrens Heimatland Schweden wurde ein Jahr später zum ersten Mal in der Geschichte der Menschheit das elterliche Züchtigungsrecht ersatzlos gestrichen. Seitdem sind 24 Länder dem schwedischen Beispiel gefolgt. Auch der Deutsche Bundestag hat zum 01.01.2000 das entsprechende Gesetz erlassen. Zwei Jahre später hat er mit dem Gewaltschutzgesetz die Möglichkeiten von Polizei und Justiz beträchtlich erweitert, der innerfamiliären Gewalt entgegenzuwirken. Seit 01.01.2002 dürfen Polizeibeamte ein prügelndes Familienmitglied für 14 Tage aus der Wohnung verweisen. Familienrichter können dieses Verbot auf sechs Monate ausdehnen. Doch wie kam es zu diesem radikalen Bruch mit alten Erziehungs-traditionen?

„Wer am Stock spart, verdirbt das Kind“ heißt ein alter Spruch, der einem Berater des Königs von Assyrien im 7. Jahrhundert v. Chr. zugeschrieben wird. Und in der Bibel (Sprüche 13, 24) heißt es „Wer seine Rute schont, der hasst seinen Sohn; wer ihn aber lieb hat, der züchtigt ihn“. Dahinter steht der religiöse Glaube an eine angeborene Verderbtheit und Erbsünde des Menschen. Dem galt es von Beginn an mit aller Härte entgegenzuwirken – und dies, obwohl Christus nie zu einer derartigen Erziehungsgewalt aufgerufen hat. „Kindern den Teufel aus dem Leib prügeln“ war über Jahrhunderte mehr als nur eine Redewendung. Doch dann entdeckten kluge Beobachter der menschlichen Entwicklung im Zeitalter der Aufklärung ganz andere Zusammenhänge. So machte John Locke in seinem Werk „Gedanken über Erziehung“ 1692 erstmals darauf aufmerksam, dass Kinder in ihrer Persönlichkeit ent-

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

scheidend durch Eltern und Lehrer geprägt werden. Zunächst seien sie nur „wie weißes Papier oder wie Wachs“, das man positiv und negativ gestalten und formen kann. Und der französische Philosoph Jean-Jacques Rousseau setzte 1762 in seiner Schrift „Émile oder Über die Erziehung“ dem christlichen Begriff der Ursünde den der kindlichen Unschuld entgegen. Kinder sollten die Chance erhalten, ihre Kreativität zu entfalten und selber aus ihren Erfahrungen schrittweise zu lernen.

Es dauerte dann jedoch bis zur Mitte des letzten Jahrhunderts, bis bei uns die wissenschaftlichen Erkenntnisse zur zerstörerischen Wirkung elterlichen Schlagens allmählich auf fruchtbaren Boden fallen konnten – bei Eltern und Lehrern ebenso wie bei Politikern. Dabei weiß das doch schon der Volksmund, wenn er formuliert „Wer nach oben buckeln muss, der wird nach unten treten“ oder wenn vom „verschlagenen Blick“ eines Kindes die Rede ist - und die Sprache selber verrät, wie das Kind zu diesem Blick gekommen ist. Heute können wir dazu auf eine Fülle von empirischen Befunden zurückgreifen.

Ein Beispiel bietet unsere 2007/2008 bundesweit durchgeführte Repräsentativbefragung von 45.000 Neuntklässlern. Von ihren Eltern massiv geschlagene Jugendliche sind danach fünfmal häufiger zu Mehrfachtätern der Gewalt geworden als gewaltfrei erzogene (14,6 % zu 2,8 %). Eltern, die schlagen, versäumen es, ihren Kindern für Konfliktsituationen positive Verhaltensalternativen vorzuleben. Und sie vermitteln ihnen die Botschaft, dass der Stärkere sich mit Gewalt durchsetzen soll und darf. Weil die hiervon betroffenen Kinder sich weniger akzeptiert und geborgen fühlen, suchen sie sich oft als Freunde Gleichaltrige, denen es in ihrer Familie ähnlich schlecht ergeht. Gemeinsam bilden sie dann Gruppen, die ihren Frust in Aggressionen gegen Schwächere umsetzen.

Auffällig ist ferner, das häufig geschlagene und wenig geliebte Kinder und Jugendliche besonders früh Alkohol und Drogen konsumieren und auch dadurch ins Abseits geraten. Außerdem schwänzen sie häufiger die Schule, und ihre Noten fallen schlechter aus. In den Fächern Deutsch, Mathematik und Geschichte erreichen sie beispielsweise im Durchschnitt 3,3, gewaltfrei und liebevoll erzogene dagegen 2,9.

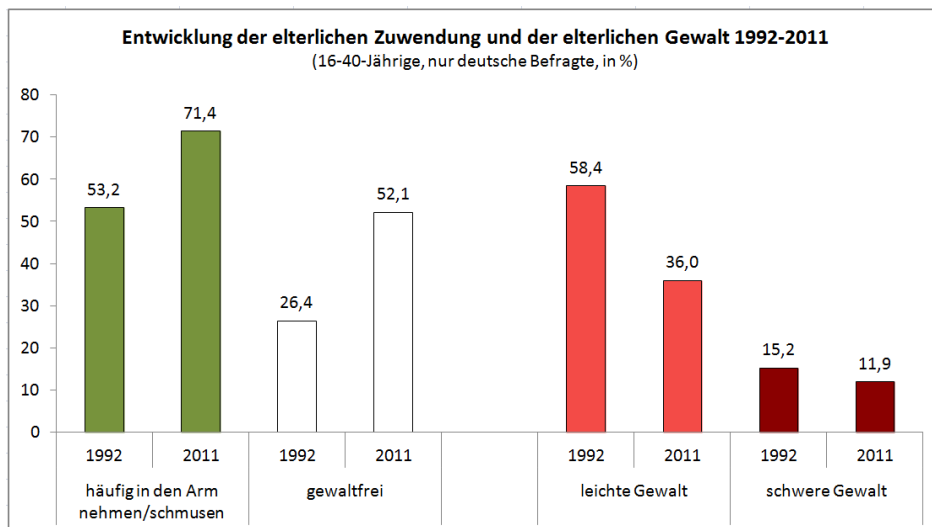
Diese vielfältigen Benachteiligungen haben auch Auswirkungen auf politische Einstellungen und Verhaltensweisen. So zeigt unsere große Schülerbefragung, dass die hiervon Betroffenen signifikant häufiger in den Rechtsextremismus geraten als die Gegengruppe. Eine vom KFN seit 2004 mehrfach wiederholte Repräsentativbefragung von Erwachsenen zeigt weitere Zusammenhänge. Wer in der Kindheit oft die Ohnmacht des Geschlagenen erlitten hat, möchte beispielsweise später dreimal häufiger eine scharfe Schusswaffe besitzen als gewaltfrei Erzogene und befürwortet erheblich klarer als Menschen der Vergleichsgruppe ein hartes Strafrecht sowie die Todesstrafe. Die im Vergleich zu Deutschland siebenmal höhere Gefängnisrate der USA und ihr extrem liberales Waffenrecht haben offenbar eine Quelle auch darin, dass dort landesweit das elterliche Züchtigungsrecht unangetastet ist, und dass knapp die Hälfte der Bundesstaaten sogar den Lehrern das Schlagen der Kinder erlaubt.

Beachtung verdienen hier aber auch Befunde aus einer ganz anderen Forschungsrichtung – den Untersuchungen zur Entstehung von Zivilcourage. Ein eindrucksvolles Beispiel bietet ein Forschungsbericht von Eva Fogelmann. Gemeinsam mit ihrem Mann hatte sie in den 70-er Jahren ca. 400 Menschen interviewt, die in der Zeit des Zweiten Weltkrieges Juden gerettet hatten. Zwei Erkenntnisse zur Biografie dieser Menschen haben für unser Thema besondere Bedeutung. Erstens: Gewaltfreie Erziehung fördert den aufrechten Gang. Die Eltern der Be-

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

fragten haben bei Konflikten mit ihren Kindern nicht versucht, diese autoritär und mit Gewalt zu disziplinieren, sondern sind mit ihnen fair und argumentativ umgegangen. Zweitens: Liebevoller Erziehung fördert Empathie und damit die Fähigkeit, Mitleid zu empfinden und sich für Menschen in Not einzusetzen. Die Judenretter hatten Eltern, die mit ihnen sehr liebevoll umgegangen sind.

Angesichts dieser Erkenntnisse ist von uns mit großer Spannung erwartet worden, was uns die 11.500 Befragten des Jahres 2011 im Hinblick auf ihre Kindheit berichtet haben. 19 Jahre vorher hatten wir einer Zufallsstichprobe von 3.300 Personen bundesweit dieselben Fragen gestellt. Beide Male hatten wir sichergestellt, dass die Fragebögen anonym und angstfrei ausgefüllt werden konnten. Die nachfolgende Abbildung zeigt die Ergebnisse beider Befragungen im Hinblick auf deutsche Befragte der Altersgruppe 16 – 40.



Im Verlauf der 19 Jahre hat sich der Anteil derer, die völlig gewaltfrei aufgewachsen sind, von 26,4 % auf 52,1 % fast verdoppelt. Die Quote der Befragten, die von ihren Eltern z.B. mit Ohrfeigen leicht geschlagen worden sind, ist dagegen um zwei Fünftel gesunken (von 58,4 % auf 36,0 %). Und um etwa ein Fünftel (von 15,2 % auf 11,9 %) hat der Anteil derer abgenommen, die zu Hause Opfer schwerer Gewalt geworden sind (z.B. Schlagen mit einem Gegenstand). Wir hatten auch gefragt, wie oft die Menschen in ihrer Kindheit mit Vater oder Mutter schmusen konnten und in den Arm genommen wurden oder wie oft sie gelobt bzw. beim Weinen getröstet wurden. Im Ergebnis zeigt sich, dass alle Formen elterlicher Zuwendung zugenommen haben - das häufige Schmusen beispielsweise um gut ein Drittel von 53,2 % auf 71,4 %. Dazu passt eine Botschaft aus der polizeilichen Kriminalstatistik: Zwischen 1994 und 2010 hat sich in Deutschland die Zahl der 0- bis 6-jährigen Kinder, die von ihren Eltern getötet wurden, von 112 auf 54 verringert.

Die große Zahl der 2011 Befragten hat es uns ferner ermöglicht, das Erziehungsverhalten der Eltern gegenüber drei verschiedenen Altersgruppen zu untersuchen: den heute 16- bis 20-Jährigen, den 21- bis 30-Jährigen und den 31- bis 40-Jährigen. Dadurch können wir nun drei unterschiedlich weit zurückliegende Kindheiten vergleichen. Dank dieser Altersdifferenzierung wird noch deutlicher als in der Abbildung, wie stark die körperliche Züchtigung im Verlauf der letzten 30 Jahre zurückgegangen ist. Während die 31- bis 40-Jährigen noch zu 15,5 % von ihren Eltern massiv geschlagen worden waren, liegt diese Quote bei den 21- bis 30-Jährigen

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

bei 10,5 % und beträgt bei den 16- bis 20-Jährigen nur noch 7,2 %. Der Anteil der völlig gewaltfrei erzogenen erhöht sich im Vergleich der drei Gruppen von 45,1 % über 54,4 % auf 62,8 %.

Die Befragung des Jahres 2011 ermöglichte darüber hinaus eine Unterscheidung nach Jungen und Mädchen sowie nach dem Erziehungsverhalten von Vätern und Müttern. Die zentralen Befunde der ergänzenden Datenanalysen werden nachfolgend kurz zusammengefasst¹. Die Prozentwerte beziehen sich dabei jeweils auf 31- bis 40-Jährige im Vergleich zu den 16- bis 20-Jährigen Deutsche – also auf zwei Kindheiten, von denen die erste primär in den 80-er Jahren und die zweite nach der Jahrtausendwende lag.

- Mädchen wie Jungen werden zunehmend gewaltfrei erzogen (M: Anstieg von 47,4 % auf 64,5 %, J: Anstieg von 42,9 auf 61,3 %). Das massive Schlagen hat allerdings gegenüber Mädchen sehr viel stärker abgenommen als gegenüber Jungen (M: von 16,9 % auf 6,4 %; J: von 14,1 % auf 7,8 %).
- Vor allem die Mädchen erfahren mehr elterliche Zuwendung. Das häufige Schmusen ist bei ihnen insgesamt von 68,9 % auf 81,2 % angewachsen. Bei den Jungen hat sich hier nur wenig verändert (Zunahme von 68,3 % auf 70,2 %).
- Der beschriebene Wandel der Erziehungskultur wird von den Müttern weit stärker getragen als von den Vätern. So haben die Mütter das massive Schlagen von 10,6 % auf 4,5 % reduziert; die Väter von 9,6 % auf 4,7 %. Während die gewaltfreie Erziehung bei beiden in demselben Ausmaß angestiegen ist, tun sich die Väter nach wie vor schwer damit, ihre Söhne häufig in den Arm zu nehmen und mit ihnen zu schmusen (Zunahme von 25,4 % auf 32,7 %) Mädchen erfahren von ihnen deutlich mehr Zuwendung (Anstieg von 39,5 % auf 49,2 %). Die Mütter schmusen heute vor allem mit den Mädchen erheblich öfter als vor 20 bis 30 Jahren (Anstieg von 64,1 % auf 76,8 %); gegenüber den Jungen haben sie ihre Zuwendung dagegen kaum erhöht (Anstieg von 67,1 % auf 68,7 %).

Beachtung verdient, dass nach unseren Befunden die Mädchen vor 20 bis 30 Jahren von ihren Eltern sogar noch etwas härter angefasst wurden als die Jungen. Was also hat den Wandel ausgelöst? Diese Frage wird uns noch lange beschäftigen. Schon heute möchte ich auf einen Gesichtspunkt aufmerksam machen. Wer in der Schule gute Noten erhält, wird von Vater und Mutter mit Zuwendung belohnt. Wer aber Fünfen oder Sechsen nach Hause bringt, muss eher mit Ärger und Strafen rechnen. Letzteres aber trifft heute vor allem die Jungen, deren Schulnoten sich im Verlauf der letzten 20 Jahre im Vergleich zu denen der Mädchen zunehmend verschlechtert haben. Die unterschiedlichen Entwicklungen zum elterlichen Loben und Strafen könnten danach durch die schulische Leistungskrise der Jungen mitbedingt sein. Aber auch die gegenteilige Annahme verdient Beachtung. Die wachsenden Schulprobleme der Jungen könnten auch damit zusammenhängen, dass sie im Vergleich zu Mädchen von ihren Eltern mehr geschlagen und weniger geliebt werden – und dies möglicherweise bereits im Vorschulalter. Beide Erklärungsansätze können sich sogar gegenseitig ergänzen.

Zum Schluss liegt eine Frage nahe. Hat die beschriebene Veränderung der elterlichen Erziehung inzwischen die erhofften positiven Wirkungen ausgelöst? Ist beispielsweise die Jugendgewalt zurückgegangen? Die Antwort darauf ist ein klares „Ja.“. Zum Beleg verweise ich auf

¹ Aus Platzgründen wird darauf verzichtet, hier auch die Befunde der jeweils 1.000 Befragten darzustellen, deren Eltern aus der Türkei bzw. aus Russland stammen.

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

unsere seit 1998 wiederholt durchgeführten Schülerbefragungen, die das deutlich nachweisen. Außerdem zeigen die Statistiken der kommunalen Unfallversicherer, dass schwere Gewaltdelikte an Schulen, die ärztliche Nothilfe erforderlich machten, seit 1997 um 40 % bis 50 % abgenommen haben. Und schließlich bestätigt auch die Polizeiliche Kriminalstatistik den positiven Trend - und dies, obwohl sich die Anzeigebereitschaft der Opfer deutlich erhöht hat und damit die Sichtbarkeit der Jugendgewalt angestiegen ist. Natürlich haben zu dieser erfreulichen Entwicklung auch andere Faktoren beigetragen, wie etwa die steigende polizeiliche Aufklärungsquote oder die verbesserte schulische Integration von jungen Migranten. Aber mitentscheidend ist nun einmal: Kinder werden heute von ihren Eltern erheblich weniger geschlagen und liebevoller erzogen als noch vor 20 bis 30 Jahren.

Literaturhinweise:

Baier, D., Pfeiffer, C., Simonson, J., Rabold, S. (2009). Jugendliche in Deutschland als Opfer und Täter von Gewalt. KFN: Forschungsbericht Nr. 107.

Baier, D. et al. (2011). Kriminalitätsfurcht, Strafbedürfnisse und wahrgenommene Kriminalitätsentwicklung. Ergebnisse von bevölkerungsrepräsentativen Befragungen aus den Jahren 2004, 2006 und 2010.

Fogelmann, E. (1995). Wir waren keine Helden. Lebensretter im Angesicht des Holocaust. Frankfurt am Main.

Pinker, St., (2011). Gewalt. Eine neue Geschichte der Menschheit. Frankfurt am Main.

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

Glücksspielsucht und lobbygesteuerte Wirtschaftspolitik

Jobst Böning, Christian Pfeiffer

Was bringt die Menschen in Deutschland am häufigsten dazu, in krankhafte Sucht zu verfallen? Nach Tabak und Alkohol steht das Glücksspiel hier an dritter Stelle. Weil das so ist, haben die Ministerpräsidenten der 16 Bundesländer einen sechsköpfigen Fachbeirat Glücksspielsucht eingerichtet, der die Politik beratend unterstützen soll, gegen diese Suchtform die notwendigen Maßnahmen zu ergreifen und dem Glücksspiel in Deutschland Grenzen zu setzen. Der Vorsitzende des Beirats, Prof. Dr. Jobst Böning und Prof. Dr. Christian Pfeiffer, Mitglied des Gremiums, geben nachfolgend einen Überblick zu Ausmaß und Folgen des Problems und bewerten die aktuelle Glücksspielpolitik. Zum Einstieg nachfolgend drei aktuelle Beispielfälle:

- Im August 2011 fährt der hochverschuldete Landrat von Regen absichtlich gegen einen Baum. Abschiedsbriefe zeigen, dass seine Spielsucht ihn zum Betrug gegenüber Darlehnsgebern und in den Selbstmord getrieben hat.
- Am zweiten Weihnachtsfeiertag 2011 stirbt im niederbayerischen Hauzenberg der Kassenleiter der Stadt an einem Herzinfarkt. Erst danach entdeckt man, dass er seit dem Jahr 2000 2,1 Millionen Euro der Stadt veruntreut hat. Durch Besuche in tschechischen Casinos war er spielsüchtig geworden.
- Am 19. Februar 2012 nimmt die Polizei nach monatelanger Flucht Thomas Feldhofer fest – laut BILD „Deutschlands meistgesuchter Verbrecher“. Nach Erkenntnissen der Polizei handelt es sich bei ihm um einen „Zocker“, der seinen Lebensstil als Spieler immer wieder durch brutale Überfälle finanziert hat.

Die meisten Menschen, die vom Glücksspiel nicht mehr loskommen, verkaufen zur Finanzierung ihrer Sucht zunächst kleinere Wertgegenstände. Dann versilbern sie schrittweise ihr Eigentum bis hin zum Auto oder gar dem eigenen Haus. Oder sie machen Schulden, bestehlen Familienmitglieder, betrügen alte Menschen oder ihren Arbeitgeber. Und einige greifen auch zur Gewalt – vom Handtaschenraub angefangen bis hin zum Banküberfall.

Doch wer sind sie, die hier durch ihre Glücksspielsucht so massiv ins Abseits geraten? Im Jahr 2010 hat eine Forschergruppe der Universitäten Lübeck und Greifswald zu dieser Frage die weltweit größte Längsschnittstudie an 15.023 repräsentativ ausgesuchten 14 - bis 64 - jährigen Personen durchgeführt. Die Ergebnisse sind alarmierend. Wir müssen davon ausgehen, dass bundesweit im Laufe ihres Lebens ca. 480.000 Menschen dieser Altersspanne glücksspielsüchtig werden (0,9 %), weitere 757.000 (1,4 %) müssen als problematische Spieler eingestuft werden mit der Gefahr im weiteren Verlauf in die Sucht abzugleiten.

Das Risiko der Spielsucht ist dabei sehr unterschiedlich verteilt. Differenziert man nach dem Alter, sind die 18- bis 23-Jährigen im Vergleich zum Durchschnitt etwa doppelt so hoch belastet. Beachtung verdient ferner, dass sich von den Jugendlichen, obwohl es eine Lebenszeitbe-

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

fragung war, bereits 0,5 % als süchtig und 0,7 % als problematische Spieler geoutet haben. Dabei ist die Jahresbelastung dieser jungen Menschen sogar dreimal so hoch wie die des Gesamtkollektivs. Hier nimmt das Automatenenspiel einen negativen Spitzenplatz ein. Das Risiko jugendlicher Nutzer dieses Spieltyps, später glücksspielsüchtig zu werden, ist um das 5,7-fache erhöht. Dabei ist gleichgültig, ob die Automaten in Spielhallen oder Gaststätten stehen. Die beachtlichen Quoten der Jugendlichen verdienen deshalb Beachtung, weil sie für eine mangelnde Verantwortung der Betreiber wie für ein Versagen des gesetzlich geforderten Jugendschutzes stehen.

Im Vergleich der Geschlechter zeigt sich eine klare Dominanz der männlichen Befragten, die vier- bis fünfmal häufiger als die weiblichen in Glücksspielsucht oder in problematisches Spielen geraten sind. Ferner wird deutlich, dass niedrig Gebildete ein dreimal so hohes Suchtrisiko haben als Menschen mit mittlerem bzw. höherem Bildungsniveau. Und schließlich ergibt sich für Arbeitslose ein um das 5,5-fache höheres Suchtrisiko als für nicht Arbeitslose. Beim letzteren Befund gilt es freilich die Wechselwirkungen zu beachten, dass das Abgleiten in ein pathologisches Spielverhalten sowohl Ursache wie auch Folge der Arbeitslosigkeit sein kann.

Die Untersuchung zeigt gleichzeitig auf, von welchen Elementen der Glücksspiele das größte Suchtrisiko ausgeht. Besonders gefährlich ist danach zum einen eine rasche Spielfolge, bei der der Spieler durch die hohe Ereignisfrequenz in angespannte Erregung gerät. Zum anderen wird die Sucht dann besonders gefördert, wenn zwischen dem Geldeinsatz und der Auszahlung des gewonnenen Geldes nur eine kurze Zeitspanne liegt. Und schließlich ist entscheidend, dass das Spielglück unberechenbar bleibt.

Im Ergebnis zeigt sich, dass Geldspielautomaten mit Abstand am häufigsten zur Glücksspielsucht führen. Jeder zweite pathologische Spieler nannte sie als Hauptquelle seines Problems. Und mindestens $\frac{3}{4}$ aller sich in Behandlung oder Beratung gebenden Glücksspielsüchtigen geben die Geldspielgeräte als Einstiegsursache ihrer Sucht an. Es folgen das Kleine Spiel im Casino (14 %), das Große Spiel (10,3 %), Poker (8,3 %) und Oddset (6 %). Seit der Jugendstudie der Universität Bielefeld von 2003 spielten in einer repräsentativen Studie der Universität Mainz von 2011 doppelt so viel 12- bis 18-Jährige an Geldspielautomaten in den letzten 12 Monaten als seinerzeit vor acht Jahren. Und in einer repräsentativen Wiederholungsuntersuchung von 2006 ermittelten Wissenschaftler der Universität Bremen, dass die Glücksspielsucht im Vergleich beider Untersuchungen um etwa 80 % zugenommen hat und dass ferner heute die dominante Rolle der Spielautomaten sehr viel ausgeprägter ist als noch 2006.

Aber entgegen jeder wissenschaftlichen Erkenntnis ist das mit dem höchsten Suchtrisiko und dem größten volkswirtschaftlichen Schaden unter allen Glücksspielen belastete Automaten-glücksspiel bislang völlig unzureichend reglementiert. Es gilt formal weiter als „Unterhaltungsspiel mit Geldgewinnmöglichkeit“ und wird über eine wirtschaftsfreundlich ausgerichtete Spielverordnung in der Gewerbeordnung vom Bundeswirtschaftsministerium verantwortet. Ein schon traditionell verfilzter Lobbyeinfluss der Automatenindustrie beim Bund und eine über viele Jahre gepflegte Imagewerbung durch hochrangige Politiker aller Parteien haben im Rahmen einer marktliberalen Wirtschaftspolitik zur wirtschaftlichen „Erfolgsgeschichte“ der Automatenbranche geführt. Der nicht übersehbare Schaden für Spieler und Gesellschaft bleibt indes außen vor.

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

Die Anzahl aufgestellter Geldspielautomaten in unaufhaltsam expandierenden (Groß-) Spielhallen, in Gaststätten, sowie neuerdings auch an Auto- und LKW-Raststätten, Tankstellen, Flughäfen und Einkaufsgroßmärkten erhöhte sich von 183.000 nach der „liberalisierten“ Spielverordnung (2006) auf 242.500 in 2011. Dieser Anstieg um 32,4 % und der der registrierten Konzessionen für Spielhallen um 20,1 % erklären die Steigerung des Bruttospielertrags der Branche von 2,35 Mrd. Euro auf 4,14 Mrd. Euro. Dies entspricht einer Zuwachsrate von 76,2 %. Heute kommt im Bundesdurchschnitt ein Glücksspielgerät auf 400 Einwohner! Diese unglaubliche „Griffnähe“ der Spielmöglichkeit und eine verharmlosende Werbung haben mit politischer Unterstützung ihre Wirkung nicht verfehlt.

Dabei werden 56,4 % der Bruttospielerträge von durchschnittlich mit 30.000 Euro verschuldeten ernsthaft kranken Glücksspielsüchtigen aus überwiegend sozial benachteiligten Schichten „erwirtschaftet“. Suchtkranke Spieler verspielen nämlich mehr als das 10-fache als gesunde Freizeitspieler. Deren soziale Transferleistungen und Ausfälle im Steuer- und Sozialsystem machen die schlechteste Wohlfahrtsbilanz aller Glücksspielarten aus.

Schließlich ist die Glücksspielsucht die schwerste und volkswirtschaftlich teuerste aller Suchterkrankungen. Die direkten und indirekten sozialen Folgekosten zu Lasten der Solidargemeinschaft liegen mit mindestens 40 Mrd. Euro pro Jahr deutlich über denen durch gesundheitsschädigenden Tabak- und Alkoholkonsum (33,6 bzw 26,7 Mrd. Euro). Vom gemeinwohlwidrigen Geschäftsmodell überwiegend auf Kosten der eigentlich zu schützenden Suchtkranken profitieren vornehmlich die Automatenindustrie und indirekt durch deren Abgaben auch Bund und Kommunen. Also auch hier die Bestätigung der Devise „Privatisierung der Gewinne und Sozialisierung der Verluste“.

Skandalös ist ebenso die Tatsache, dass auch immer mehr nichtspielberechtigte Minderjährige und Heranwachsende sowie junge glücksspielsüchtige Erwachsene von diesem Markt „abgeschöpft“ werden. Gerade sie können entwicklungs- oder krankheitsbedingt aus einem fehlverstandenen Liberalismus mündiger Bürgerschaft meist nicht frei entscheiden, was sie mit ihrem Geld und ihrer Gesundheit machen. Die von der Automatenindustrie vorgegebene „verantwortlich überwachte Spielkultur“ mit wirksamem Spieler- und Jugendschutz ist in Anbetracht der gegenteiligen Faktenlage eine verantwortungslose Irreführung der Spieler wie der Gesellschaft. Hinzu kommt eine politisch geduldete Wirtschaftsmaxime mit Ausblendung der besonderen Schutzverpflichtung für junge Menschen und das Hintanstellen des überragend wichtigen gesundheitlichen Gemeinwohlziels.

Fazit: Die Politik muss sich vorhalten lassen, gesetzlich geforderte Suchtprävention offensichtlich als Störquelle beim finanziellen Geschäft zu sehen und damit selbst zur Ausweitung eines riesigen zweiten Glücksspielmarkt im gewerblichen Spiel mit beizutragen .

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