VDI nachrichten 28.11.2008

Gewaltspiele machen aggressiv

VDI nachrichten, München, 28. 11. 08, rb –

Sie heißen „Grand Theft Auto 4", „Doom" oder „Counterstrike" und sind beliebt. Aktuelle Studien deutscher Psychologen und Erziehungswissenschaftler beweisen, dass Gewaltspiele die Aggressionsbereitschaft von Jugendlichen steigern. Sie allein sind zwar nicht ausschlaggebend, wenn diese zu Tätern werden, sind aber ein wichtiger Faktor.

Killerspiele fördern die Gewaltbereitschaft, lautete das Fazit von Wissenschaftlern auf dem internationalen Kongress „Computerspiele und Gewalt" in München. Statistische Auswertungen belegen, dass ein ähnlich riskanter Zusammenhang zwischen Gewaltspielen und späterer Aggressivität besteht wie zwischen Rauchen und Lungenkrebs. Allerdings seien solche Spiele nicht der alleinige Auslöser für Jugendkriminalität.

Die Forscher stützen ihre Aussagen auf sogenannte Längsschnittstudien, mit denen sie die Wirkung des Medienkonsums untersucht haben. Dabei verfolgen sie das Spielverhalten über mehrere Jahre und befragen die Jugendlichen über die Art und Dauer. So vertreiben sich nach Angaben von Helmut Lukesch, Psychologie-Professor der Universität Regensburg, 14- bis 16-Jährige durchschnittlich anderthalb Stunden pro Tag mit Computerspielen die Zeit. 11 % der Jugendlichen spielten sogar fünf Stunden täglich. Ingrid Möller, Psychologin an der Universität Potsdam, zeigt in drei aktuellen Studien, wie durch den Konsum von gewaltverherrlichenden Medien die Fähigkeit zur Empathie sinkt, während aggressive Gefühle zunehmen. „Nicht jeder wird aggressiv, aber die Wirkung ist da. Wir finden niemanden, der immun dagegen wäre", sagt Möller.

„Gewaltspiele in den Medien bewirken eine Abstumpfung und den Verlust von Empathie", bestätigt Werner Hopf von der Schulberatung Oberbayern-Ost. Der Psychologe, der an der Universität Tübingen forscht, hat über zwei Jahre lang untersucht, ob Gewaltspiele die Hauptursache für Jugendkriminalität sind. Er hat rund 650 Schüler in sechs Schulen in Oberbayern befragt, einmal mit zwölf Jahren und zwei Jahre später noch einmal. Ihn interessierte: Wie oft haben sie einen Mitschüler zusammengeschlagen. Wie oft sehen sie welche Computerspiele an?

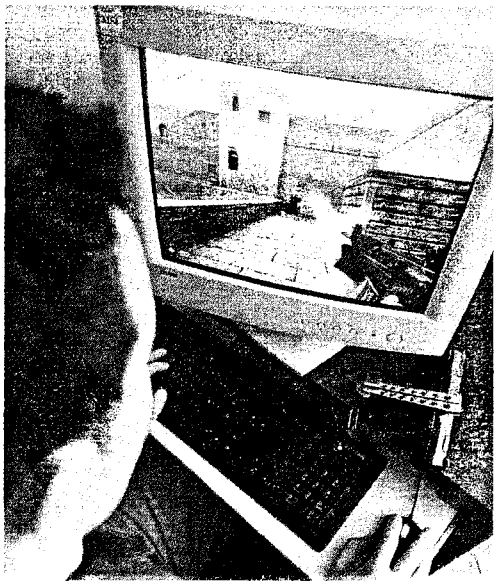
„Es hat sich gezeigt, dass Videospiele die größte Ursache für Prügeln oder Vandalismus sind, noch vor gewalthaltigen Fernsehsendungen und Horrorfilmen", führt Hopf aus. Diese Medien hätten einen nachhaltig schlechten Einfluss auf Jugendliche. Der größte Zusammenhang zeige sich in der Neigung Straftaten zu begehen und virtuellen Gewaltspielen. Zudem habe der Konsum von Killerspielen zu schlechten Deutsch- und Englischnoten geführt. Der Psychologe erklärt sich die schlechten Schulleistungen damit, dass die Konsumenten teilweise bis zu fünf Stunden täglich vor dem Bildschirm hocken und dann keine Lust mehr aufs Lernen haben.

Vor allem Jungen sind es, die zu Gewaltspielen neigen, nicht die Mädchen und nicht die sportlich Aktiven, berichten die Wissenschaftler. Es sei ein komplexes Wirksystem: Je niedriger der Bildungshintergrund, desto höher die Ausstattung mit Mediengeräten. Die Zugehörigkeit zu einer niedrigen sozialen Schicht und der Hauptschulbesuch seien mit einer intensiveren Nutzung der Spiele verbunden. Aber auch Gymnasiasten würden intensiv spielen.

Die Forscher sprachen sich für Medienerziehung in der Schule aus. Sie wüssten aber, dass diese nicht alle erreiche. „Die Appelle an die Eltern, ihren Kindern Medienkompetenz zu vermitteln, halte ich für eine Phrase. Weil die Eltern selbst nicht medienkompetent sind", lautet das Urteil von Werner Hopf, der fordert, Killerspiele zu verbieten und die Hersteller in Haftung zu nehmen. Aber eine solche Regelung sei politisch nicht gewollt, denn sie würde die Profite der Videospiele-Industrie schmälern.

„Verbote geben den Eltern ein besseres Gefühl, lösen aber nicht das Problem", meint dagegen Douglas Gentile, Medienforscher an der Iowa State University. Sein Vorschlag: Die Videoindustrie sollte ihre Produkte kennzeichnen und sinnvolle Altersbegrenzungen vergeben. Manche Spiele sollten indiziert werden. Die Eltern müssten lernen, achtsamer zu sein, sie müssten die Klassifizierungen der Spiele kennen. Und: „Die Regierung würde profitieren, wenn sie den Eltern hilft und nicht der Industrie."

EVDOXIA TSAKIRIDOU



Konsum steigt, Empathie sinkt: 11 % der 14- bis 16-Jährigen spielen fünf Stunden täglich. Bei PC-Spielen wie hier Counterstrike sinkt die Fähigkeit zum Mitgefühl. Foto: Photothek