

## Computergewalt macht aggressiv Geistige Militarisierung



Brutale Computerspiele steigern die Aggressivität (Bild: dpa)

München. Brutale Computerspiele steigern die Aggressivität der Spieler im wirklichen Leben - das ist das Ergebnis von vier Studien, die Medienwissenschaftler auf einem Kongress der Hochschule München vorgestellt haben.

Die Gewaltbereitschaft und Straffälligkeit von 14-Jährigen sei umso größer, je mehr sie als Kinder Gewaltspiele gespielt hätten, heißt es in einer Studie von Psychologen und Erziehungswissenschaftlern der Universität Tübingen. "Gewaltspiele führen zu einer geistigen Militarisierung", betonte der Wiesbadener Medienexperte Rainer Fromm.

Wegen der Abstumpfung empfänden Gewalttäter oft keine Reue, sagte Werner Hopf von der Schulberatung Oberbayern. Von der Politik forderte Hopf flächendeckende Testkäufe und hohe Strafen für Verkäufer und Eltern, die sie sich nicht an die bestehenden Altersbeschränkungen halten.

Die freiwillige Alterskontrolle müsse abgeschafft und von einer staatlichen Aufsicht ersetzt werden. Außerdem solle die Politik klarere Kriterien aufstellen und extrem gewalthaltige Spiele verbieten.

Dagegen sagte Professor Douglas Gentile von der US-Universität Iowa: "Verbote würden nur dazu führen, dass sich die Eltern besser fühlen, aber nichts bewirken." Fromm forderte, Computerspiele im Schulunterricht zu thematisieren, wobei nicht vergessen werden dürfe: "Computerspiele machen Spaß und bieten Abenteuer, die die reale Welt nicht bietet." (AP)

[ document info ]  
Copyright © FR-online.de 2008  
Dokument erstellt am 20.11.2008 um 15:52:38 Uhr  
Letzte Änderung am 20.11.2008 um 19:00:02 Uhr  
Erscheinungsdatum 20.11.2008

URL: [http://www.fr-online.de/in\\_und\\_ausland/multimedia/aktuell/?em\\_cnt=1633048&em\\_loc=156](http://www.fr-online.de/in_und_ausland/multimedia/aktuell/?em_cnt=1633048&em_loc=156)

- Frankfurter Rundschau

20. November 2008  
16:50 MEZ

## **Studie: Computergewalt macht aggressiv**

Medienwissenschaftler für strengere Alterskontrollen - "Gewaltspiele führen zu einer geistigen Militarisierung"

Brutale Computerspiele steigern die Aggressivität der Spieler im wirklichen Leben. Das ist das Ergebnis von vier Studien, die Medienwissenschaftler auf einem Kongress der Hochschule München am Donnerstag vorgestellt haben.

### **"Gewaltspiele führen zu einer geistigen Militarisierung"**

Die Gewaltbereitschaft und Straffälligkeit von 14-Jährigen sei umso größer, je mehr sie als Kinder Gewaltspiele gespielt hätten, heißt es in einer Studie von Psychologen und Erziehungswissenschaftlern der Universität Tübingen. "Gewaltspiele führen zu einer geistigen Militarisierung", betonte der Wiesbadener Medienexperte Rainer Fromm.

### **Stumpf**

Wegen der Abstumpfung empfänden Gewalttäter oft keine Reue, sagte Werner Hopf von der Schulberatung Oberbayern. Von der Politik forderte Hopf flächendeckende Testkäufe und hohe Strafen für Verkäufer und Eltern, die sie sich nicht an die bestehenden Altersbeschränkungen halten. Die freiwillige Alterskontrolle müsse abgeschafft und von einer staatlichen Aufsicht ersetzt werden. Außerdem solle die Politik klarere Kriterien aufstellen und extrem gewalthaltige Spiele verbieten.

### **"Verbote würden nur dazu führen, dass sich die Eltern besser fühlen, aber nichts bewirken."**

Dagegen sagte Professor Douglas Gentile von der US-Universität Iowa: "Verbote würden nur dazu führen, dass sich die Eltern besser fühlen, aber nichts bewirken." Fromm forderte, Computerspiele im Schulunterricht zu thematisieren, wobei nicht vergessen werden dürfe: "Computerspiele machen Spaß und bieten Abenteuer, die die reale Welt nicht bietet." (APA)

Diesen Artikel auf <http://derStandard.at> lesen.

### Studien: Computergewalt macht aggressiv

**Brutale Computerspiele steigern die Aggressivität der Spieler im wirklichen Leben - das ist das Ergebnis von vier Studien, die Medienwissenschaftler auf einem Kongress der Hochschule München am Donnerstag vorgestellt haben.**



Großansicht

Brutale Computerspiele erhöhen die Aggressivität auch im wahren Leben - zu diesem Schluss kommen vier aktuelle Studien.

Die Gewaltbereitschaft und Straffälligkeit von 14-Jährigen sei umso größer, je mehr sie als Kinder Gewaltspiele gespielt hätten, heißt es in einer Studie von Psychologen und Erziehungswissenschaftlern der Universität Tübingen. „Gewaltspiele führen zu einer geistigen Militarisierung“, betonte der Wiesbadener Medienexperte Rainer Fromm.

Wegen der Abstumpfung empfänden Gewalttäter oft keine Reue, sagte Werner Hopf von der Schulberatung Oberbayern. Von der Politik forderte Hopf flächendeckende Testkäufe und hohe Strafen für Verkäufer und Eltern, die sie sich nicht an die bestehenden

Altersbeschränkungen halten. Die freiwillige Alterskontrolle müsse abgeschafft und von einer staatlichen Aufsicht ersetzt werden. Außerdem solle die Politik klarere Kriterien aufstellen und extrem gewalthaltige Spiele verbieten.

Dagegen sagte Professor Douglas Gentile von der US-Universität Iowa: „Verbote würden nur dazu führen, dass sich die Eltern besser fühlen, aber nichts bewirken.“ Fromm forderte, Computerspiele im Schulunterricht zu thematisieren, wobei nicht vergessen werden dürfe: „Computerspiele machen Spaß und bieten Abenteuer, die die reale Welt nicht bietet.“

Oberhessische Presse

Fuldaer Zeitung

Göttinger Tageblatt

Eichsfelder Tageblatt

Waldeckische Landeszeitung

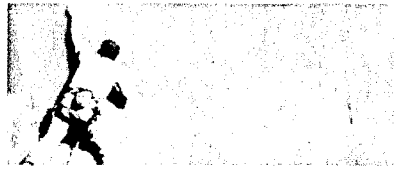
Peine Allgemeine Zeitung

Alles Zeitung

Wolfenbüttel Allgemeine

Neue Presse Hannover

Hannoversche Allgemeine



Rubrik wählen

Ihr Standort: Home -> News

20. November 2008

## Computergewalt macht aggressiv

München - Brutale Computerspiele steigern die Aggressivität der Spieler im wirklichen Leben - das ist das Ergebnis von vier Studien, die Medienwissenschaftler auf einem Kongress der Hochschule München am Donnerstag vorgestellt haben.

Die Gewaltbereitschaft und Straffälligkeit von 14-Jährigen sei umso größer, je mehr sie als Kinder Gewaltspiele gespielt hätten, heißt es in einer Studie von Psychologen und Erziehungswissenschaftlern der Universität Tübingen. «Gewaltspiele führen zu einer geistigen Militarisierung», betonte der Wiesbadener Medienexperte Rainer Fromm.

Wegen der Abstumpfung empfänden Gewalttäter oft keine Reue, sagte Werner Hopf von der Schulberatung Oberbayern. Von der Politik forderte Hopf flächendeckende Testkäufe und hohe Strafen für Verkäufer und Eltern, die sie sich nicht an die bestehenden Altersbeschränkungen halten. Die freiwillige Alterskontrolle müsse abgeschafft und von einer staatlichen Aufsicht ersetzt werden. Außerdem solle die Politik klarere Kriterien aufstellen und extrem gewalthaltige Spiele verbieten.

Dagegen sagte Professor Douglas Gentile von der US-Universität Iowa: «Verbote würden nur dazu führen, dass sich die Eltern besser fühlen, aber nichts bewirken.» Fromm forderte, Computerspiele im Schulunterricht zu thematisieren, wobei nicht vergessen werden dürfe: «Computerspiele machen Spaß und bieten Abenteuer, die die reale Welt nicht bietet.»

© AP

Beitrag kommentieren!

Alle Kommentare anzeigen

### Services

- ▶ Online, Print, TV, Radio - Wir bringen Sie in die Medien
- ▶ Verbreiten Sie Ihre Pressemitteilungen an über 10.000 Redaktionen
- ▶ Kunden erreichen - Günstig Werben auf net-tribune
- ▶ Höherer Rank für Ihre Website: Kostenloser Eintrag ins Web-Verzeichnis
- ▶ White Papers & Aufsätze reichweitenstark publizieren

Name \_\_\_\_\_  
E-Mail-Adresse \_\_\_\_\_ Suchen **Go**gle  
abonnieren  
\* kostenlos, 2x täglich

- Letzte Kommentare**
- Mobbing-Studie
  - Fregatte Karlsruhe verscheucht Piraten
  - ... das wird aber auch mal Zeit!

- Anzeige -

**Gewalt in Beziehungen**  
Ein Buch zur Aufklärung zum Thema häusliche Gewalt  
[www.starks-sture-verlag.de](http://www.starks-sture-verlag.de)

**Kinder Gewalt**  
Grenzen setzen, aber richtig! Erziehungs-Notfallfibel gratis  
[www.gesundesKind.com](http://www.gesundesKind.com)

**DGPPN Kongress 2008**  
Der größte deutschsprachige Psychatriekongress in Berlin  
[www.dgppn-kongress.de](http://www.dgppn-kongress.de)

**Kongress-Dokumentation**  
Live & OnDemand Internet Video, Kongress DVDs, Webcasts  
[www.meta-fusion.com](http://www.meta-fusion.com)

**Mehr News aus dieser Rubrik**

- Computergewalt macht aggressiv
- Tipps für den richtigen Spielzeugkauf
- Fast jedes zweite Billigspielzeug fällt bei Sicherheitstest durch
- Unterhaltsame Grübelei
- Unterhaltsame Grübelei

Andere News

- Anzeige -