

Gewalt – Medien – Sucht: Computerspiele

Jahr: 2013

Land: Deutschland

Design: Qualitativ und quantitativ

Thema: Wirkung gewalthaltiger Computerspiele

Link: <http://www.lit-verlag.de/isbn/3-643-12258-2>

Die Studie von Michael Kunczik aus dem Jahr 2013, welche in der Reihe „Medien: Forschung und Wissenschaft“ erschienen ist, gibt einen Überblick über den aktuellen Forschungsstand im deutschsprachigen Raum zur Wirkung gewalthaltiger Computerspiele. Die Ergebnisse zeigen, dass es in Anbetracht der Wirkung gewalthaltiger Computerspiele keinen Anlass zur Panik gibt, negative Effekte sind jedoch trotzdem möglich. So gibt es sicherlich Fälle von Computerspielsucht, diese betrifft aber nur eine Minderheit der Spieler und Spielerinnen. Trotzdem ist Computerspielsucht nicht zu vernachlässigen, denn sie ist ein Indikator für andere Probleme, insbesondere in psychischen und sozialen Bereichen, die in Folge des Spielens auftreten können. Die Ergebnisse zeigen, dass gewalthaltige Computerspiele die Aggressivität bestimmter Risikogruppen fördern können, wobei die Zusammenhänge nicht so stark sind, wie man erwartet hatte. Negative Wirkungen treten bei der großen Mehrzahl der Spieler und Spielerinnen nicht auf, auch eine allgemeine Verrohung und Verwahrlosung der Jugend durch gewalthaltige Computerspiele war nicht festzustellen. Die von Eltern häufig kritisierten Spiele sind sogar mit positiven Folgen verbunden, so sind sie häufig Bestandteil einer Jugendkultur und ermöglichen soziale Kontakte. Sie stärken auch oft das Zusammengehörigkeitsgefühl bei Jugendlichen. Zudem hat sich gezeigt, dass eine differenzierte Sicht auf die medial kritisierten Ego-Shooter-Spiele nötig ist, da sie für die Spieler/innen keinesfalls nur die Abfolge von Gewaltakten darstellen. In gewisser Weise abzugrenzen sind jedoch bestimmte Risikogruppen, welche durch gewalthaltige Computerspiele eher negativ beeinflusst werden können. Aggressivität und die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele stehen dabei in einer wechselseitigen Beziehung: Aggressive Personen bevorzugen Spiele mit Gewaltinhalt, wodurch Aggressionen gesteigert werden können; dies kann dem „downward spiral model“ entsprechend die Nutzung wiederum verstärken. Verschiedene Variablen können die Wirkung gewalthaltiger Spiele beeinflussen. Dazu gehören Persönlichkeitsmerkmale wie Geschlecht, Aggressivität, Alter, Sensation-Seeking oder auch Frustrationstoleranz. Auch gewisse Variablen aus dem sozialen Umfeld sind in dieser Hinsicht relevant, wie die Familie, die Peer-Group oder die Schule. Jedoch ist die Anzahl der noch ungelösten Probleme zu diesem Forschungsbereich größer als die Anzahl der bereits wissenschaftlich beantworteten Fragen. Zudem zeigten die Ergebnisse auch, dass in Deutschland eine gewisse soziale Spaltung herrscht. Diese zeigt sich durch

eine verstärkte Nutzung von Fernsehen und Computerspielen durch Kinder und Jugendliche aus sozial benachteiligten Familien. Kinder und Jugendliche aus privilegierten Familien bevorzugen demgegenüber Lesen sowie kreative Tätigkeiten.