

„Es ist doch
nur ein Spiel...“



*R. Steckel
C. Trudewind*

Für die einen ist es völlig klar: Kinder und Jugendliche mit einer Vorliebe für brutale Computerspiele sind stark gefährdet, selbst gewalttätig zu werden. „Dafür gibt es absolut keine Beweise“, sagen andere mit Blick auf Millionen Jugendliche, die Virtua Fighter oder Mortal Combat spielten und nicht zu Tätern wurden. Wie gefährlich sind brutale Computerspiele wirklich? Psychologen gehen den komplexen Wirkungen auf den Grund.

Brutale Gewalttaten Jugendlicher wie der Amoklauf von Littleton, Colorado 1999, oder zuletzt von Erfurt erschüttern die Öffentlichkeit und lassen uns immer wieder nach den Ursachen fragen. In diesen und ähnlichen Fällen (Paducah, Kentucky; Jonesboro, Arkansas; Bad Reichenhall) stellte sich heraus, dass sich die jugendlichen Täter zuvor intensiv mit hochgradig gewalthaltigen Vi-

deo- und Computerspielen beschäftigt hatten. Da sie auch die Taten selbst ähnlich den Spiel-Szenarien ausführten, werden Computerspiele oft als eine Ursache dieser Tragödien angesehen. Doch ist ein solcher Rückschluss gerechtfertigt? Kann, ausgehend von diesen extremen Einzelfällen, darauf geschlossen werden, dass gewalthaltige Videospiele im Allgemeinen aggressiv machen? Ver-

Dr. Rita Steckel, Dr. Clemens Trudewind, Motivationspsychologie, Fakultät für Psychologie

treter der Computerspiele-Industrie leugnen diesen Zusammenhang. Sie verweisen darauf, dass sich Millionen Jugendliche mit diesen Spielen beschäftigen und nicht zu Mördern werden. “There is absolutely no evidence, none, that playing a violent video game leads to aggressive behavior” äußerte sich Doug Lowenstein, Präsident der Interactive Digital Software Assoziation, in einem CNN-Interview. Auch die Spieler selbst weisen vehement zurück, dass diese Spiele einen schädlichen Einfluss auf sie hätten. Sie könnten sehr wohl zwischen der fiktiven Welt der Videospiele und ihrer eigenen Realität unterscheiden. Stützen sich wissenschaftliche Untersuchungen auf solche direkten Befragungen, dann lässt sich oft kein Zusammenhang zwischen Mediengewalt und eigenen Gewalttaten nachweisen. Doch es ist fraglich, ob die Spielenden überhaupt zuverlässige Auskunft über ihre Gefühle und Handlungsimpulse bei Gewaltkonsum geben können oder wollen. Die Ergebnisse werden jedoch häufig angeführt, wenn Gewalt in Computerspielen verharmlost werden soll [1].

Die Gefahr des Tagtäglichen

Die Computer- und Videospiele-Industrie hat sich in den letzten 20 Jahren rasant entwickelt und seit etwa zehn Jahren beherrschen besonders brutale, gewaltverherrlichende Spiele den Markt. Sie stehen Kindern fast jeden Alters zur Verfügung. Computerspiele sind heute fester Bestandteil der Lebens- und Freizeitwelt von Kindern und Jugendlichen. Inhalt und Auswirkungen auf die Spielenden können damit einer Gesellschaft nicht gleichgültig sein. Empirische Untersuchungen über deren Wirkung sind sowohl

in Deutschland als auch im anglo-amerikanischen Sprachraum noch selten. Die wenigen experimentellen Studien zeigen allerdings, dass der Umgang mit Gewalt in Computerspielen das Aggressionsverhalten, aggressive Gedanken und Gefühle bei Kindern und jungen Erwachsenen sehr wohl beeinflusst [2].

Gewalt und Psyche: die Mechanismen

Wie ist ein solcher Zusammenhang zu erklären? Wird etwa aggressives Verhalten spielerisch durch Nachahmung gelernt? Dass die im Spiel beobachteten oder ausgeführten Handlungen direkt in Alltagshandeln umgesetzt werden, dürfte eher eine seltene Ausnahme als die Regel sein. Daher kommt das sog. Imitationslernen als allgemeines Erklärungsprinzip für die Wirkung gewalthaltiger Computerspiele kaum in Betracht. Der Einfluss auf die Spielenden dürfte komplexer sein und wird

sich nicht darauf beschränken, spezifische Verhaltensweisen zu erlernen. Ziel unserer Untersuchungen war daher zu prüfen, ob sich gewalthaltige Computerspiele auf *die* psychischen Faktoren auswirken, die das aggressive Verhalten in Alltagssituationen steuern. Uns interessieren vor allem die Mechanismen, die die Wirkung der Spiele auf diese psychischen Faktoren erklären und ob sich unmittelbare wie auch langfristige Effekte nachweisen lassen. Dabei beachten wir auch die Rolle der Eltern.

Ausgangspunkt ist ein Ansatz der Motivationspsychologie, aus dem sich mögliche Wirkungen von Gewalt in Computerspielen ableiten lassen (s. Info unten). Er basiert auf der sog. Motivationstheorie der Aggression von Kornadt [3]. Danach wird angenommen, dass aggressives Verhalten aus dem Zusammenwirken von äußeren (Situation) und in der Person begründeten Faktoren resultiert. Die Gesamtheit der in der Person liegenden Faktoren wird als Motiv-

Motivationspsychologie in Bochum *info*

Die Motivationspsychologie ist ein Teilbereich der Allgemeinen Psychologie. Sie beschäftigt sich mit zielgerichteten Verhaltensweisen und versucht sie durch das Zusammenspiel von äußeren (Situation) und in der Person begründeten Faktoren zu erklären. Die Motivationspsychologie fragt nach den Beweggründen menschlicher Handlungen. In Bochum hat die Motivationspsychologie eine lange Tradition: Prof. Dr. Dr. h.c. Heinz Heckhausen, Begründer der Fakultät für Psychologie an der RUB, hat mit seiner Arbeitsgruppe entscheidend dazu beigetragen, die komplexen kognitiven und emotionalen Prozesse zu erhellen, die das zielgerichtete Verhalten antreiben und steuern. Bochum wurde zum Zentrum der Motivationsforschung in Deutschland. Psychologen entwickelten hier aufbauend auf amerikanischen Theorien vor allem durch die experimentelle Analyse leistungsmotivierten Verhaltens ein allgemeines Modell der Motivation menschlichen Handelns. Später wurden in Bochum die Motivsysteme Leistung, Neugier, Macht, Aggression, Bindung und Anschluss untersucht. Dabei unterscheiden die Psychologen stets zwei Teilkomponenten, die entgegengerichtete Tendenzen repräsentieren, z.B. regt eine Leistungssituation wie etwa eine Prüfung die aufsuchende Tendenz “Hoffnung auf Erfolg” und die meidende Tendenz “Furcht vor Misserfolg” an.

system der Aggression bezeichnet. Die wichtigsten Komponenten dieses Systems sind die Tendenz zur Aggression und die Tendenz zur Aggressionshemmung. Beide Dispositionen sind ständig reaktionsbereit, sodass sie sich langfristig je nach individuellen Erfahrungen entwickeln und deshalb in ihrer jeweiligen Stärke von Person zu Person variieren. Zu aggressivem Verhalten kann es nur dann kommen, wenn das Motivsystem der Aggression durch bestimmte äußere Reize angeregt wird und die Aggressionsneigung stärker aktiviert wird als die Aggressionshemmung.

Ein gewalthaltiges Computerspiel enthält viele spezifische Hinweisreize für Aggressionen, die das Motivsystem aktivieren. Bei einem Kind, das immer wieder gefordert ist, Aggression und Brutalität aus-

zuüben, um das Spielziel zu erreichen, kann die Lust an Gewalt wachsen. Denn die Gewaltausübung ist in der Regel mit Erfolgserleben verknüpft. So könnte langfristig vor allem die Tendenz zur Aggression gestärkt werden, die Kornadt "lustvolle Aggression" nennt.

Aggression - Hemmung: gestörtes Gleichgewicht

Doch ist nur dann eine Gewalt-handlung möglich, wenn die Tendenz zur Aggressionshemmung zumindest während des Spielens abgeschwächt ist. Die Aggressionshemmung beruht auf Normen und Werthaltungen sowie gefühlsbetonten Mitleidsreaktionen. Normen und Werthaltungen verlieren gegenüber fiktiver Gewalt

an Verbindlichkeit, weil es sich ja "nur um ein Spiel" handelt. Brutalität und Gewalt werden darüber hinaus in der künstlichen Welt des Computerspiels legitimiert: Man muss so gewalttätig und aggressiv vorgehen, um die Prinzessin, sein Volk oder die gesamte Menschheit zu retten.

Die Hauptwirkung gewalthaltiger Computerspiele vermuten wir jedoch in einer Beeinträchtigung der Fähigkeit zum Mitfühlen mit der Not des Opfers. Einem Kind bleibt kaum Raum für Mitgefühl mit dem Gegner, wenn es stets dafür belohnt wird, wenn es andere verletzt oder vernichtet. Bei häufigem Umgang mit brutalen Spielen wird möglicherweise dadurch auch im realen Leben die Sensibilität für das Leid anderer herabgesetzt. Neben unmittelbaren Auswirkungen erwarten wir deshalb



info

Der Bochumer Bindungstest: Sicher oder unsicher gebunden?

Zuordnung der Aussagen
zu den Bindungsdimensionen:

- *) unsicher-ambivalente Bindung
- **) unsicher-vermeidende Bindung
- ***) sichere Bindung

- | | |
|--|--------------------------|
| Die Mutter schimpft mit dem Jungen und er weiß nicht, wie lange sie jetzt böse sein wird *) | <input type="checkbox"/> |
| Die Mutter schimpft mit dem Jungen und sie wird jetzt länger nicht mit ihm sprechen **) | <input type="checkbox"/> |
| Die Mutter schimpft mit dem Jungen, aber er weiß, dass sie nicht lange böse sein wird ***) | <input type="checkbox"/> |
| Der Junge denkt, die Mutter habe nur schlechte Laune und schimpfe deshalb **) | <input type="checkbox"/> |
| Der Junge ärgert sich etwas, sieht aber ein, dass er jetzt aufräumen muss ***) | <input type="checkbox"/> |
| Der Junge fühlt sich jetzt ganz schlecht, weil die Mutter mit ihm schimpft *) | <input type="checkbox"/> |
| Damit sie ihn wieder lieb hat, verspricht der Junge der Mutter, jetzt immer aufzuräumen *) | <input type="checkbox"/> |
| Der Junge bleibt in seinem Zimmer und möchte jetzt erst mal nicht mit der Mutter reden **) | <input type="checkbox"/> |
| Der Junge geht nach dem Aufräumen zur Mutter und weiß, dass sie jetzt nicht mehr böse ist ***) | <input type="checkbox"/> |

In der Bindungsforschung wird zwischen einer sicheren, einer unsicher-vermeidenden und einer unsicher-ambivalenten Bindung unterschieden. Sicher gebundene Kinder suchen die Nähe der Eltern, erwarten Zuwendung und Hilfe und fühlen sich geliebt. Kinder in einer unsicher-vermeidenden Bindung wahren Distanz, um Enttäuschung und Zurückweisung zu vermeiden. Unsicher-ambivalent gebundene Kinder bemühen sich intensiv um Nähe. Wird diese nur etwas versagt, dann reagieren sie mit heftigem Ärger oder tiefer Trauer.

Mit Hilfe des Bochumer Bindungstests schließen die Psychologen auf die jeweilige Eltern-Kind-Bindung. Der Test wurde mit Unterstützung des Ministeriums für Wissenschaft und Forschung NRW speziell für die untersuchte Altersgruppe entwickelt. Er besteht aus elf Bildern, in denen Alltagsszenen dargestellt sind, die das Bindungsmotiv anregen. Zu jedem Bild wurden mehrere Aussagen formuliert, die typische Verhaltensweisen, Gefühle und Erwartungen für die drei Bindungsarten darstellen. Die Kinder denken sich zu jedem Bild eine Geschichte aus und kreuzen dann in jedem Aussagen-Block die Aussage an, die am besten zu ihrer Geschichte passt. Aus der Summe der angekreuzten Aussagen kann auf die Art der Bindung geschlossen werden.

auch langfristige Effekte auf die Bereitschaft und Fähigkeit, sich in andere Menschen einzufühlen (Empathie).

Welchen Einfluss nehmen Eltern und Erziehung auf das Wirkgefüge zwischen dem Spielen gewaltreicher Computerspiele und dem kindlichen Aggressionsmotiv? Es ist zu vermuten, dass eine sichere Bindung zwischen Eltern und Kindern die emotionale Sensibilität fördert, sodass die Kinder einfühlsamer werden und sie kompetenter ihre Emotionen regulieren können. In einer sicheren Bindung nehmen Kinder auch bereitwilliger die von den Eltern vermittelten Normen und Werte bezüglich Aggression und Gewalt an. Wichtig erschien uns die Frage, inwieweit sich Eltern in das Computerspielen ihrer Kinder einbringen und dadurch Einfluss nehmen können: Was bewirkt es, wenn Eltern wissen, womit sich ihre Kinder beschäftigen, wenn sie gemeinsam mit ihren Kindern spielen, wenn sie das Spielen überwachen und reglementieren? Unsere aus dem theoretischen Modell abgeleiteten Vorhersagen überprüften wir in einer Studie mit 280 Kindern an Bochumer Schulen. Daran beteiligt waren gleichermaßen Jungen und Mädchen im Alter zwischen acht und vierzehn Jahren. Zunächst erfassten wir bei den Kindern mithilfe von Fragebögen die Stärke der Aggressionsneigung, die Empathiefähigkeit und die Sicherheit in der Eltern-Kind-Bindung (s. Info, S. 55).

In einer weiteren Sitzung spielten die Kinder jeweils allein für etwa eine halbe Stunde mit einem von drei ausgewählten Computerspielen (s. Abb. 2). Dabei handelte es sich um ein aggressionsreiches Kampfspiel (Virtua Fighter), ein spannendes Problemlöse-spiel (Die Abenteuer der Zobinis) und um eine interaktive Spiel-

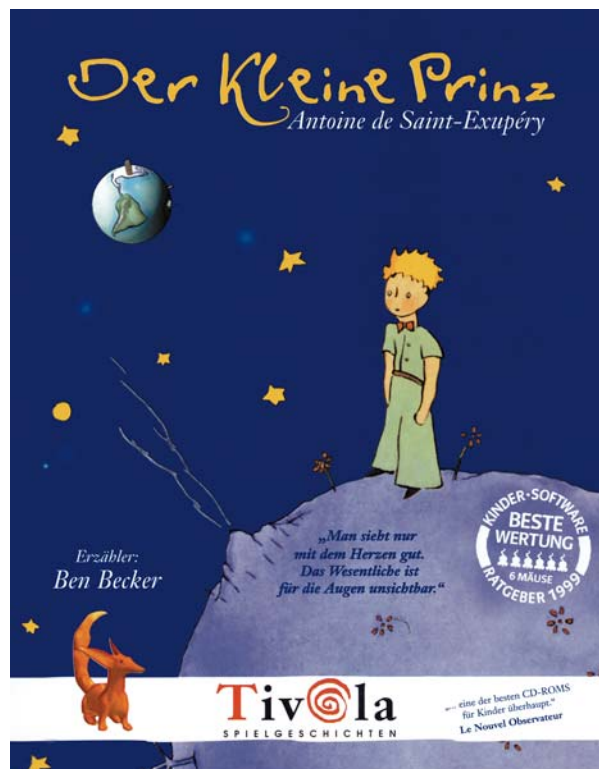


Abb. 2: Neben dem aggressionsreichen Kampfspiel (Virtua Fighter, oben) spielten die Testpersonen ein spannendes Problemlösespiel (Die Abenteuer der Zobinis, links) und eine interaktive Spielgeschichte (Der kleine Prinz, unten).

*Abb. 3:
Per Mausclick entscheiden die Kinder, welche Bilder sie länger ansehen möchten: Hier ein Bild aus dem ersten Bildersatz. Er enthält 16 emotionale Fotos von Menschen und Tieren in bedrückenden Situationen.*



geschichte (Der kleine Prinz). Jedes Kind erhielt sein Spiel nach dem Zufallsprinzip. Unmittelbar nach dem Spielen ermittelten wir mithilfe eines Tests, ob und inwieweit die Mitleidensfähigkeit der Kinder herabgesetzt wurde. Diesem Zweck diente ein Bildersatz von 5x52 Bildern, den sich die Kinder auf dem Computerbildschirm anschauten. Der einfache Bildersatz enthielt 16 emotionale Fotos von Menschen und Tieren in bedrückenden Situationen (s. Abb. 3) sowie 16 Bilder, die eine neutrale oder positive Stimmung ausstrahlen, wie Landschaftsaufnahmen oder Aufnahmen von Pflan-

zen und Blumen (s. Abb. 4). Alle Bilder erschienen in wechselnder Reihenfolge auf dem Bildschirm. Die Kinder konnten per Tastendruck selbst entscheiden, wie viele der Aufnahmen sie wie lange ansehen wollten.

Bilder: bedrückend oder schön

Sie hatten jederzeit die Möglichkeit, den Computer auszuschalten. Wie die Kinder emotional auf die Bilder reagierten, erfassten wir automatisch über die Anzahl der angeschauten Bilder und wie lange jedes einzelne Bild betrachtet

wurde. Um zusätzlich auch mimische und gestische Reaktionen festzuhalten filmten wir die Kinder während des Tests (Abb. 5). Schließlich führten wir mit allen Kindern Interviews durch, in denen wir den Zugang zu Computer- und Videogeräten, die Spielhäufigkeit sowie die Lieblingsspiele erfragten und die Kinder Gewalt in Computerspielen im Allgemeinen bewerten ließen. Ebenfalls erfasst wurde, ob und inwieweit die Eltern dabei Einfluss nehmen.

Bei der Auswertung der Daten prüften wir zunächst, ob sich tatsächlich die emotionale Sensibili-

*Abb. 4:
Bildersatz Nr. 2 besteht aus insgesamt 16 Bildern, die eine neutrale oder positive Stimmung ausstrahlen. Die Bilder beider Bildersätze erschienen in wechselnder Reihenfolge auf dem Bildschirm.*



tät für das Leid und die Not anderer vermindert, wenn ein Kind im Computerspiel aggressiv agiert. Wenn dies zuträfe, sollten Kinder, die sich zuvor mit einem gewaltorientierten Computerspiel beschäftigt hatten, weniger sensibel auf den Bildertest reagieren als Kinder, die mit einem gewaltfreien Spiel gespielt hatten. Eine solche Desensibilisierung sollte sich darin zeigen, dass sich die Kinder der Kampfspielgruppe insgesamt mehr Bilder anschauen als die Kinder der beiden anderen Spielgruppen und dass sie die belastenden Bilder länger anschauen als die neutralen Bilder. Darüber hinaus vermuteten wir, dass der Einfluss von Kampfspielen auf Kinder aus einer sicheren Elternbindung wegen ihrer stärkeren emotionalen Kompetenz geringer ist. Durch unsere Studie konnten wir diese Annahmen bestätigen. Abb. 6 zeigt zunächst, dass die Kinder, die sich zuvor mit dem Kampfspiel beschäftigt hatten, deutlich mehr Bilder ansahen als alle anderen Kinder. Bezieht man aber die familiäre Bindung in die Analyse ein, so waren es die weniger sicher gebundenen Kinder der Kampfspielgruppe, die im Vergleich zu den anderen Spielgruppen mehr Bilder ansahen – d.h. diese Gruppe erwies sich emotional am stärksten abgestumpft (Abb. 7). Auch durch die Länge der Betrachtungszeit von belastenden und neutralen Bildern erhalten wir Hinweise auf eine Desensibilisierung durch Gewalt im Spiel. Dies zeigte sich hier insbesondere für die Kinder in sicheren Bindungen (s. Abb. 8). Kinder in unsicheren Bindungen bevorzugten die belastenden Bilder. Während die sicher gebundenen Kinder insgesamt die positiven Bilder eindeutig länger ansahen, änderte sich dieses Verhalten, wenn sie zuvor ein Kampfspiel gespielt hatten:



*Abb. 5:
Drei Bilder sprechen für sich: Wie Kinder auf Fotos von Menschen und Tieren in bedrückenden Situationen reagieren, dokumentiert der Videomitschnitt.*

Die belastenden Bilder gewannen an Anziehungskraft, d.h. auch bei den sicher gebundenen Kindern kann auf eine gewisse emotionale Desensibilisierung durch Gewalt in Computerspielen geschlossen werden.

Wenn bereits der kurze Umgang mit einem Gewaltspiel so unmittelbare Effekte auf die emotionale Sensibilität und die Mitleidensfähigkeit von Kindern hat, ist zu vermuten, dass durch langfristiges, intensives Spielen die Empa-

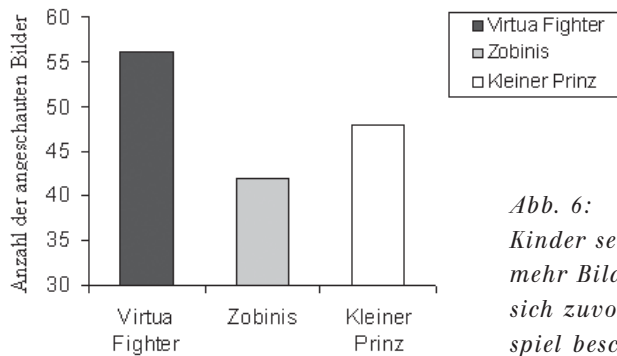


Abb. 6: Kinder sehen sich deutlich mehr Bilder an, wenn sie sich zuvor mit dem Kampfspiel beschäftigt hatten.

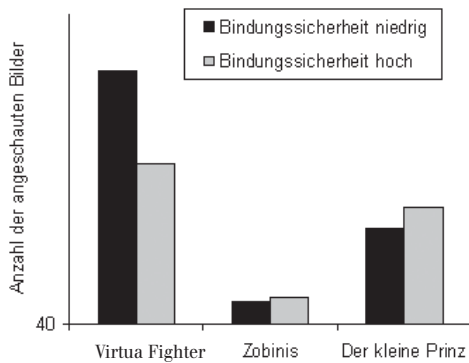


Abb. 7: Die familiäre Bindung der Kinder hatte einen deutliche Einfluss darauf, wie viele Bilder sie sich ansahen: Die weniger sicher gebundenen Kinder der Kampfspielgruppe sahen sich im Vergleich zu den anderen Spielgruppen mehr Bilder an.

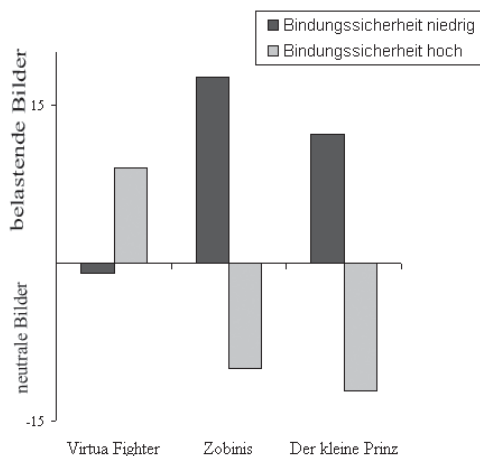


Abb. 8. Ob Kinder belastende oder neutrale Bilder bevorzugen, hängt vom zuvor gespielten Computerspiel und der Eltern-Kind-Bindung ab: Kinder in unsicheren Bindungen bevorzugen belastende Bilder. Während die sicher gebundenen Kinder insgesamt die positiven Bilder länger ansahen, änderte sich dieses Verhalten, wenn sie zuvor ein Kampfspiel gespielt hatten.

thiefähigkeit chronisch beeinträchtigt wird.

Um bereits eingetretene langfristige Wirkungen zu erfassen, haben wir die Angaben der Kinder zu ihren Spielmöglichkeiten, Spielhäufigkeiten und Spielvorlieben sowie zur Rolle der Eltern mit den Kennwerten für die Aggressionsdisposition und die Empathiefähigkeit in Beziehung gesetzt.

Dabei zeigte sich, dass neben der Bindungssicherheit auch ein durch die Eltern eingeschränktes Computerspielen die Mitleidensfähigkeit beeinflusst (Abb. 9). Es sind die sicher gebundenen Kinder, deren Eltern das Computerspielen häufig durch Verbote einschränken, die in hohem Maße mitleidsfähig sind. Kinder mit einer geringen Bindungssicherheit zeigten sich dagegen weniger empathisch, unabhängig davon, ob ihre Eltern das Computerspielen häufig oder nur selten verbieten.

Einen weiteren Hinweis auf langfristige Effekte fanden wir bei der Analyse der Beziehung zwi-

schen Bindungssicherheit, Bewertung von Gewalt in Computerspielen durch die Kinder selbst und der allgemeinen Aggressionsneigung (Abb. 10).

Kinder die Gewalt und Aggression im Computerspiel als sehr positiv bewerten und die gleichzeitig eher unsicher gebunden sind, weisen eine starke Aggressionsneigung auf. Auch hier wird wieder deutlich, wie wichtig eine sichere Bindung zwischen Eltern und Kindern ist.

**Elternbindung
ist entscheidend**

Die Ergebnisse machen deutlich, dass der intensive Umgang mit in hohem Maße gewalthaltigen Computerspielen die Entwicklung der Mitleidensfähigkeit langfristig beeinträchtigen und auch das Aggressionsmotiv fördern kann. Um auszuschließen, dass dies nur von vorn herein hoch aggressive und weniger empathische Kinder betrifft, weil gerade sie sich von den gewalthaltigen und brutalen Szenen angezogen fühlen, untersuchten wir die kausalen Zusammenhänge mithilfe des statistischen Verfahrens der sog. Pfadanalyse. Abb. 11 veranschaulicht die Abhängigkeit der Mitleidensfähigkeit von den Parametern Spielverhalten, Involviertheit der Eltern und Bindungssicherheit.

Wie zu erwarten, zeigt sich, dass der Zugang zu den Spielgeräten die Häufigkeit des Spielens mitbestimmt. Das Ausmaß des Spielens wiederum wirkt sich negativ auf die Empathie aus: Je extensiver Kinder am Computer spielen, desto geringer ist ihre Mitleidensfähigkeit. Daneben gibt es aber auch eine indirekte Wirkung der Spielhäufigkeit. Häufiges Spielen führt zu einer positiven Bewertung von Aggression im Spiel, was sich dann ebenfalls in einer ver-

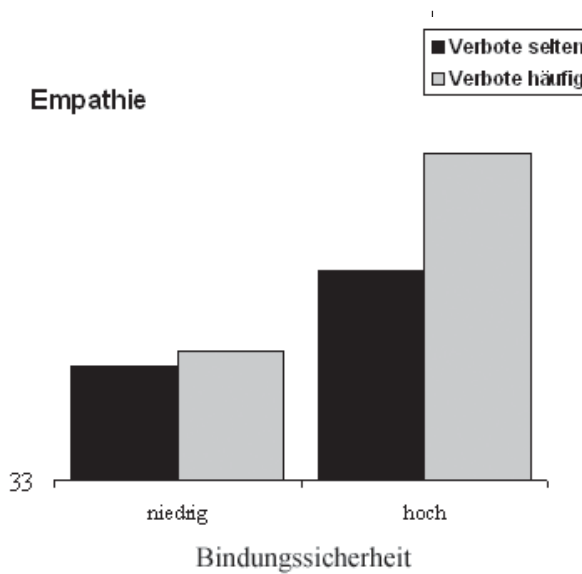


Abb. 9: Hier wurde die Empathiefähigkeit in Abhängigkeit von der Bindungssicherheit und der Häufigkeit, mit der Eltern das Computerspielen verbieten, untersucht. Kinder in sicherer Bindung, deren Eltern das Computerspielen häufig einschränken, waren in hohem Maße mitleidensfähig.

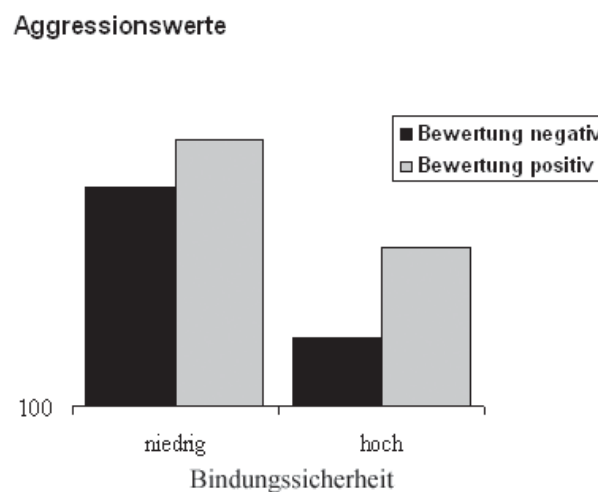


Abb. 10: Kinder die Gewalt und Aggression im Computerspiel als sehr positiv bewerten und die gleichzeitig eher unsicher gebunden sind, weisen eine starke Aggressionsneigung auf.

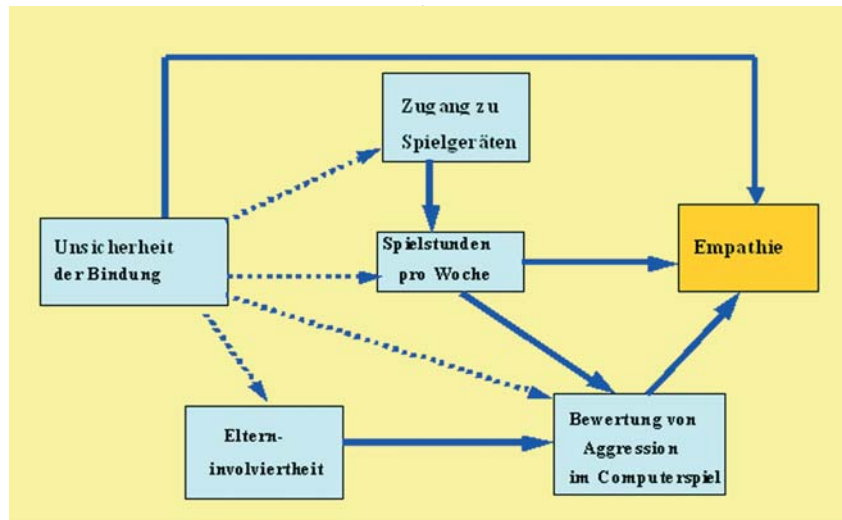
ringerten Fähigkeit des Mitleidens niederschlägt.

Kein Mitleid mehr

Dass Kinder aggressive Spiele umso weniger schätzen, je mehr sich die Eltern um das Computerspielen ihrer Kinder kümmern, zeigt sich in Abb. 11 in einer negativen Beziehung zwischen beiden Parametern. Daneben wird die Stärke der Mitleidensfähigkeit

auch direkt durch die Eltern-Kind-Bindung bestimmt. Je unsicherer die Bindung ist, desto geringer ist die Empathiefähigkeit. Die im Pfadmodell mit durchgezogenen Pfeilen dargestellten Beziehungen stellen statistisch bedeutende Zusammenhänge dar (s. Abb. 11). Das heißt, dass nicht jedes Kind, das gewalthaltige Computerspiele spielt, auf Dauer alle Aggressionshemmungen verliert. Aber 15 Prozent der Unterschiede in der Empathiefähigkeit zwi-

Abb. 11:
Das Pfadmodell veranschaulicht die Abhängigkeit der Mitleidensfähigkeit von den Parametern Spielverhalten, Involviertheit der Eltern und Bindungssicherheit. Die durchgezogenen Pfeile stellen statistisch relevante Zusammenhänge dar.



schen den Kindern konnten in unserer Untersuchung durch die Variablen, die direkt etwas mit dem Computerspiel zu tun haben, erklärt werden.

Eltern-Fazit: Werte vermitteln und mitunter auch verbieten

Welches Fazit ziehen wir? Mit unserer Studie konnten wir unmittelbare und langfristige Auswirkungen gewaltorientierter Computerspiele auf Kinder nachweisen. Unmittelbar durch das Spielen findet eine emotionale Desensibilisierung statt, empathische Reaktionen sind beeinträchtigt. Es zeigte sich aber auch, dass bei intensivem und langdauerndem Umgang mit Gewaltspielen die Entwicklung der Mitleidensfähigkeit Schaden nimmt und damit ein wichtiger Hemmfaktor für Aggression geschwächt wird.

Daneben stellt unsere Studie erstmals ganz klar die wichtige Rolle der Eltern heraus. Wir konnten nachweisen, dass eine sichere Eltern-Kind-Bindung sowohl die unmittelbaren Auswirkungen als auch langfristige Folgen von Gewalt in Computerspielen mildert. Dass Eltern wissen, mit welchen Spielen ihre Kinder umgehen, dass sie mit den Kindern über die Spiele reden und Werte bezüglich

Gewalt vermitteln, die sie gegebenenfalls auch mit Verboten durchsetzen sollten – vielleicht ist das die wichtigste praktische Konsequenz, die sich aus unserer Untersuchung ergibt.

Literatur:

- [1]: R.H. Weiß (2000). Gewalt, Medien und Aggressivität bei Schülern. Göttingen, Hogrefe.
- [2]: Anderson, C.A. & Bushman, B.J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition,

aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353-359.

[3]: Kornadt, H.-J. (1982). Aggressionsmotiv und Aggressionshemmung. Bd. I: Empirische und theoretische Untersuchungen zu einer Motivationstheorie der Aggression und zur Konstruktvalidierung eines Aggressions-TAT. Bern: Huber.