

Prädikat aggressionsfördernd

Ob Killerspiele Kinder gefährden, war lange umstritten. Eine Studie zeigt jetzt: Spiele verschärfen Gewalt eher als Armut, Drogenkonsum oder prügelnde Eltern.

Wer Computerspiele für harmlos hält, findet problemlos mehr oder weniger wissenschaftliche Belege für seinen Standpunkt. „Kein Nachweis für Aggressivität durch Killerspiele“, titelten etliche Zeitungen im vergangenen Jahr [2009] unter Berufung auf die Kölner Psychologin Julia Kneer.

Wer Computerspiele dagegen brandgefährlich findet, wird ebenfalls bedient. „Längst ist wissenschaftlich nachgewiesen, dass Mediengewalt und vor allem Killerspiele verheerende Wirkungen insbesondere auf Kinder und Jugendliche haben“, heißt es im „Kölner Aufruf gegen Computergewalt“, den beispielsweise der Ulmer Psychiatrie-Professor Manfred Spitzer und der Hannoveraner Kriminologe Christian Pfeiffer unterzeichnet haben.

Mit diesem Durcheinander soll nun Schluss sein. Der Aggressionsforscher und Computerspielexperte Craig Anderson von der Iowa State University hat eine Zusammenfassung sämtlicher methodisch sauberer Studien vorgelegt, die er finden konnte. Dazu zählen Experimente im psychologischen Labor, aber auch Befragungen und Langzeitstudien mit Heranwachsenden. Sie stammen aus westlichen Ländern wie den USA und Deutschland, aber auch aus Japan und Südkorea. Insgesamt flossen Daten von über 12.000 Untersuchungsteilnehmern in die Auswertung ein. Andersons Fazit ist eindeutig: Killerspiele erhöhen tatsächlich die Aggressivität. Ihre Auswirkungen sind nicht überwältigend, aber doch Gewalt verschärfender als andere Ursachen wie Armut, Drogenkonsum und prügelnde Eltern.

Untersuchung mit über 300 Kindern

Diese Erkenntnis stützt sich auch auf deutsche Studien, so etwa auf eine Untersuchung mit über 300 Kindern aus sechs bayerischen Hauptschulen. Ein Team um den Schulpsychologen Werner Hopf erkundigte sich bei Zwölfjährigen, welche Spiele sie spielten, welche anderen Medien sie konsumierten und wie es sonst zuhause zugeht. Zwei Jahre später erfassten die Forscher, welche der befragten Kinder eine kriminelle Laufbahn einschlugen. [...] Die meisten Straftaten verübten diejenigen, die sich zu Beginn am häufigsten mit Gewaltspielen vergnügt hatten.

Aber wie genau können die Spiele überhaupt aggressiv machen? Ihre Verteidiger halten dies gar nicht für möglich. Spieler, so argumentieren sie, wüssten ja, dass sie sich in einer künstlichen Welt bewegen und im wirklichen Leben andere Regeln gelten. „Das ist ein Mythos“, hält Anderson dagegen. Natürlich überträgt kein Spieler das Geballer bewusst auf die Wirklichkeit, aber er verfällt leichter in aggressive Denkmuster [...]. In einer der ausgewerteten Studien erlegten die Teilnehmer zunächst reihenweise Zombies [...]. Hinterher wurde ihnen auf einem Bildschirm ein Gesicht mit zunächst neutralem Ausdruck gezeigt, das der Computer allmählich in ein glückliches oder ein wütendes Gesicht verwandelte. Normalerweise erkennen Menschen Glück deutlich eher als Wut. Nicht bei den Zombie-Killern. Das Spiel ließ die Welt feindseliger und andere daher wütender erscheinen.

Gewaltspiele senken auch die Hilfsbereitschaft. Ein dramatisches Beispiel lieferte Andersons eigenes Team [...]. Versuchspersonen spielten zunächst eine halbe Stunde am Computer, dann mussten sie einen langen Fragebogen ausfüllen. Während sie damit beschäftigt waren, hörten sie durch die Tür eine vorgetäuschte Prügelei zwischen zwei Männern. Der Angreifer verschwand schließlich, ein offenbar Verletzter blieb zurück. Nach einem Gewaltspiel brauchten die Versuchspersonen viermal so lange, um ihm zu Hilfe zu eilen, wie nach einem gewaltfreien Spiel.

Mädchen werden genauso aggressiv wie Jungen

Kritikern von Gewaltspielen wird gerne das Beispiel Japan entgegengehalten. Japans Jugend liebt Gewaltspiele, trotzdem ist die Kriminalität im Land gering. Doch das muss andere Ursachen haben, wie Andersons Analyse zeigt. Ballerspiele lassen auch in Japan und anderen Ländern die Aggressivität wachsen; Anderson fand keine kulturellen Unterschiede. Auch Geschlechtsunterschiede gibt es nicht. Zwar greifen Mädchen seltener zu Ballerspielen als Jungen. Doch wenn sie es tun, steigt ihre Aggressivität genau wie die der Jungen.

[...] Christopher Ferguson von der Texas A&M International University behauptet, die Wissenschaftler um Anderson hätten Studien, die nicht zu ihrer These passten, unterschlagen. „Besonders abgeneigt“ seien sie [...] gegenüber einer Studie gewesen, in der die Teilnehmer in einem Monat durchschnittlich 56 Stunden virtuell kämpften, aber hinterher trotzdem nicht mehr mit ihren Partnern stritten. Doch Ehezeit wurde in dem Fantasy-Spiel nicht vorgemacht, kontert Andersons Team. Die Teilnehmer übten sich im Spiel vielmehr in körperlicher Gewalt. Die aber wurde hinterher gar nicht abgefragt.

Eine Art Schlusswort zu der Debatte liefert der renommierte Mediengewaltforscher Rowell Huesmann von der University of Michigan. Seiner Ansicht nach gelingt es Andersons Studie, „den Sarg mit den Zweifeln daran, dass gewalthaltige Computerspiele Aggression stimulieren, zuzunageln“.