

Sucht und Gewalt

Themen der Computerspieldebatte

Einführung Computerspielsucht



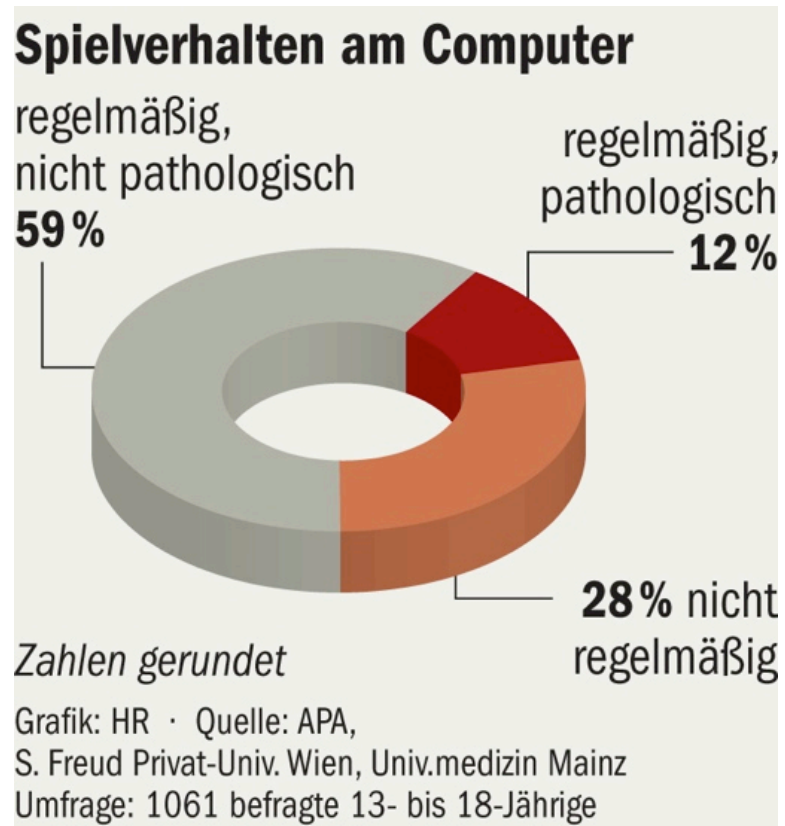
- Neben der Gewaltfrage ist das Suchtpotenzial das am häufigsten diskutierte Thema, wenn es um die Bewertung von Computerspielen geht
- Wissenschaftlicher Erkenntnisprozess erst angelaufen
- Fehlen einer allgemeingültigen Definition und entsprechender Kriterien von *Computerspielsucht*

Kriterien für Computerspielsucht



- das unwiderstehliche Verlangen, am Computer zu spielen
- die verminderte Kontrollfähigkeit bezüglich Beginn, Beendigung und Dauer des Computerspiels
- Entzugsserscheinungen (Nervosität, Unruhe, Schlafstörungen) bei veränderter Computerspielnutzung
- der Nachweis einer Toleranzentwicklung (Steigerung der Häufigkeit oder Intensität/Dauer des Computerspiels)
- fortschreitende Vernachlässigung anderer Vergnügen oder Interessen
- anhaltendes exzessives Computerspielen trotz Nachweises eindeutiger schädlicher Folgen (z. B. Übermüdung, Leistungsabfall in der Schule, auch Mangelernährung)

Zahlen



- Je nach Studie sind zwischen ca. 3 % und 12 % der (jugendlichen) Spieler computerspielsüchtig
 - Primär ein Problem der MMORPGs wie *World of Warcraft*
- **Geschlecht:** 90 % männlich
- **Alter:** 15 – 25 Jahren

Unterschiede zwischen Computerspielsüchtigen und Kontrollgruppe



Computerspielsüchtige haben deutlich geringere Werte bei:

- Dauer des Fernsehkonsums
- Konzentrationsfähigkeit im Unterricht
- Kommunikationsverhalten
- Bewältigungsstrategien bezüglich negativer Gefühle

Psychophysiologisch verarbeiten Computerspielsüchtige computerspielassoziierte Reize signifikant erregender als neutrale Reize.

Grüsser, S.M., Thalemann, R., Albrecht, U. & Thalemann, C. (2005). Excessive Computernutzung im Kindesalter – Ergebnisse einer psychometrischen Erhebung [Excessive computer usage in adolescents: a psychometric evaluation]. Wiener Klinische Wochenschrift, 117, 188-195.

Computerspielsucht als Symptom anderer Krankheitsbilder?



- Juvenile Depression, sozialphobische Störungen und ADHS als Ursache?
- Einige Studien fanden höhere Werte bei:
 - Depressivität
 - Zwanghaftigkeit
 - Sozialer Unsicherheitsowie
 - Schulängstlichkeit
 - Empfundene Notendruck
 - Regelmäßigem Schulverweigern

Wölfig, Klaus (2009): Ambulante Gruppenpsychotherapie bei Computerspielsucht. In: Hardt, Jürgen, Cramer-Düner, Uta und Ochs, Matthias (Hrsg.): Verloren in virtuellen Welten. Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik. S. 143 f.

Gewalt

Münchner Merkur

Münchner Zeitung

EN RUND UM DIE UHR.

merkurtz.de

DER GROSSE KFZ-MARKT

Heute auf 16 Seiten mehr als
2700 Anzeigen » AUTO & MOTOR



MANN OHNE FURCHEN

Wegbegleiter würdigen Meister-Trainer Hitzfeld » SPORT

SCHAULAUFEN DER STAR

Julianne Moore verleiht Cannes neuen Glanz » KULTUR

€ 1,30

FAG
108

„PC-Spiele fördern Jugendgewalt“

Studien belegen: Brutale Computerprogramme Hauptursache für Kriminalität Minderjähriger

an der Isar

München, gleich bei der Isarbrücke, nimmt ein so langsam Gestalt an in der Bemühungen, die in einem natürlicheren Ben zu lassen. **MÜNCHEN**



München – Brutale Computerspiele sind nach Einschätzung von Experten die Hauptursache für Jugendkriminalität. Zu diesem Ergebnis kommen mehrere aktuelle Untersuchungen.

Nach einer Studie des Münchner Schulpsychologen Werner Hopf spielen zwar verschiedene Faktoren eine Rolle – wie etwa familiäre Armut, eine

schlechte Eltern-Kind-Beziehung oder ein besonders Lebensumfeld. Der stärkste Risikofaktor ist laut Hopf aber der Konsum von Mediengewalt, berichtet die Zeitschrift „Geo Wissen“.

Für die Untersuchung von 653 Schülern wurde der Konsum von Mediengewalt und das Verhalten der Schüler über einen Zeitraum von zwei Jahren un-

tersucht. Dabei habe sich gezeigt, dass PC-Spiele die bedeutsamste Ursache für Delikte wie Prügelei, Vandalismus, Mobbing oder Automatenaufrüche seien – noch vor gewalthaltigen Fernsehsendungen und Horrorfilmen. Außerdem wirke sich ein starker Konsum von Gewaltmedien negativ auf die Englisch- und Deutschnoten aus.

Bei einer weiteren Langzeituntersuchung unter 200 Schülern stellten Forscher der Universität Potsdam zudem fest, dass ohnehin aggressive Kinder nach der Beschäftigung mit Gewaltspielen noch gewalttätiger werden. „Das ist eine Abwärts Spirale“, sagte die Psychologin Ingrid Möller.

Erst in der vergangenen Woche hatte der Bundestag

das Jugendschutzgesetz geändert, um Kindern und Jugendlichen den Zugang zu brutalen Computerspielen zu erschweren. Diese und frühere Änderungen sind auch eine Reaktion auf die Amokläufe von Schülern in Emadetten und Erhart. In beiden Fällen sollen die Täter Anhänger des Killerspiels „Counter-Strike“ gewesen sein.

Fakten

- Strenges Jugendschutzsystem (USK)
 - 82% der männlichen Jugendlichen geben bei Selbstbefragung an diesen zu umgehen
- „Killerspiele“ werden primär von jungen Männern gespielt



Konsens innerhalb der Medienwirkungsforschung



„Bestimmte Computerspiele können unter bestimmten Bedingungen bei bestimmten SpielerInnen für eine bestimmte Zeit bestimmte positive und/oder negative Effekte auslösen“

Methodische Probleme von Studien



Die Anzahl der Störche und die menschliche Geburtenrate in einer Region: Beispiel für eine Scheinkorrelation (Quelle: Wikipedia)

- Mangelnde Validität (Fragebögen, Selbstaussagen der Spieler, Operationalisierung von „gewalthaltig“ und „gesteigerte Aggression“ etc.)
- Schwache Korrelationen (bis ca. $r=0.30$) zwischen dem Spielen gewalthaltiger Computerspiele und gesteigerter Aggression

Bewertung von Korrelationen kritisch



Mögliche Positionen:

- Computerspiele steigern aggressives Verhalten
- Die gemessene Aggressivitätssteigerung basiert auf einer Erhöhung des physiologischen Erregungsniveaus und hat keine langfristige Folgen
- Menschen, die aggressives Verhalten an den Tag legen, haben gewisse Prädispositionen für gewalthaltige Computerspiele

Unbestreitbar ist, dass gewisse Persönlichkeitsdispositionen sowie der soziale Kontext als Moderatorvariablen für etwaige negative Effekte dienen.