

Pressemitteilung

Ihre Ansprechpartner:

Dr. Sabine Schiffer
pressestelle@mediengewalt.eu

Prof. i.R. Dr. Günter L. Huber
Münzgasse 22-30 (1. Vors.)
72070 Tübingen

Keine Gewaltspiele zu Weihnachten!

Was gerne verschwiegen wird, bestätigt wiederum eine unabhängige Langzeitstudie aus Kanada: Gewalterfahrungen in Medien wirken sich auf das Verhalten im Alltag aus, fördern Aggressivität und Gewalttätigkeit.

In der vierjährigen kanadischen Längsschnittstudie von Teena Willoughby, Paul J. C. Adachi und Marie Good*¹ wurden Schüler aus acht Highschools in der Provinz Ontario zu ihrem Videospielekonsum untersucht. Im Unterschied zu anderen Längsschnittstudien wird das langfristige Spielen über den gesamten Untersuchungszeitraum durch vier Messzeitpunkte erhoben. Der Ansatz, der viele Variablen testet, ist vergleichbar mit dem Ansatz der zweijährigen Längsschnittstudie von Hopf, Huber, Weiß², die ebenfalls acht weitere Ursachen für Gewalttätigkeit (neben den Medien) mit untersucht.

Die kanadische Studie arbeitet demnach mit großer methodischer Genauigkeit heraus, dass die Sozialisationshypothese (= Effekthypothese: Computergewaltspiele verursachen Aggression und Gewalttätigkeit) erneut bestätigt wurde, denn die Schüler, die über vier Jahre von der 9. bis zur 12. Klasse Gewaltspiele durchgehend (vier Jahre Highschool) spielten, hatten eine stärkere Erhöhung ihres aggressiven Verhaltens als die Spieler, die einen geringeren Konsum von Gewaltspielen hatten.

Zur Entwarnung vor Mediengewalt gibt es keinen Grund!

Damit wird auch die Studie von Ferguson 2010 widerlegt, die von einschlägigen Kreisen begrüßt und von einigen Medien gehypt worden war. Ferguson behauptete, dass die Aggressivität hispanischer Jugendlicher nicht auf Mediengewalt zurückzuführen sei, sondern angeblich auf Depressionen.

Beim Kauf von Weihnachtsgeschenken dürfte die Gewaltfrage eine wichtige Rolle spielen. Vergessen werden sollte darüber hinaus jedoch nicht das Suchtpotential einzelner Spiele. Die Suchtproblematik nimmt von Jahr zu Jahr in diesem Bereich zu und dies auch bei Spielen, die nicht primär durch Gewaltverherrlichung auffallen.

*¹ A Longitudinal Study of the Association Between Violent Video Game Play and Aggression Among Adolescents. (D/E <http://mediengewalt.eu/downloads/Willoughby-Abstract.doc>)

*² Hopf, Werner/ Huber, Günter/ Weiß, Rudolf (2008): Media Violence and Youth Violence. A 2-Years Longitudinal Study. In: Journal of Media Psychology 20(3)/2008: 79-96.

Der **Verein Mediengewalt, Internationale Forschung und Beratung e.V.** vereinigt Wissenschaftler, die geprüftes Wissen über Medien und deren Wirkung für die öffentliche Debatte zur Verfügung stellen. Dadurch wird der Kinder- und Jugendmedienschutz auf der Grundlage des Grundgesetzes der Bundesrepublik Deutschland, der EU-Kinderrechtskonvention und der UNO-Charta für Kinderrechte gefördert. Darüber hinaus umfasst der Vereinszweck die Aufklärung über Medieneinflüsse in der Gesellschaft.
www.mediengewalt.eu