

US-Studie - "Killerspiele" sind keine Gewaltauslöser

, Mittwoch 16 September 2009 - 20:34:04

Im Zuge einer neuen Untersuchung möchten US-amerikanische Verhaltenspsychologe und Kriminologe, Christopher Ferguson, nun unter Beweis stellen, dass so genannte Killerspiele nicht mit realen Gewaltausbrüchen in Verbindung gebracht werden können. Deutsche Forscher und "Experten" dürften über derartige Ergebnisse höchstens überrascht sein, entspricht es so gar nicht ihren Ansichten. [QUELLE](#)

Ego-Shootern werden häufig aufseiten einiger Politiker und Menschen-Gruppen zur Last gelegt, der essenzielle Auslöser für jugendliche Gewalt zu sein. Nach einem Amoklauf oder einem Überfall, der von einem Jugendlichen ausgeht, dauert es nicht lange, bis sich konservative Stimmen negativ über Ego-Shooter auslassen und oftmals die Forderungen in den Raum stellen, so genannten Killerspielen einen Riegel vorschieben zu wollen. "Hemmungslose Schlächter, die sich ihre Anregungen aus Gangster-Rap und Killer-Spielen holen" (Münchner Merkur) oder "Aufgeputscht von Killer-Spielen oder was auch immer sind sie im Rausch." (Offenburger Post). Stimmen, die nach der S-Bahn-Attacke in München vernommen wurden. Bayerns Innenminister Joachim Herrmann sagte im Verlauf unseres Interviews: "Ohne Frage trägt aber das häufige virtuelle Verüben von Gewalttaten, wie sie in Killerspielen vorkommen, besonders bei labilen Personen auf die Dauer dazu bei, abzustumpfen und die Hemmschwelle für eine Gewalttat herabzusetzen." Er sah auch den wissenschaftlichen Beweis als erbracht an, dass insbesondere bei Computerspielen, die realistische, grausame und realistische Darstellung selbstzweckhafter Gewalt beinhalten, ein Zusammenhang mit einer steigenden Gewaltbereitschaft besteht. Oftmals widersprechen zahlreiche Gamer und Gruppierungen, die ein Verbot ihrer Spiele-Kultur nicht ohne weiteres hinnehmen möchten, diesen Aussagen und fordern wissenschaftlich nachgewiesene Indizien, die eindeutig die Gefahr der Ego-Shooter belegen. Beim Verhaltenspsychologen und Kriminologen Christopher Ferguson von der Texas A&M International University sind diese Forderungen der Gamer nicht auf taube Ohren gestoßen. In den vergangenen Wochen hat er es sich zur Aufgabe gemacht, die Auswirkungen der so genannten Killerspieler deutlich unter die Lupe zu nehmen. Es gelangen hierbei Ergebnisse ans Tageslicht, die die meisten überraschten. "Spielekiller" aus den Socken hauen dürften. Aus der Studie geht hervor, dass Gewalt in Computerspielen und Fernsehsendungen bei den Versuchsteilnehmern kein spezifisches gewaltvolles Verhalten aufweist. Bei den Untersuchungen an insgesamt 603 US-amerikanischen Kindern und Jugendlichen im Alter von 10 bis 14 Jahren sei herausgekommen, dass vielmehr antisoziale Persönlichkeitsmerkmale, gefährliche Eltern, der Einfluss von gleichaltrigen Mitmenschen und Depressionen der Auslöser realer Gewalt sei. Counterstrike Laut Ferguson hätte neben Ego-Shooter auch die Herkunft des Teilnehmers keinen signifikanten Einfluss auf das soziale Verhalten des Jugendlichen. So betont der Psychologe, dass 96,8 Prozent der Versuchsteilnehmer einen Migrationshintergrund hätten. Warum er jedoch auf solch einen hohen Anteil von ausländischen Jugendlichen Wert legte, machte er nicht deutlich. Für Interessenten, die sich tiefgreifende Informationen zu dieser Studie einholen möchten, verweist Ferguson auf seinen ausführlichen [PDF-Bericht](#).