

# Macht Gewalt in Unterhaltungsmedien aggressiv?

*Mitteilung: Universität Koblenz-Landau*

**Medienpsychologinnen und -psychologen nehmen Stellung zur Frage „Macht Gewalt in Unterhaltungsmedien aggressiv?“, die nach dem Amoklauf in München erneut in der Öffentlichkeit diskutiert wurde.**

**N**ach der Amoktat in München haben Medien und das Bundesinnenministerium die Frage aufgeworfen, inwiefern die Nutzung von Ego-Shooter-Videospielen die Entstehung von Gewalttaten begünstigen kann? Diese Frage wurde bereits im Anschluss an frühere Schulamoktaten wie Winnenden kontrovers diskutiert.

Eine Expertenkommission aus sieben Medienpsychologinnen und -psychologen hat 2015 eine Stellungnahme zur Frage „Macht Gewalt in Unterhaltungsmedien aggressiv?“ unter <http://www.spektrum.de/mediengewalt> veröffentlicht. Tobias Rothmund, Juniorprofessor für Politische Psychologie an der Universität Koblenz-Landau und Dr. Malte Elson von der Ruhr-Universität Bochum sind zwei der Verfasser.

Drei Fragen sollten aus ihrer Sicht im Zusammenhang mit der Amoktat in München unterschieden werden:

**Hatten im Fall des Amoktäters in München Gewaltspiele einen relevanten Einfluss auf die Motivation zur oder die Ausführung der Tat?**

Es ist wichtig zu verstehen, dass die spezifischen Ursachen einer einzelnen Gewalttat mit den gängigen sozialwissenschaftlichen Forschungsmethoden (bspw. Experimente, Korrelationsstudien) nicht bestimmt werden können. Die Forschung kann in diesem Sinne keinen Beitrag zur Beantwortung der Frage liefern, was die spezifischen Beweggründe des Täters in München waren.

**Sind Gewaltspiele im Allgemeinen geeignet, die Motivation zur oder die Ausführung einer Gewalttat zu begünstigen?**

Auch diese Frage ist mit den gängigen Forschungsmethoden schwer zu beantworten, da solche Taten extrem selten sind und ihre Entwicklung sich in der Regel nur rückblickend untersuchen lässt. Eine Überblicksstudie aus den USA deutet darauf hin, dass der Konsum von gewalthaltigen Medien keinen unmittelbaren Einfluss auf kriminelles Verhalten hat.

## **Sind Gewaltspiele im Allgemeinen geeignet, aggressive Gedanken, Gefühle oder Verhaltensreaktionen auszulösen oder zu verstärken?**

Seit den 1980er Jahren wurden mehr als 200 Studien zur Wirkung von Gewalt in Videospiele auf aggressionsbezogene Gedanken, Gefühle und Verhalten von Nutzern publiziert. In diesen Studien geht es weniger um Gewaltverbrechen, sondern eher um mildere, alltäglichere Formen von Aggression (bspw. verbale Aggression). Aktuelle Überblicksstudien deuten darauf hin, dass es einen messbaren Effekt gibt. Forschungsmethodische Fragen und die Relevanz der Befunde für die Erklärung von Gewalttaten werden unter Forscherinnen und Forschern kontrovers diskutiert. In einer 2014 veröffentlichten Umfrage unter 239 Kommunikationswissenschaftlern und 132 Medienpsychologen schätzte jedoch die Mehrheit der Befragten die Forschungslage so ein, dass Gewalt in Unterhaltungsmedien wie Fernsehen, Videospiele, Literatur oder Musik Aggression begünstigen kann.

### **Wissenschaftliche Ergebnisse in der gesellschaftlichen Kontroverse**

Wissenschaftliche Erkenntnisse werden in der gesellschaftlichen Debatte um die Nutzung von Ego-Shootern, der so genannten „Killerspieldebatte“, oftmals nur einseitig und instrumentell wahrgenommen. Den öffentlichen Umgang mit Forschungsergebnissen in diesem Zusammenhang untersuchten Rothmund und Mario Gollwitzer, Professor für Psychologische Methodenlehre und Sozialpsychologie an der Philipps-Universität Marburg. Zwei psychologische Phänomene konnten die Wissenschaftler identifizieren, die für ein Verständnis der aktuellen Debatte von Bedeutung sind.

Gewalttaten werden von vielen Menschen als Bedrohung des sozialen und moralischen Wertesystems angesehen. Sie sind daher als Reaktion auf eine solche Wertebedrohung besonders empfänglich für mögliche Erklärungen der Gewaltentstehung und leicht für die Unterstützung politischer Gegenmaßnahmen zu gewinnen. Diese Motivation begünstigt im direkten zeitlichen Anschluss an eine Gewalttat (bspw. die Amoktat in München) einen selektiven und voreingenommenen Umgang mit wissenschaftlichen Erkenntnissen zur Wirkung von Gewaltspielen: Belege für die Schädlichkeit von Killerspielen werden eher gesucht und leichter geglaubt. Ein restriktiverer Umgang mit Gewaltspielen wird stärker befürwortet.

Gamer (Menschen, die Videospiele als Teil ihrer sozialen Identität wahrnehmen) fühlen sich durch die Killerspieldebatte stigmatisiert. In diesem Zusammenhang kann von einer sozialen Identitätsbedrohung gesprochen werden. Diese Motivation begünstigt ebenfalls einen selektiven und voreingenommenen Umgang mit wissenschaftlichen Erkenntnissen zur Wirkung von Gewaltspielen: Belege gegen die Schädlichkeit von Killerspielen werden eher gesucht und leichter geglaubt.

Im Anschluss an eine Gewalttat (wie in München) begünstigen die beiden genannten Phänomene die Entstehung von stark polarisierenden Positionen zur Wirkung von Gewalt in Videospielen. Wissenschaftliche Erkenntnisse werden dann häufig nur einseitig und instrumentell wahrgenommen und bewertet.

### **Die Originalstudien zur gesellschaftlichen Kontroverse im Zusammenhang mit der „Killerspieldebatte“**

Rothmund, T., Bender, J., Nauroth, P., & Gollwitzer, M. (2015). Public concerns about violent video games are moral concerns—how moral threat can make pacifists susceptible to scientific and political claims against violent video games. *European Journal of Social Psychology*, 45(6), 769-783.

Nauroth, P., Gollwitzer, M., Bender, J., & Rothmund, T. (2013). Gamers against science: The case of the violent video games debate. *European Journal of Social Psychology*.

Nauroth, P., Gollwitzer, M., Bender, J., & Rothmund, T. (2015). Social identity threat motivates science-discrediting online comments. *PLoS One*, 10, e0117476-e0117476.

*Pressemitteilung v. 27.7.2016*

*Bernd Hegen*

*Referat Öffentlichkeitsarbeit*

*Universität Koblenz-Landau*

*Quelle: idw-online.de*