„Killerspiele“ machen Kinder offenbar nicht gewalttätig

geschrieben von Redakteur | November 21, 2021

Studie der Mikroökonomin Agne Suziedelyte findet keine Belege für erhöhte Gewaltbereitschaft

Gewalttätige Videospiele machen Kinder im realen Leben nicht gewaltbereiter als andere. Das ist das Ergebnis einer Studie der Mikroökonomin Agne Suziedelyte an der City University London **http://city.ac.uk.** „Regeln, die den Verkauf von Videospielen an Minderjährige einschränken, werden die Gewalt wahrscheinlich nicht reduzieren“, urteilt die Studienautorin.

Games machen keine Gewalttäter

Ob nach Schulmassakern in den USA oder mit hoher Regelmäßigkeit in Deutschland: In der Öffentlichkeit werden gewalttätige Games wie Shooter oft als „Killerspiele“ hingestellt, die für Gewalt durch Jugendliche verantwortlich sind. Um zu sehen, ob da wirklich etwas dran ist, hat sich

sich Suziedelyte in ihrer Studie auf Jungen im Alter von acht bis 18 Jahren konzentriert – eine Gruppe, bei der sehr gern ein Zusammenhang zwischen Games und realweltlicher Gewaltbereitschaft in den Raum gestellt wird. An der Studie nahmen insgesamt 2035 Kinder und Jugendliche teil. Dabei nutzte die Ökonomin wirtschaftliche Methoden, um zu klären, ob es einen plausiblen kausalen Zusammenhang gibt.

Suziedelyte hat eigenen Angaben zufolge keine Belege dafür gefunden, dass es nach Erscheinen eines neuen gewalttätigen Games zu mehr realweltlicher Gewalt gegen Menschen durch Minderjährige kommt. Allerdings berichteten Eltern, dass ihre Kinder nach dem Daddeln eher irgendetwas kaputt gemacht haben. „Insgesamt legt das nahe, dass gewalttätige Videospiele Kinder aufregen können, diese Erregung sich aber nicht in Gewalt gegen andere Menschen äußert“, meint daher Suziedelyte.

Eigenheim als wichtige Pufferzone

Das dürfte der Ökonomin zufolge damit zusammenhängen, dass normalerweise daheim gespielt wird, wo es kaum Potenzial für gewalttätige Auseinandersetzungen gibt. „Dieser Effekt ist besonders wichtig bei gewaltbereiten Jungen, die sich besonders von gewalttätigen Videospielen angezogen fühlen“, sagt Suziedelyte. Also kommt sie in der im „Journal of Economic Behavior & Organization“ (**https://www.sciencedirect.com/…/abs/pii/S0167268121002006**) veröffentlichten Studie zum Schluss, dass eine strengere Reglementierung von gewalttätigen Spielen nicht gegen realweltliche Gewalt helfen würde.Quellen:

Thomas Pichler von pressetext und Journal of Economic Behavior & Organization