

Diese Meldung kann unter <http://www.presseportal.de/pm/7861/1190704/computer-gewaltspiele-staerkster-risikofaktor-fuer-jugendkriminalitaet-neue-studien-mit-eindeutigem> abgerufen werden.

Gruener+Jahr, GEO

Computer: Gewaltspiele stärkster Risikofaktor für Jugendkriminalität
Neue Studien mit eindeutigem Ergebnis
Jugendliche geraten in eine Abwärtsspirale

14.05.2008 - 11:05 Uhr, Gruener+Jahr, GEO

Hamburg (ots) - Gewaltkriminalität kann verschiedenste Ursachen haben, etwa familiäre Armut, eine schlechte Eltern-Kind-Beziehung oder ein besonderes Lebensumfeld. Der stärkste Risikofaktor aber ist der Konsum von Mediengewalt, und darunter stehen an erster Stelle Gewaltspiele am Computer. Das ergab eine bislang unveröffentlichte Studie des Münchener Schulpsychologen Dr. Werner Hopf mit 653 Schülern, über die das am 14. Mai erscheinende Magazin GEO WISSEN zum Thema "Pubertät" berichtet.

Für die Studie wurde der Konsum von Mediengewalt und das Verhalten der Schüler über einen Zeitraum von zwei Jahren untersucht. Dabei zeigte sich, dass PC-Spiele die bedeutsamste Ursache für Delikte wie Prügeln, Vandalismus, Mobbing oder Automatenaufbrüche sind - vor gewalthaltigen Fernsehsendungen und Horrorfilmen. Außerdem wirkte sich ein starker Konsum von Gewaltmedien negativ auf die Englisch- und Deutschnoten aus.

Die Untersuchung wird bestätigt durch eine ähnliche Studie des US-amerikanischen Aggressionsforschers Craig Anderson von der Iowa State University aus dem Jahr 2007. Demnach stehen Gewaltspiele auf Platz zwei der Risikofaktoren für Kriminalität - übertroffen nur von der Mitgliedschaft in einer Gang, was aber ein eher amerikanisches Phänomen ist.

Warum Gewaltspiele Aggressionen fördern, versucht eine Langzeituntersuchung der Universität Potsdam zu klären. Die Psychologin Ingrid Möller lässt 200 Schüler regelmäßig Fragebögen ausfüllen: Wie oft spielen die Kinder welche Spiele? Wie verhalten sich die Kinder in bestimmten Situationen? Je akzeptabler ein Schüler Gewalt findet, so das Ergebnis, desto eher übt er sie auch aus. Zwar greifen vor allem ohnehin aggressive Schüler zu Gewaltspielen - doch die Spiele machen die Kinder im nächsten Schritt noch aggressiver. "Das ist eine Abwärtsspirale", sagt Ingrid Möller gegenüber GEO WISSEN.

GEO WISSEN ist ein monothematisches Magazin mit halbjährlicher Erscheinungsweise. Es widmet sich relevanten Wissensbereichen in Reportagen, Interviews, Reports, Analysen und mit eindrucksvoller Fotografie. Die neue Ausgabe, Nr. 41, hat einen Umfang von 172 Seiten, kostet 8,50 Euro und ist ab sofort im Handel erhältlich.

Unter www.geo.de/presse-download finden Sie das aktuelle Heftcover zum Download.

@@infblk@@

Pressekontakt:
Maike Pelikan
GEO Marktkommunikation
20444 Hamburg
Tel.: 040/3703-2157, Fax: 040/3703-5683
E-Mail: pelikan.maike@geo.de
GEO im Internet: www.GEO.de

Originaltext:

Gruener+Jahr, GEO

Pressemappe:

<http://www.presseportal.de/pm/7861/gruner-jahr-geo>

Pressemappe als RSS:

http://presseportal.de/rss/pm_7861.rss2