

Pressemitteilung

15. März 2018

Publikation von UKE-Wissenschaftlern in *Molecular Psychiatry*

Macht das Spielen von Gewaltspielen aggressiv?

Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler des Universitätsklinikums Hamburg-Eppendorf (UKE) haben in einer Studie herausgefunden, dass das Spielen von Gewaltspielen am Computer das Aggressionsverhalten der Spieler nicht nachhaltig oder langfristig beeinflusst. Die Wissenschaftler untersuchten Erwachsene, die über einen Zeitraum von zwei Monaten im Schnitt 33 Stunden lang ein Gewaltspiel gespielt haben. Erforscht werden muss noch, ob diese Ergebnisse auch auf das Verhalten von computerspielenden Kindern oder Jugendlichen übertragen werden können. Ihre Studie veröffentlichten die UKE-Wissenschaftler im Fachmagazin *Molecular Psychiatry*.

„Der in der Öffentlichkeit oft angeführte negative Einfluss von Gewalt-Videospielen auf das Verhalten der Spielerinnen und Spieler lässt sich wissenschaftlich nicht nachweisen. In unserer Studie konnten wir keine signifikanten oder relevanten Verhaltensänderungen der erwachsenen Probanden feststellen. Nun ist noch zu erforschen, ob sich auch das Verhalten von Kindern und Jugendlichen nicht durch das Spielen von Gewaltspielen nachhaltig verändert“, sagt Studienleiterin Prof. Dr. Simone Kühn aus der Klinik und Poliklinik für Psychiatrie und Psychotherapie des UKE.

Die in den Debatten über Gewaltspiele bisher genutzten Argumente stützten sich im Wesentlichen auf Studien, in denen die Teilnehmenden nur zwischen Minuten und Stunden ein Gewaltspiel gespielt haben. Außerdem wurde das Verhalten der Spieler in den bisherigen Studien lediglich unmittelbar nach dem Spielen untersucht, wenn die Spieler noch im „Shoot em up-Modus“ waren. Dieses Phänomen ist in der Psychologie schon lange unter dem Begriff „priming“ oder Bahnung bekannt. Die UKE-Wissenschaftler haben nun untersucht, wie und ob sich das Aggressionsverhalten langfristig ändert, wenn die Spieler über einen längeren Zeitraum ein Gewaltspiel spielen.

Studie

An der Studie der UKE-Wissenschaftler haben 90 Erwachsene teilgenommen, die in ihrem Alltag nicht regelmäßig Videospiele spielen und für die Studie in drei Gruppen aufgeteilt worden sind. Eine Gruppe spielte in einem Zeitraum von zwei Monaten das gewaltverherrlichende Spiel *Grand Theft Auto*, in dem die Spieler für ihr aggressives Verhalten belohnt werden. Die Teilnehmenden der anderen Gruppe spielten im gleichen Zeitraum das Videospiel *Sims*, in dem die Spieler virtuelle Figuren kreieren, deren Aussehen sowie Persönlichkeit sie individuell anpassen und die sie dann in ihren sozialen Netzwerken begleiten können. Eine dritte Gruppe spielte keine Videospiele.

Vor und nach diesen zwei Monaten, in denen die Probanden im Durchschnitt 33 Stunden gespielt

haben, untersuchten die Wissenschaftler anhand verschiedener Tests das Verhalten der Studienteilnehmenden. Unter anderem wurden mit Fragebögen, aber auch mit impliziten Verhaltenstests die Aggression sowie die unterschwellige Aggression der Teilnehmenden getestet. Darüber hinaus wurde auch das Sozialverhalten, vor allem die Fähigkeit zur Empathie, untersucht. Die Tests wurden zwei Monate nach dem letzten Videospiegel wiederholt. Dabei wurden keine signifikanten oder relevanten Verhaltensänderungen der Spieler festgestellt – weder beim Vergleich der Testergebnisse vor dem Spiel und einen Tag nach dem letzten Spiel noch beim Vergleich des Verhaltens vor Beginn des ersten Spiels und zwei Monate nach dem letzten Spiel.

Literatur:

Kühn, S., Kugler, D.T., Schmalen, K., Weichenberger, M., Witt, C., Gallinat, J.: Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. *Molecular Psychiatry*

Doi: 10.1038/s41380-018-0031-7

Kontakt

Prof. Dr. Simone Kühn
Klinik und Poliklinik für Psychiatrie und Psychotherapie
Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf (UKE)
Martinistr. 52
20246 Hamburg
Telefon: 040 7410-55201
skuehn@uke.de

