

## Psychologe Helmut Lukesch im Interview

# „Aggressive Spiele müssen verschwinden“



"Menschen umbringen, um den Auftrag auszuführen": Grand Theft Auto IV

12. März 2009 Nach dem Amoklauf von Winnenden fordern Politiker ein Verbot brutaler Computerspiele. Auch der Psychologe Helmut Lukesch spricht sich im FAZ.NET-Interview dafür aus, Ego-Shooter vom Markt zu nehmen - weil sie ein Teil der Ursache sein könnten.

**Herr Lukesch, wie schon bei anderen Amokläufern hat man bei Tim K. Horrorfilme und Gewaltspiele gefunden. Es scheint, als könne man von einer wiederkehrenden Kausalität sprechen. Wie sehen das Wissenschaftler, die sich in ihrer Forschung mit Mediengewalt und -wirkung beschäftigen?**



„Durch Computerspiele werden gewisse Einstellungen und Bereitschaften geweckt“:  
Psychologe Helmut Lukesch

Um eines gleich festzustellen: Alle, die sich mit Medienwirkung beschäftigen, sagen nicht: Jemand spielt ein Spiel und wird hinterher zum Mörder. Wir sagen: Durch Computerspiele werden gewisse Einstellungen und Bereitschaften geweckt, die sich dann in einer bestimmten Situation auswirken können. Psychologen gehen immer davon aus, dass eine Tat multikausal und nicht eindimensional bedingt ist. Vergleichen sie diese Multi-Kausalität mit Ursachen für

Krebs: Asbest ist mittlerweile verboten, Rauchen ist in den meisten Kneipen nicht mehr erlaubt und der Feinstaub wird reduziert, weil all das Krebs verursachen kann. Aber natürlich gibt es noch immer Leute, die Krebs bekommen.

## **Zu dem Thema „Computerspiele, Medien und Gewalt“ gibt es mittlerweile zahlreiche Studien. Was sind die wichtigsten empirischen Erkenntnisse?**

Zum Thema

- [Nach dem Amoklauf: Schulen zu Festungen?](#)
- [Amokläufer Tim K. im Porträt: Der Unauffällige](#)
- [Amoklauf von Winnenden: „Erste Ansatzpunkte für ein Motiv“](#)
- [Kommentar: Signale deuten lernen](#)
- [Amokläufer: „Er war ein völlig normaler Schüler“](#)

Es kann zum Teil gezeigt werden, dass der Einfluss der Medien viel stärker sein kann als der Einfluss der Familie. Doch man sollte die Familie von Tim K. nicht sofort verurteilen. Natürlich ist es eigenwillig, wenn der Vater 16 Schusswaffen zu Hause gelagert hat. Aber das ist nicht gleich eine mangelnde Erziehungskompetenz, die zu Problemen führen muss. Es gibt immer Einflüsse von verschiedensten Seiten.

## **Inwieweit wirkt sich der Konsum von Spielen und Videos auf das Verhalten von Jugendlichen aus?**

Ich glaube fest daran, dass die Gedanken eine starke Macht über den Menschen haben. Man kann sich in Spiele und Videos hinein denken, ohne dass man vorher pathologisch merkwürdig ist. Spiele bieten Konfliktlösungen an. Bei Grand Theft Auto IV bringt man Leute um, während man seinen Auftrag ausführt. Da liegt jemand auf dem Boden, fleht um Gnade und man schießt auf ihn.

## **Spielt die Verfügbarkeit von Waffen eine entscheidende Rolle für die Motivation eines Amokläufers?**

Was Dave Grossman (Autor, der den Begriff der „Killology“ prägte, Anm. d. R.) sagt, ist nicht falsch. Zu der Verfügbarkeit von Waffen muss auch eine Kompetenz hinzukommen. Der Amokläufer konnte anscheinend gut schießen. Auch die Motivation muss da sein. Diese kann aus unterschiedlichsten Quellen genährt werden. Da bietet die Spieleindustrie und Medienwelt vieles an. Beispiel: Terroristen. Da kommt für viele rüber: Wenn man die umbringt, macht das nichts. Diese Dämonisierungsprozesse laufen die ganze Zeit ab.

## **Wie kann das die Gesellschaft verhindern?**

Es ist kein kultureller Verlust, wenn dieser ganze Schrott verschwindet und solche Computerspiele vom Markt genommen werden. Spiele können natürlich auch unterhaltend sein. Es gibt tolle Sport- oder Jump-and-run-Spiele, die auch sehr actionreich sein können, ohne dass man gleich jemanden umbringt. Für die Computerspielindustrie ist es an der Zeit, sich von den aggressiven Spielen zu trennen und diesen menschenverachtenden Schrott nicht mehr zu verbreiten. Es sollte in der Gesellschaft geächtet werden, wenn jemand mit solchen Spielen Geld verdient.

## **Was halten sie von der gemäßigten Variante, etwa der Altersbeschränkung?**

Beim Film funktioniert die Alterskontrolle besser als bei Spielen. An Computerspiele, die wie Grand Theft Auto IV ab 18 freigegeben sind, kommt anscheinend jeder 14- oder 15-Jährige ran. Computerzeitschriften werben damit, dass man indizierte Spiele problemlos über den Versandhandel bekommen kann. Was ich nicht verstehe: An den Schulen macht man all diese Anti-Gewaltprojekte. Es ist ein hohes Bewusstsein da, Familien werden aufgeklärt und sogar das Strafgesetz hat entsprechende Passagen. Doch in der Gesellschaft gibt es nun mit den Computerspielen einen Bereich, wo das alles keine Rolle zu spielen scheint. Je blutiger und grausamer, desto besser.

**Aber es gibt ja auch Jugendliche, die das Spielen von Ego-Shootern als Sport begreifen. Was ist mit denen?**

Da würde ich die Parallele zu den Liebhabern von Horrorfilmen sehen: Da gibt es auch viele Zuschauer, die solche Filme aus cineastischen Gründen anschauen und auf Schnitte und Spezialeffekte achten. Diese Menschen verarbeiten das Gesehen kognitiv ganz anders. Sie tauchen nicht komplett in die Story ein. So wird das auch bei den Extremspielern sein.

Helmut Lukesch ist Professor für Psychologie an der Universität Regensburg. Schwerpunkt seiner Forschung ist „Pädagogische Psychologie und Medienpsychologie“. Er ist zweiter Vorsitzender des Vereins „Mediengewalt - Internationale Forschung und Beratung“ und war 2008 Referent auf dem Kongress „Computerspiele und Gewalt“ in München.

Das Gespräch führte Marco Dettweiler

Bildmaterial: AP, Lukesch

F.A.Z. Electronic Media GmbH 2001 - 2009

Dies ist ein Ausdruck aus [www.faz.net](http://www.faz.net).