

# Neue Medien auf dem Prüfstand: Wie wirken Horror, Porno und Gewalt?

**LINZ.** Ein Forschungsprojekt der Fachhochschule Oberösterreich hat die Nutzung neuer elektronischer Medien und Technologien durch Jugendliche und deren Wirkung auf sie untersucht. Zentrales Ergebnis: Gewalt in Filmen und Spielen kann als moralische Regel verinnerlicht werden.

VON KLAUS BUTTINGER

„Internet, Fernsehen & Co: Wie gefährdet sind unsere Jugendlichen wirklich“, betitelt sich die Studie von Andreas Auinger und Harald Kindermann, Professoren an der Fachhochschule Oberösterreich in Steyr. Anhand von Experimenten mit 200 Schülern und einer Online-Befragung von knapp 4000 Schülern hauptsächlich zwischen 15 und 18 Jahren wurde die Nutzung der neuen Medien abgefragt.

Demnach hat ein Drittel bereits Internet-Angebote gesehen, auf denen Gewalt „cool“ dargestellt ist. Jeder Zweite hat Seiten besucht, auf denen Unfallopfer dargestellt werden (etwa rotten.com). Bei beiden Angeboten gilt, dass Burschen sie deutlich mehr nutzen als Mädchen.

Nackte Menschen im Internet haben 67 Prozent der Burschen gesehen und 33 Prozent der Mädchen. Hingegen gibt es von mehr Mädchen (85 Prozent) als Burschen (73 Prozent) Fotos im Internet. Vier Prozent der befragten Mädchen zeigen sich auf Internet-Fotos leicht bekleidet.

## Alterslimits sind für die Katz

Andreas Auinger, Professor für Neue Medien und Technologien, sieht Alterslimits in elektronischen Medien als nur allzu leicht umgehbar an: „Etwa drei Viertel der Jugendlichen haben schon Filme im Fernsehen oder im Kino gesehen, die nicht für ihr Alter freigegeben waren. Bei den Burschen sind Animationsfilme im TV am at-

traktivsten, bei den Mädchen Unterhaltungsshows. Burschen interessieren sich signifikant mehr für Dokumentationen und Nachrichten im Fernsehen. Neun Prozent der unter 12-Jährigen haben bereits Pornos und Horror-Filme gesehen, 15 Prozent Actionfilme.“

## Gegner vernichten ist beliebt

Zwei Drittel der Jugendlichen spielen Videospiele. Die meisten haben damit schon vor ihrem zehnten Geburtstag begonnen. Am beliebtesten sind Spiele, bei denen etwas aufgebaut sowie schnell und fehlerfrei ein Ziel erreicht werden soll. Dahinter rangieren schon jene Spiele, bei denen Gegner und Wesen vernichtet werden sollen (knapp 40 Prozent Beliebtheit). Mehr als die Hälfte der Shooter-Spieler gab an, dass in den Spielen Sterbeszenen sehr realistisch dargestellt werden. Männliche Jugendliche fokussieren auf solche Spiele eher als Mädchen. Weibliche Jugendliche reizt es mehr, Spiele zu spielen, bei denen sie höhere Levels erreichen und sich als Spielpersonen weiterentwickeln können. Fast 80 Prozent der Burschen haben schon Spiele gespielt, die noch nicht für ihr Alter freigegeben waren (Mädchen: 36 Prozent).

Harald Kindermann, Professor für Verhaltenswissenschaften: „Gewaltdarstellungen in Filmen und Spielen führen gerade bei Jugendlichen dazu, als moralische Regel verinnerlicht zu werden. Dadurch können sich im Gehirn Handlungsdispositionen bahnen, die das individuelle Gewaltniveau deutlich erhöhen.“ Intensives Computerspielen wirke sich zudem schlecht auf die Schulleistung aus.

Generell verteufeln dürfe man die neuen Medien jedoch nicht, sagt Kindermann. Computerspielen könne Reaktionsfähigkeit und Multitasking verbessern.

## OÖN GRAFIK



Wie im Videospiel „Manhunt“ (Foto) geht es fast 40 Prozent der jugendlichen Videospieler darum, Gegner und Wesen zu vernichten

## Wie viel Zeit verbringen Jugendliche mit neuen Medien und Technologie (MeTes, pro Tag in der Freizeit)



## EMPFEHLUNGEN

### Was Eltern, Lehrer und Politik tun können

Eltern sollten mit ihren Kindern nach eventuell angriffigen Fotos oder Namenseintragen suchen (Cybermobbing). Auch das Social Web kann man neuerdings durchsuchen (Programme: Tineye und booshaka).

Altersangaben von Filmen, Videos und Spielen sollten beachtet werden. Sie sind weich genug, da sie oftmals auf freiwilliger Selbstkontrolle der Produzenten fußen (nähere Informationen: bupp.at, pegi.info).

- Eltern sollten in den ersten Jahren die von ihren Kindern im Internet konsumierten Inhalte und die Nutzungsdauer kontrollieren. Durch Vorbildwirkung und Gespräche gilt es, Medienkompetenz aufzubauen.
- Medienkompetenz gehört in die Lehrpläne der Schulen integriert.
- Die Politik sollte gewaltlose Spiel-Entwicklungen fördern, insbesondere wenn sie gemeinschaftlich wirken und sportliche Betätigung integrieren.

## Flottes HD-Fernsehen auf Handy ist nur noch eine Frage von zwei Jahren

## OÖN GANZ KURZ

**Google:** Um seine Geschäftslizenz in China nicht zu verlieren, gibt Google nach seinem Rückzug aus der Volksre-