

Die Themen Rauschtrinken und Computerspiele rücken Jugendliche verstärkt in den Mittelpunkt des Medieninteresses. Während das «Komasaufen» ein riskanter Wochenendsport vieler Jugendlicher mit langfristig negativen Folgen für eine kleine Hochrisikogruppe geworden ist, hat die Computernutzung in den Alltag nahezu aller Jugendlichen Einzug gehalten. Vor allem männliche Heranwachsende tauchen dabei in die vielfältige Welt der Computerspiele ein, in der sich nicht wenige verlieren und in eine Abhängigkeit von Online-(Rollen-)Spielen und Ego-Shootern geraten.



blick haben. Doch es ist eine nicht durchweg negative Gegenwelt, in der Werte wie Solidarität und Disziplin, aber auch Vermeidung einseitigen Ausnutzens sowie der Kampf für das Gute gegen böse Angreifer eine zentrale Rolle spielen.

Und wieder wird viel zu selten die Frage gestellt, warum die Einsatzbereitschaft und ausdauernde Disziplin dieser Jugendlichen nicht in unseren Schulen oder gesellschaftlichen Organisationen mobilisiert werden kann. Es sind vorwiegend intelligente junge Menschen, die offensichtlich in dem Rahmen, den wir ihnen bieten, nicht die benötigte

Computerspielsucht und Gewalt

Eine Gesamtbetrachtung der Situation der Jugendlichen bleibt wieder einmal aus

Während bezüglich Nikotin und Alkohol die präventive Arbeit und gesetzgeberische Eingriffe deutliche positive Wirkungen auf den Konsum bei Jugendlichen erreichen konnten, scheint dies bezüglich potenzieller Gefahren von Computerspielen und Internet noch schwer zu fallen. Hier brandet die Diskussion nach Ereignissen wie dem Amoklauf von Winnenden heftig auf und führt zu Einzelmassnahmen mit fraglicher Wirksamkeit – nach Erfurt zu einer Verschärfung des Waffenrechts, nach Winnenden erneut zu halbherzigen Änderungen am Waffenrecht und möglicherweise zukünftigen Konsequenzen für den Verkauf von Gewaltspielen.

Dennoch bleibt eine Gesamtbetrachtung der Situation der Jugendlichen einschliesslich der Gewalttäter erstaunlicherweise aus. Zur Entstehung so extremer Gewalttaten bedarf es des Zusammenspiels verschiedener Bedingungen: eine massive psychische Belastungssituation mit mangelhaft ausgebildeten Coping-Strategien und Defiziten in der differenzierten emotionalen Wahrnehmung, konkretes Geübtsein im realen Schusswaffengebrauch und die Senkung der Hemmschwelle durch wiederholte Tötungshandlungen in entsprechenden Gewaltspielen. In der Internet- und Computerspielszene haben sich die Jugendlichen und jungen Erwachsenen eine Welt geschaffen, in die ihre Eltern kaum mehr Ein-

Unterstützung und Wertschätzung erfahren, die sie in ihrer Kampf- oder Rollenspielwelt scheinbar finden. Natürlich stellt sich die Frage, ob eine Gesellschaft einen Wettbewerb um immer realistischere, brutaler und konkreter dargestellte Tötungsmethoden im Fernsehen und in Computerspielen als Bestandteil ihrer Freiheit und vereinbar mit der Würde des Menschen ansehen muss. Der Markt scheint hier wichtiger zu sein als ethisch-pädagogische Überlegungen. Altersbegrenzungen können nur begrenzt schützen, im Verkauf werden sie zunehmend eingehalten, die Ausnahmen sind den Jugendlichen schnell bekannt.

Es hilft nur, ernsthaft den Kontakt zu diesen Jugendlichen zu suchen und zu halten, sich für ihre wirklichen Bedürfnisse zu interessieren und dazu beizutragen, dass sie in unserer Gesellschaft eine lebenswerte Zukunftsperspektive haben, in der es für sie sinnvoll ist, Ideale zu entwickeln und sich für sie einzusetzen.

*Dr. med. Gottfried Maria Barth, M.A.
Abteilung Psychiatrie und Psychotherapie
im Kindes- und Jugendalter
Universitätsklinik Tübingen
Osianderstrasse 14–16
D-72076 Tübingen*