

## **Gefährliche Spiele: Jugend im Digitalen Dschungel - Pro und Contra am Mittwoch!**

Am 18. Juni 2025 diskutieren Experten über den Einfluss von Online-Spielen auf Jugendliche im Talk "Pro und Contra" auf JOYN und PULS 4.



**Graz, Österreich** - Ein schockierender Vorfall im österreichischen Graz beschäftigt derzeit die Öffentlichkeit. In einem aktuellen Bericht von OTS wird ein 21-jähriger Steirer thematisiert, der auf mehreren Online-Plattformen gewaltsame Spiele, insbesondere Ego-Shooter, spielte. Besorgniserregend ist, dass er positive Äußerungen über Attentäter tätigte und Bilder seiner Waffen sowie ein Foto seiner Schule kurz vor einem beabsichtigten Amoklauf postete. Diese beunruhigenden Aktivitäten werfen Fragen darüber auf, ob seine Online-Aktivitäten tatsächlich Hinweise auf seine Pläne gaben.

Es gibt unterschiedliche Meinungen unter den Experten darüber, ob eine umfassende Auswertung seiner sozialen Medien tatsächlich auf eine bevorstehende Gewalttat hätte hindeuten können. Einige argumentieren, dass aufgrund der Vielzahl und der Komplexität der sozialen Medien eine solche Analyse unmöglich sei. Trotz dieser Argumente bleiben die Sorgen über den Einfluss von Online-Spielen auf das Gefühl für die Realität bestehen.

## **Einfluss von Gaming auf unsere Jugend**

Am kommenden Mittwoch, den 18. Juni 2025, wird im Talk „Pro und Contra“ auf JOYN und Twitch, sowie auf PULS 4 über diese essentiellen Themen diskutiert. Experten können hier ihre Sicht auf die potenziellen Gefahren von gewalthaltigen Videospiele einbringen. Zu den Gästen zählen Johanna Jachs, Sprecherin für Familien und Nationalratsabgeordnete der ÖVP, sowie der Online-Gamer und Influencer Rafael Eisler, Digitaltrainer Daniel Wolff und Florian Buschmann, ein Autor, der sich mit dem Thema Computersucht auseinandersetzt. Die Moderation übernimmt Gundula Geiginger.

Die Debatte über den Zusammenhang zwischen Gaming und Gewalt ist nicht neu. Wie der **Spiegel** berichtet, werden gewalthaltige Videospiele seit Jahrzehnten auf ihre Auswirkungen auf das Verhalten von Kindern und Jugendlichen erforscht. Diese Spiele stehen im Verdacht, Aggressionen zu fördern und negative psychologische Effekte hervorzurufen. Die Forschung zeigt, dass bereits Kinder, die über Defizite in der Emotionsregulierung und Impulskontrolle verfügen, ein höheres Risiko für aggressives Verhalten aufzeigen.

## **Wissenschaftliche Diskussion**

Die Argumentation um die Auswirkungen gewalthaltiger Spiele ist vielschichtig. Das **IFAK** hebt hervor, dass Aggression als Verhalten definiert wird, das andere Lebewesen schädigen oder verletzen kann. Der Medienkonsum spielt hierbei eine

entscheidende Rolle, da wiederholter Konsum von Gewaltinhalten als ein Faktor identifiziert wurde, der aggressives Verhalten begünstigen kann. Es wird darauf hingewiesen, dass in Deutschland 60 % der Kinder regelmäßig Videospiele spielen, wobei 23 % dies täglich tun.

Die Studienlage ist jedoch uneinheitlich. Während einige Langzeitstudien einen Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalthaltiger Spiele und aggressivem Verhalten feststellen, kommen andere zu dem Schluss, dass es keine ausreichenden Beweise für eine Desensibilisierung gegenüber Gewalt gibt. Eltern wird geraten, den Spielkonsum ihrer Kinder aktiv zu begleiten und nicht rein auf Altersfreigaben zu vertrauen. Dieses Thema wird auch im bevorstehenden Talk „Pro und Contra“ ausführlich behandelt, was zeigt, dass es mehr als nur eine einmalige Diskussion bedarf.

Die anhaltende Debatte über den Einfluss digitaler Gewaltspielszenarien ist ein Zeichen dafür, dass dringender Handlungsbedarf besteht, um die Jugend zu schützen und ein Bewusstsein für die Implikationen des Spielverhaltens zu schaffen.

Details	
<b>Ort</b>	Graz, Österreich
<b>Quellen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="http://www.ots.at">www.ots.at</a></li><li>• <a href="http://www.spiegel.de">www.spiegel.de</a></li><li>• <a href="http://ifak-kindermedien.de">ifak-kindermedien.de</a></li></ul>

**Besuchen Sie uns auf: [die-nachrichten.at](http://die-nachrichten.at)**