

Pressemitteilung

Leuphana Universität Lüneburg

Henning Zuehlsdorff

10.10.2011

<http://idw-online.de/de/news444872>

Forschungsergebnisse
Medien- und Kommunikationswissenschaften, Pädagogik / Bildung, Psychologie
überregional



Aggressive Grundschüler bevorzugen brutale Computerspiele

Grundschul Kinder, die durch aggressives Verhalten auffallen, spielen deutlich lieber als ihre Klassenkameraden Computer- oder Videospiele mit brutalen Inhalten. Dieses Verhalten verfestigt sich mit fortschreitendem Alter. Zu diesem Ergebnis kommen Forscher der Leuphana Universität Lüneburg und der Universität Hohenheim in einer aktuellen Studie (doi: 10.1080/15213269.2011.596468). Die Wissenschaftler hatten mehr als 300 Dritt- und Viertklässler im Abstand von einem Jahr zu den von ihnen favorisierten Spielen befragt. Die Studie ist in der renommierten Zeitschrift „Media Psychology“ erschienen.

An der Studie nahmen 324 Dritt- und Viertklässler aus verschiedenen Stadtvierteln Berlins teil. Die Kinder sollten im Abstand von einem Jahr unter anderem zu ihren Spielgewohnheiten Auskunft geben. Außerdem sollten sie Mitschüler benennen, die aus ihrer Sicht durch Schimpfworte oder durch Handgreiflichkeiten wie Hauen oder Schubsen auffallen. Zu diesem Punkt befragten die Wissenschaftler auch die jeweiligen Klassenlehrer.

Dritt- und Viertklässler probieren viele Spielgenres aus

Ein Ergebnis: Computer- und Videospiele stehen schon bei Grundschulkindern hoch im Kurs. 91 Prozent der Acht- bis Zwölfjährigen gaben bei der Erstbefragung zumindest ein digitales Lieblingsspiel zu Protokoll. Bei der Zweitbefragung ein Jahr später standen dann häufig ganz andere Spiele an der Spitze. „Die meisten Kinder probieren anfangs unterschiedliche Angebote aus und entwickeln erst mit der Zeit eine ausgeprägte Vorliebe für ein Spiel oder ein Spielgenre“, erklärt die Studienleiterin Professor Dr. Maria von Salisch von der Leuphana Universität Lüneburg.

Ein zweiter wichtiger Punkt: Der Spielmix aggressiver Mädchen und Jungen ist gewalthaltiger als der ihrer Klassenkameraden. „Die weniger aggressiven Klassenkameraden probieren zwar auch gewalthaltige Spiele aus, entwickeln aber seltener eine Präferenz für dieses Genre“, erläutert Jens Vogelgesang von der Universität Hohenheim.

Bei aggressiven Kindern besteht das Risiko, dass sich ihre Vorliebe für brutale und blutige Bildschirmspiele mit der Zeit verfestigt. Der Umkehrschluss gilt jedoch nicht: Die Forscher konnten keine Belege dafür finden, dass sich das Spielen der gewalthaltigen Spiele auf die Aggressivität der Grundschul Kinder auswirkt. „Das ist die medienpädagogisch gute Nachricht unserer Studie“, resümiert Jens Vogelgesang. „Allerdings gilt das ausdrücklich nur für die von uns erstmals in einer Wirkungsstudie untersuchte Altersgruppe der Acht- bis Zwölfjährigen.“

Langfristige Verhaltenseffekte nicht ausgeschlossen

Bei älteren Jugendlichen sind negative Auswirkungen brutaler Bildschirmspiele auf das Verhalten dagegen sehr wohl belegt. Die Entwicklungspsychologin Maria von Salisch möchte denn auch keine Entwarnung geben: „Wir können nicht ausschließen, dass eine verfestigte Vorliebe für gewalthaltige Bildschirmspiele nicht vielleicht doch im Laufe einer Spielerkarriere zu einer größeren Gewaltbereitschaft führen kann.“

Maria von Salisch, Jens Vogelgesang, Astrid Kristen & Caroline Oppl (2011): Preference for Violent Electronic Games and Aggressive Behavior among Children: The Beginning of the Downward Spiral?, *Media Psychology*, 14:3, 233-258 (doi: 10.1080/15213269.2011.596468)

