

Maria von Salisch  
Astrid Kristen  
Caroline Oppl  
unter Mitarbeit von Anja Lehmann

# **Computerspiele mit und ohne Gewalt**

Auswahl und Wirkung bei Kindern

Verlag W. Kohlhammer

# Inhalt

1	Was bedeutet das sich wandelnde Medienangebot für die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen?..	15
1.1	Die wachsende Geräteausstattung und ihre Aneignung durch die Heranwachsenden.....	16
1.2	Altersbezogene Veränderungen bei der Computernutzung .....	21
1.3	Wie gehen Mädchen und Jungen mit dem Computer um?.....	24
1.4	Medialer Wandel und Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen.....	25
2	Warum spielen Kinder so gerne Computerspiele? Theoretische Überlegungen .....	30
2.1	Der Selektionsansatz .....	30
2.2	Welche Bedeutung hat das Spielen in der kindlichen Entwicklung? ...	35
2.3	Besonderheiten des Mediums Computerspiel: Interaktivität und Mastery .....	37
2.4	Die Auswahl von Computerspielen als Mittel zur Bewältigung von Entwicklungsaufgaben .....	40
2.5	Wie der Entwicklungsstand die Auswahl und Verarbeitung von Computerspielen beeinflusst.....	42
2.6	Interindividuelle Unterschiede bei der Computerspielnutzung am Beispiel der strukturellen Koppelung .....	44
3	Mädchen, Jungen und die Entwicklung ihrer Vorlieben bei Computerspielen.....	46
3.1	Geschlechtsunterschiede beim Computerspielen .....	46
3.2	Veränderungen im Laufe der Schulzeit .....	48
3.3	Darstellungen von männlichen und weiblichen Figuren in Computerspielen.....	50
3.4	Welche Computerspiele bevorzugten die Kinder in der KUHL Studie? .....	52

3.5	Diskussion: Es gibt eine Experimentierphase bei der Beschäftigung mit Computerspielen! .....	62
4	Welche Kinder bevorzugen gewalthaltige Computerspiele?.....	65
4.1	Gewalt im kindlichen Spiel .....	65
4.2	Gewaltdarstellungen in Computerspielen.....	66
4.3	Wie verbreitet sind gewalthaltige Computerspiele bei Grundschulkindern? .....	72
4.4	Verändern sich die Vorlieben für gewalthaltige Computerspiele im Verlauf der Grundschulzeit?.....	78
4.5	Welche Bedingungen führen zu einer Konsolidierung der Vorliebe für gewalthaltige Computerspiele?.....	79
5	Wie wirken gewalthaltige Computerspiele? Theoretische Überlegungen .....	83
5.1	Sorgen um den Transfer in Gesellschaft und Wissenschaft .....	83
5.2	Kurzfristige Wirkungen .....	85
5.3	Langfristige Wirkungen.....	90
5.4	Welchen Einfluss hat die Persönlichkeit?.....	98
6	Welchen Stellenwert haben gewalthaltige Computerspiele bei der Erklärung offen aggressiven Verhaltens? .....	100
6.1	Metaanalysen bestätigen einen Zusammenhang zwischen gewalthaltigen Computerspielen und aggressivem Verhalten .....	100
6.2	Zusammenhänge zwischen der Vorliebe für gewalthaltige Computerspiele und dem aggressiven Verhalten in der KUHL Studie.....	103
6.3	Welche Bedeutung haben gewalthaltige Computerspiele gegenüber anderen (psychologischen) Variablen bei der Vorhersage offen aggressiven Verhaltens?.....	107
6.4	Diskussion zur Bedeutung von Erziehung und Familie .....	113
7	Fördert eine Vorliebe für Egoshooter offen aggressives Verhalten? Oder wenden sich bereits aggressive Kinder vermehrt den Egoshootern zu?.....	115
7.1	Zwei transaktionale Modelle zum Zusammenhang von Mediennutzung und Medienwirkung .....	115
7.2	Welche Erkenntnisse zur Wirkrichtung liegen aus der Fernsehforschung vor? .....	118
7.3	Welche Erkenntnisse zur Wirkrichtung liegen aus der Computerspielforschung vor?.....	119

7.4	Ergebnisse des KUHL Projekts zur Wirkrichtung zwischen dem offen aggressiven Verhalten und der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele.....	122
7.5	Lässt sich die Bedeutsamkeit des Selektionspfades durch die Drittvariable „Schulleistung“ erklären? .....	125
7.6	Was verändert sich, wenn das eigene Urteil über offen aggressives Verhalten einbezogen wird? .....	127
7.7	Diskussion: Teufelskreis und sozialer Wandel .....	128
8	<b>Was ist die treibende Kraft hinter dem Zusammenhang zwischen Computerspielen und relational aggressivem Verhalten?.....</b>	<b>131</b>
8.1	Begriffsklärung: Was ist relational aggressives Verhalten?.....	131
8.2	Wer ist aggressiver – Jungen oder Mädchen?.....	132
8.3	Welche Ergebnisse zur Wirkrichtung beim relational aggressiven Verhalten liegen aus der Fernsehforschung und der Computerspielforschung vor?.....	134
8.4	Ergebnisse des KUHL Projekts zur Wirkrichtung zwischen dem relational aggressiven Verhalten und der Nutzung (gewalthaltiger) Computerspiele .....	136
8.5	Kreuzpfadmodelle zwischen relational aggressivem Verhalten und Rollenspielen .....	138
8.6	Die Drittvariable „Schulleistung“ spielt wieder keine Rolle bei der Erklärung des Selektionspfades.....	140
8.7	Diskussion: Warum fördert relational aggressives Verhalten die Vorliebe für Rollenspiele? .....	141
8.8	Zusammenfassende Schlussbemerkungen.....	148
9	<b>Unter welchen Bedingungen wird Computerspielen zur Gewohnheit? .....</b>	<b>149</b>
9.1	Theoretische Überlegungen zur Gewohnheitsbildung beim Computerspielen.....	151
9.2	Welche sozialen und personalen Bedingungen begünstigen die Gewohnheitsbildung? .....	156
9.3	Der Aufbau der Nachfolgeuntersuchung der KUHL Studie .....	158
9.4	Empirische Ergebnisse zu den Bedingungen der Gewohnheitsbildung aus der Nachfolgebefragung.....	161
9.5	Forschungsfragen der Zukunft.....	172
9.6	Ausblick oder was wird sich in Zukunft verändern?.....	175

10 Was tun? Medienpädagogische Überlegungen..... 179

    10.1 Während der Experimentierphase intervenieren ..... 179

    10.2 Was ist Medienkompetenz und wie kann sie erreicht werden? ..... 181

    10.3 Aufgabenfelder der Medienpädagogik ..... 184

    10.4 Welche medienpädagogischen Konzepte liegen für  
        Grundschulkindern vor? ..... 187

    10.5 Neue Aufgaben für Eltern und Pädagogen ..... 190

Literatur..... 195

Sachwortverzeichnis..... 211