

13. Oktober 2009

medien heft

Gewaltmediennutzung und Gewaltdelinquenz im Grundschulalter

Ergebnisse einer Längsschnittstudie von Thomas Mößle und Christina Roth

Zusammenfassung: Judith Arnold

Trotz Altersempfehlungen spielen Kinder im Grundschulalter Video- und Computerspiele, die eigentlich erst ab 16 oder 18 Jahren freigegeben sind. Dabei handelt es sich häufig um Spiele, die eindringliche Gewaltszenen zeigen. Welchen Einfluss solche nicht altersgerechten Videospiele auf Kinder im Alter von 8 bis 12 Jahren haben, war Gegenstand einer Berliner Längsschnittstudie des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN). Im Fokus der Studie war die Frage, ob ein Zusammenhang zwischen dem Spielen von nicht altersgemäßen Videospielen und der Gewaltdelinquenz von Kindern besteht. Der Studie gelingt es, den Konsum von Mediengewalt im Querschnittvergleich als einen eigenständigen Einflussfaktor für spätere Gewaltdelinquenz zu isolieren und im Längsschnittvergleich als einen ursächlichen Faktor zu identifizieren.

Dass gewalthaltige Computer- und Videospiele zu einer momentanen Erregung und Steigerung aggressiver Gedanken und Gefühle führen, wurde bereits verschiedentlich experimentell nachgewiesen. Auch die Verminderung von Empathie durch die intensive Nutzung von Mediengewalt konnte in mehreren Studien beobachtet werden. Doch ob der intensive Konsum von Mediengewalt auch tatsächlich zur Ausübung von Gewalt führt, konnte bislang noch nicht festgestellt werden. Denn erhöhte Gewaltbereitschaft und Abstumpfung sind noch nicht mit gewalttätigem Handeln gleichzusetzen. Sozialverträgliches oder gewalttätiges Verhalten zeigt sich nur in bestimmten sozialen Situationen.

Zur Forschungsanlage

Die Berliner Längsschnittstudie des KFN nahm daher die Gewaltdelinquenz als Indikator. So wurden Kinder ab der vierten Grundschulklasse gefragt, ob sie in den letzten 12 Monaten Gewalterfahrungen gemacht haben. Maßgeblich waren dabei zwei Indikatoren: die Täterperspektive und die Opferperspektive. Konkret wurden die Kinder gefragt, ob sie Sachbeschädigung, Brandstiftung, Drohung, Raub oder Körperverletzung begangen

Impressum

Medienheft (vormals ZOOM K&M), ISSN 1424-4594

Herausgeber: Katholischer Mediendienst, Charles Martig; Reformierte Medien, Urs Meier

Redaktion: Judith Arnold, Adresse: Medienheft, Badenerstrasse 69, Postfach, CH-8026 Zürich

Telefon: +41 44 299 33 11, Fax: +41 44 299 33 91, E-Mail: redaktion@medienheft.ch, Internet: www.medienheft.ch

kostenloser Bezug via Internet oder Newsletter: www.medienheft.ch/mailling_abo/

haben oder Opfer solcher Handlungen geworden sind. Darüber hinaus wurden die Kinder gefragt, ob sie schon Gewalt im Elternhaus erlitten haben und ob sie in einem delinquenten Freundeskreis verkehren. Auch Persönlichkeitsmerkmale wie Empathie, Impulsivität und Risikosuche wurden mittels standardisierter Fragen erhoben. Zugleich mussten die Kinder ihre täglichen Aktivitäten und genutzten Medien in einem Zeitplan festhalten. Die Selbstaussagen der Kinder wurden ergänzt mit Aussagen von Lehrern über die Medienausstattung an der Schule sowie über die Schulleistungen, die körperliche Entwicklung und das soziale Verhalten der Kinder. Die Eltern schließlich wurden befragt, welche Medien im Haushalt zur Verfügung stehen, welche Haltung sie gegenüber Medien haben, wie sie die Medien nutzen, ob sie Medienerziehung leisten und wie sie die Mediennutzung und das Sozialverhalten ihrer Kinder einschätzen.

Um die Videospiele einzuordnen, die von den Kindern gespielt werden, wurde die Alterseinstufung herangezogen, die von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) festgelegt wird. Bei Spielen ab 16 Jahren und ab 18 Jahren kann davon ausgegangen werden, dass die Spiele für Kinder ungeeignete Gewaltszenen beinhalten.

Die Datenerhebung startete im November 2005 und endete im Mai 2009. Die Schülerinnen und Schüler wurden mit einer repräsentativen Zufallsstichprobe aus einer Grundgesamtheit von 24'714 Kindern aus 1042 Berliner Grundschulklassen ausgewählt. Die ausgewählten Kinder stammten aus 47 unterschiedlichen Schulklassen und bildeten zu den fünf unterschiedlichen Messzeitpunkten in der dritten, vierten und fünften Grundschulklasse eine Stichprobe zwischen rund 950 und 800 Fällen. Durchgeführt wurde die Datenerhebung von Studierenden der Psychologie, die vom KFN in Bezug auf die standardisierten Fragebogen geschult wurden.

Zu den Ergebnissen

Die Ergebnisse zeigen zunächst eine relative Konstanz, was das Verhalten Ende der vierten Klasse und Ende der fünften Klasse betrifft. Zudem zeigt sich, dass Gewalt eher von Jungen als von Mädchen ausgeübt wird. In der vierten Klasse waren 33% der Jungen und 13% der Mädchen gewalttätig, in der fünften Klasse 30% der Jungen und 12% der Mädchen. Auch was die "Schwere" der Taten anbelangt sind die Zahlen zwischen der vierten und fünften Klasse nahezu konstant. Demnach haben 77% in der vierten Klasse und 79% in der fünften Klasse keines der genannten Delikte begangen. Eines dieser Delikte haben 16.5% in der vierten Klasse und 15% in der fünften Klasse begangen. Zwei dieser Delikte haben jeweils 4% in der vierten und fünften Klasse begangen, drei Delikte jeweils 2%. Diese Zahlen belegen, dass es bereits im Grundschulalter eine gewisse Anzahl von so genannten "Intensivtätern" gibt.

Häufiger als die Verübung von Sachbeschädigung oder Gewalt gegen Personen war die eigene Opfererfahrung: So gaben fast die Hälfte (46%) aller Kinder in der fünften Klasse an, in den letzten 12 Monaten von Gewalt oder Sachbeschädigung betroffen gewesen zu sein. Dabei haben Jungen durchwegs ein größeres Risiko, Opfer von Gewaltdelinquenz zu werden als Mädchen. Bei Raub sind mehr als doppelt so viele Jungen als Mädchen betroffen (9% zu 4%), bei Körperverletzung mehr als zwei Drittel (26% zu 16%).

Die Ergebnisse zur Mediennutzung zeigen, dass in der dritten Klasse ein Drittel (33%) aller Schülerinnen und Schüler mindestens einmal ein Videospiele gespielt hat, das erst ab 16 Jahren freigegeben ist, genauer: 47% der Jungen und 18% der Mädchen. Rund ein Fünftel aller Kinder hat zudem mindestens einmal ein Videospiele gespielt, das erst ab

18 Jahren freigegeben ist, genauer: 30% der Jungen und 8% der Mädchen. Gegen Ende der fünften Klasse nimmt der Konsum von Spielen ab 16 und 18 Jahre bei den Jungen noch deutlich zu. Die Nutzung der Mädchen bleibt hingegen von der dritten bis zur fünften Klasse relativ stabil. Als Lieblingsspiel nannten lediglich 8% ein Spiel mit Altersfreigabe 16 (14% der Jungen und 0,4% der Mädchen) und lediglich 1% ein Spiel mit Altersfreigabe 18 (2% der Jungen und 0% der Mädchen).

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass 40% der Jungen Videospiele spielen, die für ihr Alter nicht geeignet sind. Demgegenüber sind nicht altersgemäße Videospiele für die Mädchen kaum interessant. Die Faszination an diesen Spielen steigt gegen Ende der fünften Klasse weiter an, so dass nun fast zwei Drittel der Jungen (62%) Spiele ab 16 oder 18 Jahren spielen. Bei den Mädchen bleibt die Nutzung solcher Spiele weiterhin marginal.

Bringt man nun die Mediennutzung mit dem Verhalten der Kinder in Zusammenhang, so zeigt eine bivariate Korrelation im Quer- und Längsschnittvergleich, dass die Nutzungshäufigkeit und die altersinadäquaten Inhalte von Videospiele in einem Zusammenhang stehen mit der selbstberichteten Gewaltdelinquenz der Kinder.

Zudem zeigt sich ein Zusammenhang zwischen dem Spielverhalten und einer verminderten Empathie, einer ausgeprägten Impulsivität und einem delinquenten Freundeskreis in der vierten Klasse. In der fünften Klasse gehen Nutzungshäufigkeit und altersinadäquate Inhalte von Videospiele zusätzlich einher mit einer ausgeprägten Risikosuche und mit Hyperaktivität. Zudem tritt in der fünften Klasse auch die häusliche Gewalt mit eigener Gewaltdelinquenz signifikant in Zusammenhang.

Um herauszufinden, ob die Nutzung von altersinadäquaten Videospiele ein eigenständiger Einflussfaktor für die Gewaltdelinquenz von Kindern ist, wurde die Stärke der unterschiedlichen Einflussfaktoren in einem Strukturgleichungsmodell errechnet.

Die Ergebnisse zeigen, dass die Nutzung von Mediengewalt tatsächlich ein Einflussfaktor (.16) für die Gewaltdelinquenz von Kindern in der fünften Klasse ist. Noch stärkere Einflussfaktoren sind jedoch ein delinquenter Freundeskreis (.29), eigene Gewaltopfererfahrung (.18) sowie die Risikosuche (.18). Das Geschlecht ist dabei selbst ein gewichtiger Einflussfaktor, da Jungen einen stärkeren Hang zu Gewaltmedien haben (.33), eine längere Mediennutzungszeit aufweisen (.32), das Risiko suchen (.31), weniger Empathie zeigen (-.26) und eher delinquente Freunde (.14) haben als Mädchen.

Als Zwischenergebnis lässt sich festhalten, dass das soziale Umfeld – wie das Elternhaus oder die Peergroup – entscheidend ist, ob insbesondere Jungen zu Gewaltdelinquenz neigen. Das Strukturgleichungsmodell kann im Querschnitt zwar noch keinen einschlägigen Beweis für eine kausale Wirkrichtung von Mediennutzung und Gewaltdelinquenz liefern, aber es identifiziert die Mediengewaltnutzung (neben anderen) als einen eigenständigen Einflussfaktor.

Ob Gewaltmedien als eigenständiger Einflussfaktor auch ein *ursächlicher* Faktor für die Gewaltdelinquenz von Kindern sind, muss im Längsschnitt untersucht werden. Die Forscher haben daher zusätzlich eine Regressionsanalyse unternommen, um zu zeigen, inwiefern ein früherer Mediengewaltkonsum zu einer späteren Gewaltdelinquenz bei Grundschulkindern führt. Neben altersinadäquaten Videospiele wurden auch gewalthaltige Filme als kausale Einflussfaktoren angenommen. Erneut mitberücksichtigt wurden Gewalterfahrungen im Elternhaus, delinquente Freunde sowie Persönlichkeitsfaktoren wie Impulsivität, Risikosuche und Empathiefähigkeit.

Die Ergebnisse zeigen (bei einer Varianzaufklärung von 43%) vor allem in der fünften Klasse ein deutliches Bild. Demnach können insbesondere drei Einflussfaktoren als kausal für Gewaltdelinquenz identifiziert werden: ein delinquenter Freundeskreis, Gewalterfahrungen im Elternhaus sowie der Konsum von nicht altersgemäßen Filmen. Was die Persönlichkeitsmerkmale betrifft, so kann eine ausgeprägte Empathie den Hang zu Gewalt verringern, eine ausgeprägte Impulsivität hingegen verstärken.

Was nun die Nutzung von nicht altersgerechten Videospiele angeht, so haben sie vor allem in der dritten Grundschulstufe einen bedenklichen Effekt. So steht die Nutzung von Videospiele ab 12, 16 und 18 durch Kinder im Alter zwischen acht und neun Jahren in einem kausalen Zusammenhang mit gewalttätigem Verhalten.

Schließlich erstellten die Autoren der Studie ein weiteres Strukturgleichungsmodell, um den kausalen Zusammenhang zwischen der Nutzung von nicht altersgemäßen Videospiele und Gewaltdelinquenz zu messen. Als Grundlage dienten die Daten, die während jeweils zwei Messzeitpunkten in der vierten und in der fünften Klasse erhoben wurden. Aus den Ergebnissen wird ersichtlich, dass eine Nutzung von nicht altersgemäßen Videospiele in der vierten Klasse mit relativ großer Wahrscheinlichkeit (.49) auch eine Nutzung dieser Spiele in der fünften Klasse nach sich zieht. Wer zudem in der vierten Klasse schon als gewalttätig aufgefallen ist, wird mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit (.31) auch in der fünften Klasse als gewalttätig in Erscheinung treten. Darüber hinaus besteht ein Zusammenhang zwischen dem Konsum von altersinadäquaten Videospiele und Gewaltdelinquenz. Dieser Zusammenhang ist bei jüngeren Kindern in der vierten Klasse stärker (.15) als bei älteren Kindern in der fünften Klasse (.09). Über längere Sicht zeigt sich zudem ein signifikanter kausaler Zusammenhang zwischen der Nutzung von altersinadäquaten Spielen in der vierten Klasse und einer späteren Gewaltdelinquenz in der fünften Klasse (.13).

Fazit

Die Autoren schließen aus ihrer Studie, dass ein Zusammenhang von Gewaltmediennutzung und Gewaltdelinquenz im Kindesalter besteht. Dabei konnten sie die Nutzung von altersinadäquaten Videospiele im Querschnittvergleich als eigenständigen Einflussfaktor isolieren und im Längsschnittvergleich als kausaler Faktor für Gewaltdelinquenz nachweisen: "Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass mit gewalthaltiger Mediennutzung im Grundschulalter ein erhöhtes Risiko für Gewaltdelinquenz einhergeht, und zwar in dem Sinn, dass Kinder, die gewalthaltige Medien nutzen, auch eher gewalttätige Delikte verüben." (Mößle/Roth 2009: 15) Als Fazit formulieren die Autoren, dass die Einhaltung der Altersfreigabe von Videospiele durch eine unabhängige Stelle strenger geprüft werden sollte und dass Eltern und Schulen in der Pflicht stehen, die Kinder vor altersinadäquaten Medien zu schützen und in ihrer Medienkompetenz zu fördern.

Quelle:

Mößle, Thomas/ Roth, Christina (2009): Gewaltmediennutzung und Gewaltdelinquenz im Grundschulalter. Ergebnisse einer Längsschnittstudie. In: Medienheft, 13. Oktober 2009: http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d09_Games_MoessleRoth.pdf