



Kinder- und Jugend-
psychiatrie / Psychotherapie

Universitätsklinikum Ulm

Was wird hier gespielt?

Computerspiele und Gewalt



Plener PL



Schloss Hofen 2010



Überblick

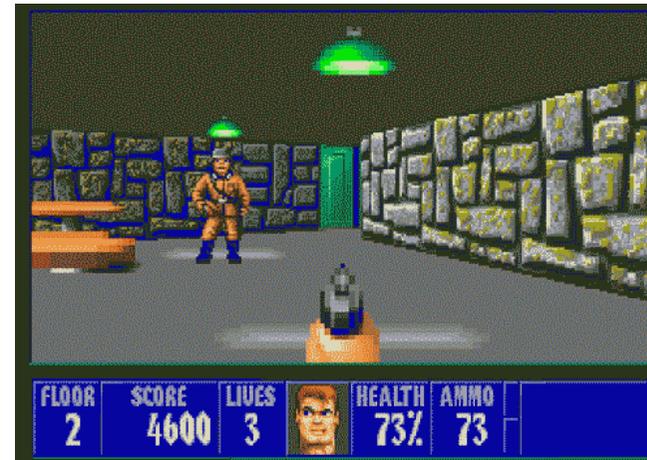
- Studienlage zu Computerspielen und Aggression
- Kritik
- Ideen zur Verbesserung der Datenlage
- Andere Maßnahmen





Geschichte „gewalthaltiger“ Computerspiele

- 1981: Wolfenstein
- 1987: Street Fighter
- 1992: Mortal Kombat
- 1993: Doom





Geschichte „gewalthaltiger“ Computerspiele

- Counterstrike
- Rainbow Six
- Call of Duty
- GTA





Prävalenz USA und D

- 90% der amerikanischen Kinder u. Jugendlichen (8-16a) spielen zuhause Videospiele,
- Über 75 % der Teenager unter 17 spielen Spiele ab 17a
- >80% bekommen bei Einkäufen Spiele über 17a

- JIM Studie 2008
 - 1208 Jugendliche in D (12-19a)
 - In JEDEM Haushalt in dem Jugendliche leben gibt es Computer/ Laptop, 96% Internetzugang, Konsolen in 2/3
 - 71% d. Jugendlichen haben Computer in Zimmer
 - 51% Internetanschluß im Zimmer
 - 45% eigene Spielkonsole
 - 41% tragbare Spielkonsole

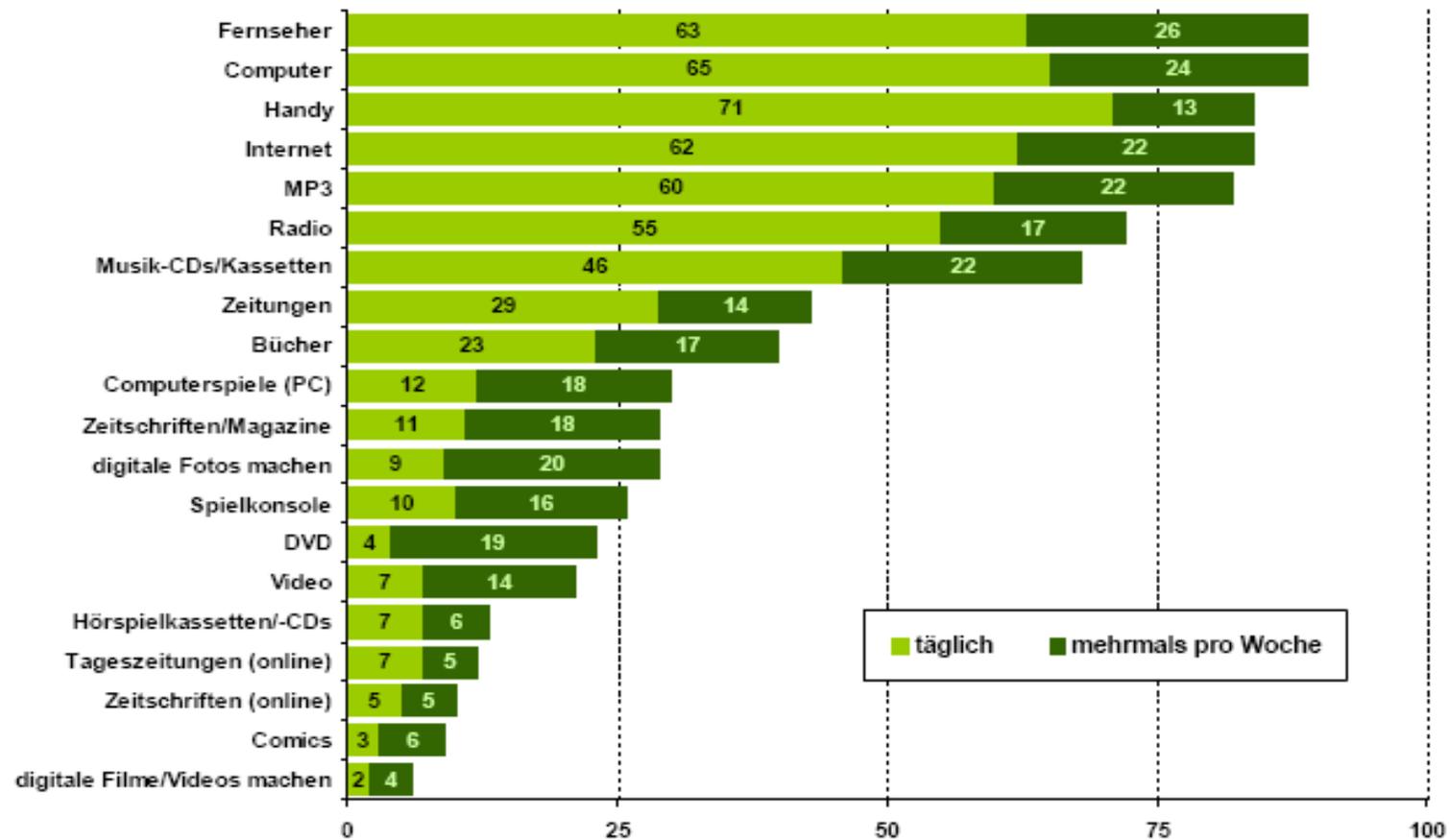
Anderson et al., 2008, Feierabend & Rathgeb, 2008





Spielekonsum in D I

Medienbeschäftigung in der Freizeit 2008



Quelle: JIM 2008, Angaben in Prozent

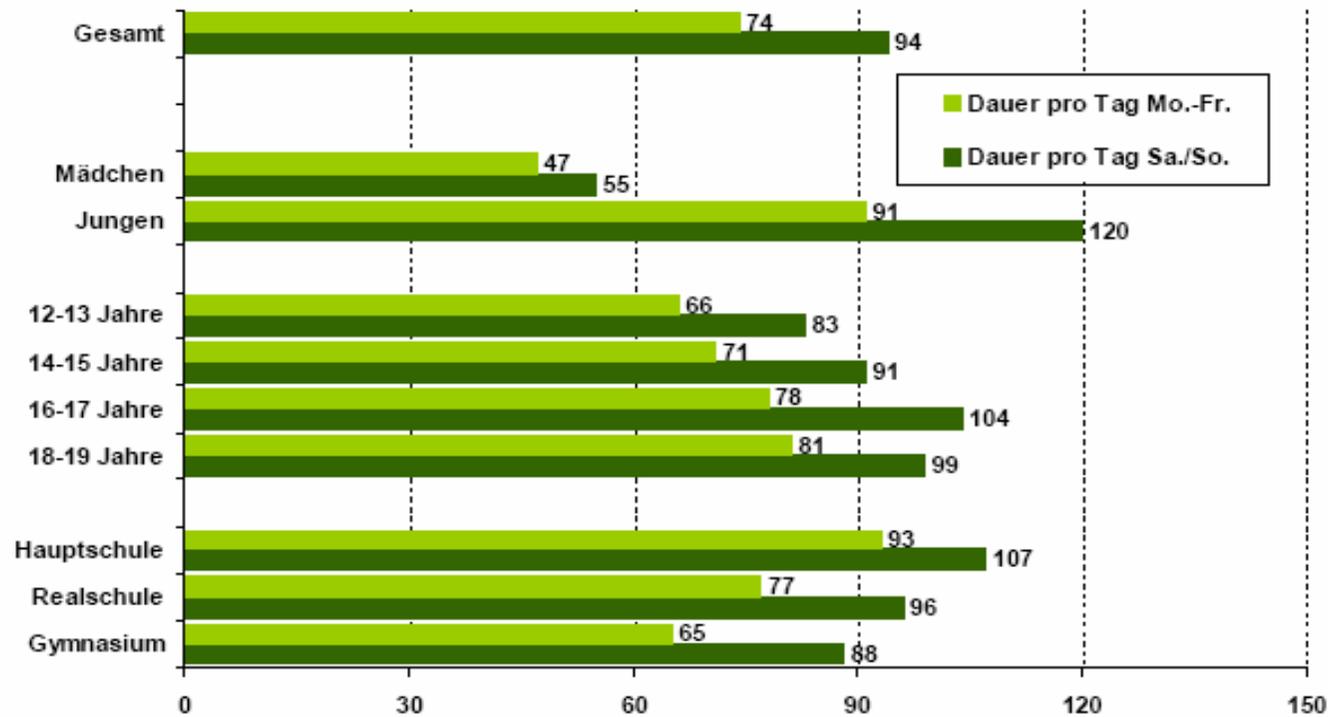
Basis: alle Befragten, n=1.208





Spielekonsum in D II

Computer-/Konsolenspiele:
- Nutzungsdauer der Spieler -



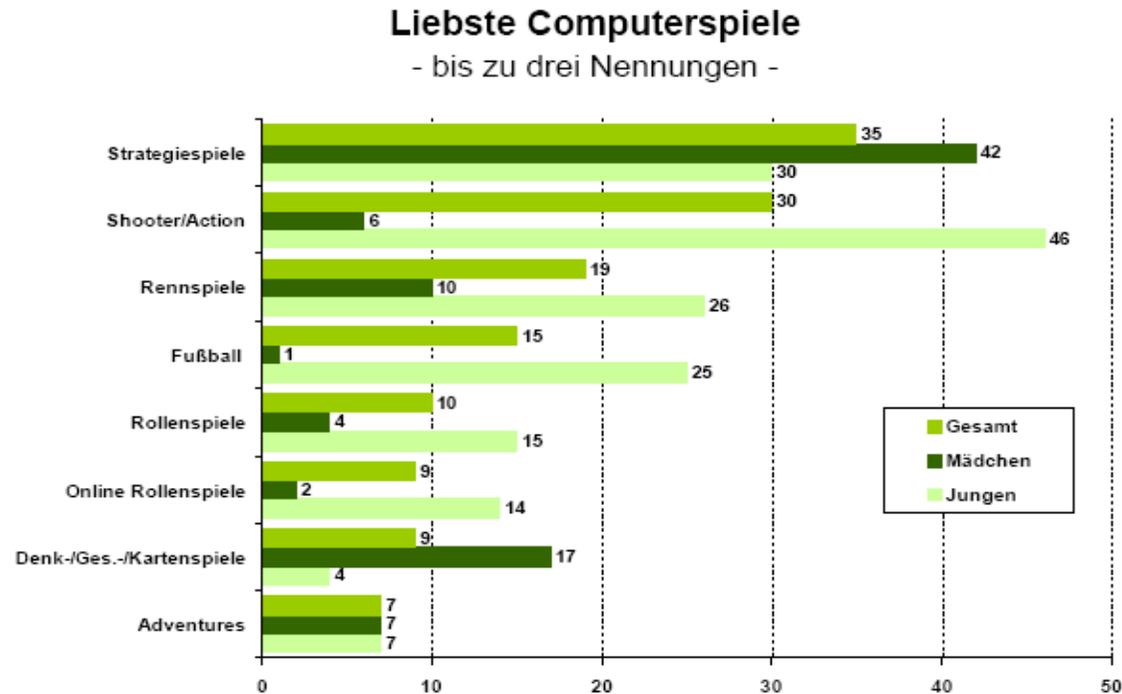
Quelle: JIM 2008, Angaben in Minuten

Basis: Nutzer von PC-/Konsolen-Spielen, n=948





Spielekonsum in D III



Quelle: JIM 2008, Angaben in Prozent

Basis: PC-/Konsolenspielnutzung zumindest selten, n=948

- M: 19% FIFA, 16% Need for Speed, GTA, 14% Counter Strike, 9% WOW, 6% Call of Duty, 5 % Age of Empires, Warcraft
- W: 16% Die Sims, 9% Solitär, 6 % Singstar, 5 % Super Mario, Abenteuer auf dem Reiterhof





TOP 5 der Videospiegelverkaufscharts

- PC
 - 1: Medal of Honor
 - 2: Die Sims 3: Traumkarrieren
 - 3: Mass Effect 2
 - 4: Star Craft II
 - 5: Mass Effect
- X-Box 360
 - 1: Red Dead Redemption
 - 2: Medal of Honor
 - 3: Call of Duty: Modern Warfare 2
 - 4: Sniper: Ghost Warrior
 - 5: FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2010

10.06.10: <http://www.top10-charts.com/spiele-charts.html>

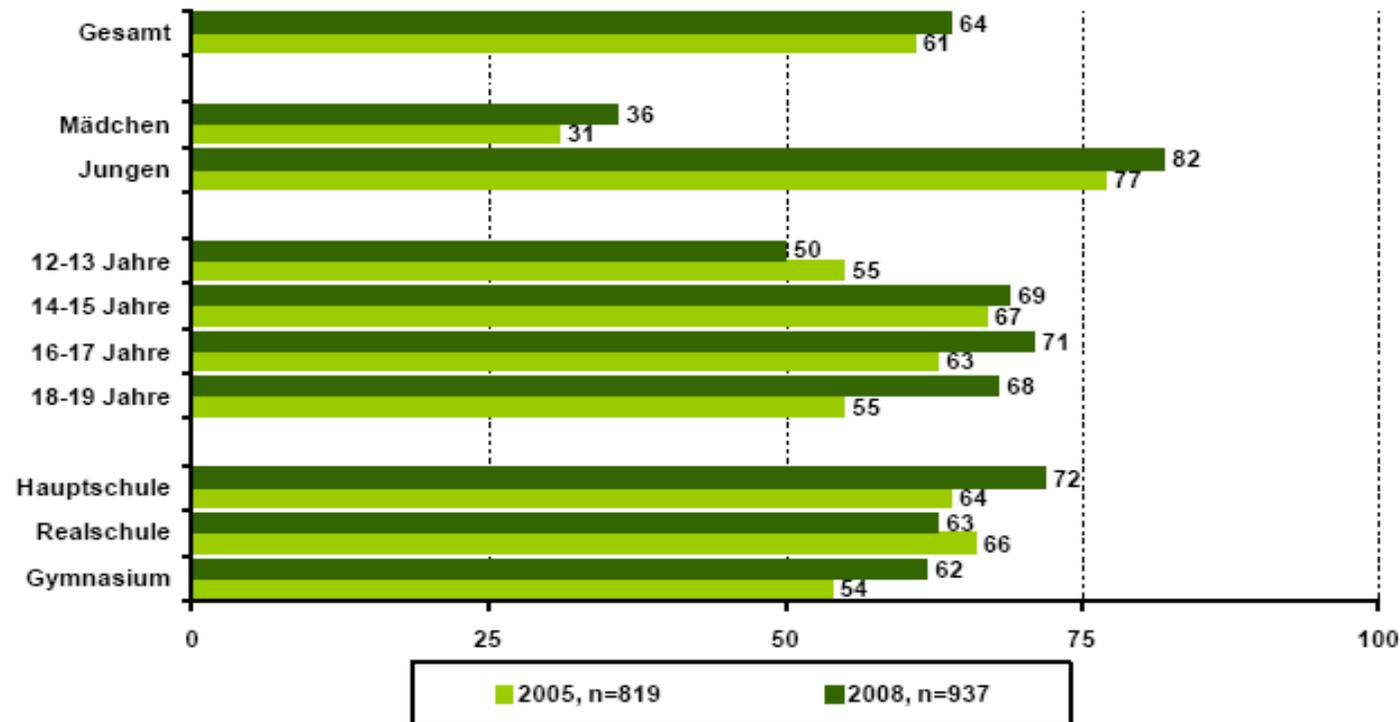




Spielekonsum in D IV

Computerspiele:

Schon Spiele genutzt, für die man (lt. Altersbegrenzung) zu jung war



Quelle: JIM 2008, JIM 2005, Angaben in Prozent

Basis: Nutzer von PC-/Konsolenspielen, denen Altersbegrenzungen bekannt sind





Und was sagt die Forschung?

Die wissenschaftliche Debatte darüber, ob Mediengewalt Aggressionen steigert, ist im Wesentlichen beendet (Anderson et al., 2003)

Es existiert kein schlüssiger Beweis für eine Verbindung zwischen Gewalt in den Medien und gewalttätiger krimineller Aktivität (Severson, 2004)

Eine wichtige verbleibende Frage ist, ob die Größe des Effektes groß genug ist, dass man es als Bedrohung für die öffentliche Gesundheit werten muß. Die Antwort scheint „Ja“ zu sein. (Huesmann, 2007)

Entgegen der allgemeinen Meinung liefert die aktuelle Literatur keine breite Basis für die Schlußfolgerung, dass Gewalt in den Medien aggressives oder gewalttätiges Verhalten verursacht. (Ferguson, 2009)





Welche Effekte können Videospiele haben?

- *Stimulationshypothese*: bei Nutzern gewalttätiger Computerspiele werden aggressive Verhaltensweisen auch in anderen Situation leichter aktivierbar.
- *General Affective Aggression Model*: Spieler mit einer aggressiveren Persönlichkeitsstruktur agieren in Spielen aggressiver: kurzfristig steigen Erregungszustand und aggressive Kognitionen. Langfristig werden aggressivere Wahrnehmungen und Verhaltensskripte verstärkt.
- *Arousalmodell*: Durch aggressive Computerspielinhalte kurzfristiger unspezifischer Erregungszustand: durch aggressive Handlungen abgebaut. Langfristiges Spielen: Habituation und Desensitivierung gegenüber aggressivem Handeln.
- *Sozial-kognitive Lerntheorie*: positive Belohnung gewalttätiger Handlungen: Verhaltensmuster verstärkt. Langfristig: verzerrte Wahrnehmung entwickelt.

Frölich et al., 2009





Aktuelle Studien I

- 2 Schulen (n= 664+590): 5 Spiele, die in den letzten 6 Monaten oft gespielt wurden

1a Präv.	Alle w	M-Spieler w	Non-M-Spieler w	Alle m	M-Spieler m	Non-M-Spieler m
In „Rauferei“	20.9	40	14*	44.4	51	28
Jemand geschlagen	34.5	49	29*	53.2	60	39*
Jemand gemobbt	4.4	6	4	9.2	10	8.2
Sachbeschädigung	7.9	15	5*	18.6	23	10*
Wurde gemobbt	9	14	7*	10.2	8	15*

Kutner & Olson, 2008





Aktuelle Studien II

- „Langzeitstudie“
- 3 Gruppen:
 - J: 12-15a, n=181
 - J: 14-18a, n=1050
 - US: 9-12a, n=364
- 2 Zeitpunkte (3-6 Monate später)
- Verschiedene Messmethoden (Eigenauskunft, manchmal nur ein item): Werte nicht angegeben
- Frage weiterhin unklar, ob nicht aggressiver Kinder aggressiver Spiele spielen

Anderson et al., 2008





Aktuelle Studien III

- Studie in den USA (n=603, Alter: 10.14a)
- Div. valide Instrumente
- Stärkster Prädiktor f. aggressives Verhalten im Eigenreprot:
 - Depression (E)
 - delinquente peer Gruppe (E)
 - antisoziale Persönlichkeitszüge (E)
 - Konflikte in der Familie
 - negative Beziehung zw Eltern/ Kind (E)
 - psychische Gewalt in Partnerschaft d. Eltern (E)
- nicht gewalttätige Verbrechen (15.4 %):
 - delinquente peers
 - Depression
- gewalttätige Verbrechen (12.3%) :
 - delinquente peers
- Bullying antisoziale Persönlichkeitszüge:
 - delinquente peers

Ferguson et al., 2009



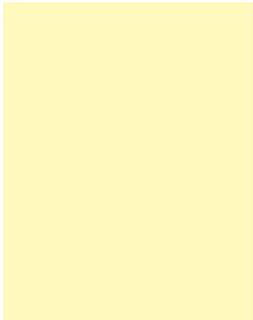


Table 1. Multiple regression results for multiple measures of pathological youth aggression in Hispanic children

Predictor variable	Outcome variables						
	CBCL aggression (child)	CBCL rule-breaking (child)	CBCL aggression (parent)	CBCL rule-breaking (parent)	Nonviolent crimes NLE	Violent crimes NLE	Bullying behavior
Male sex	-.02	.10* (.02, .18)	-.02	.04	.03	.02	-.05
Depression (CBCL)	.36* (.29, .43)	.27* (.19, .34)	.13* (.05, .21)	.12* (.04, .20)	.11* (.03, .19)	.06	.10* (.02, .18)
Neighborhood	-.03	-.07	.01	.03	.07	.05	.06
Negative adult rel.	.15* (.07, .23)	.15* (.07, .23)	.16* (.08, .24)	.11* (.03, .19)	.06	.04	.10* (.02, .18)
Antisocial personality	.12* (.04, .20)	.17* (.09, .25)	.10* (.02, .18)	.09* (.01, .17)	.06	.08	.26* (.18, .33)
Family attachment	-.02	-.09* (-.01, -.17)	-.06	-.09* (-.01, -.17)	-.04	-.02	.10* (.02, .18)
Delinquent peers	.21* (.13, .29)	.30* (.23, .37)	.09* (.01, .17)	.15* (.06, .22)	.17* (.09, .25)	.17* (.09, .25)	.22* (.14, .30)
FES conflict	.13* (.05, .21)	.08* (.00, .16)	.09* (.01, .17)	.06	.06	.06	.09* (.01, .17)
CTS psychological aggression	.12* (.04, .20)	.08* (.00, .16)	.17* (.09, .25)	.11* (.03, .19)	.02	-.01	.15* (.07, .23)
CTS physical assault	-.06	-.02	.03	.12* (.04, .20)	-.04	-.01	-.07
Television violence	.00	.00	.00	-.05	-.04	.03	.05
Video game violence	.06	.01	.03	.03	-.03	-.02	.11* (.03, .19)

Numbers in parentheses represent 95% confidence interval for standardized regression coefficients. Confidence intervals included only for significant results.

*Significant at $P \leq .05$ or better.





Metaanalysen

- Anderson & Bushman (2001) Meta-Analyse
 - Aggressive Behavior: exp: (21)r= .19
 - Aggressive Behavior: non-exp: (13)r= .19
 - Aggressive cognition: (20) r=.27
 - Prosocial behavior (8) r=-.16
 - Aggressive affect: (17) r=.18
- Sherry (2001): Meta-Analyse: r=.15
- Ferguson (2007): Meta-Analyse:
 - Aggressive Behavior: exp: (5)r= .29
 - Aggressive Behavior: non-exp: (9)r= .15
 - Aggressive thoughts: exp.: (12) r=.25
 - Aggressive thoughts: non-exp.: (5) r=.13
 - Prosocial behavior: exp. (3) r=.30
 - Prosocial behavior: non-exp. (3) R=.13



Kritikpunkte I

- Aggressive Gedanken, Verhalten \neq gewalttätiges Verhalten
- Andere Risikofaktoren werden meist in der Literatur vernachlässigt (Tierquälerei, männliches Geschlecht, SUD, Armut, familiäre Gewalt, Genetik, Mitgliedschaft in problematischer peer Gruppe)
- Tests nicht validiert: Autoren behaupten dennoch, dass Modelle generalisierbar wären
- Keine statistischen Korrekturen b. multiplen Tests aber Ergebnisse zusammengefaßt präsentiert: b. Re-Berechnung: keine signifikanten Korrelationen
- Testbedingungen haben wenig mit Realität zu tun (oft gemeinsames Spielen mit Freunden,..) Taylor Competitive Reaction Time Test

Olson, 2004, Ferguson 2008, Ferguson, 2009





Kritikpunkte I

- Aggressive Gedanken, Verhalten \neq gewalttätiges Verhalten
- Andere Risikofaktoren werden meist in der Literatur vernachlässigt (Tierquälerei, männliches Geschlecht, SUD, Armut, familiäre Gewalt, Genetik, Mitgliedschaft in problematischer peer Gruppe)
- Tests nicht validiert: Autoren behaupten dennoch, dass Modelle generalisierbar wären
- Keine statistischen Korrekturen b. multiplen Tests aber Ergebnisse zusammengefaßt präsentiert: b. Re-Berechnung: keine signifikanten Korrelationen



Testbedingungen haben wenig mit Realität zu tun (oft gemeinsames Spielen mit Freunden,..) Taylor Competitive Reaction Time Test

Olson, 2004, Ferguson 2008, Ferguson, 2009





Kritikpunkte II

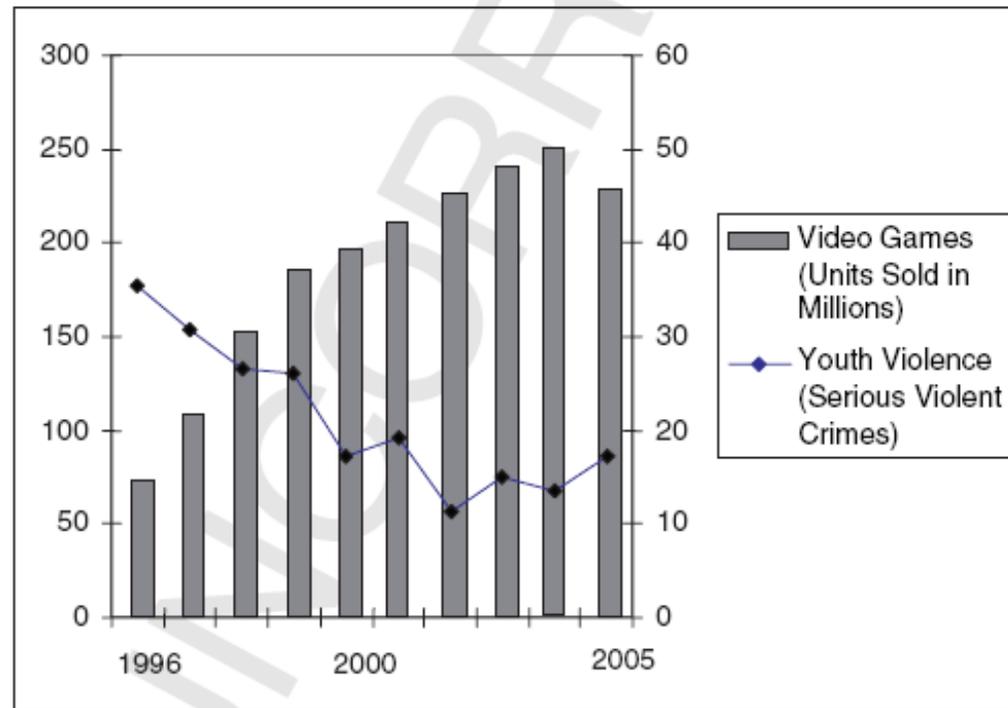
- Kleine Stichprobengrößen, keine Repräsentativität
- Korrelation \neq Kausalität (spielen aggressivere Kinder aggressivere Spiele?)
- Meta-Analysen vermischen unterschiedliche outcome Parameter, Tests, Experimente: Vergleich von Äpfel, Birnen, Karotten,...
- Falsche Tatsachen angegeben (3500 vs. 200 Studien Cook, 2000 vs. Freedman, 2002).
- Obwohl ähnliche Zahlen an gewalttätigen Medienkonsum in Kanada, Japan, England, Finnland, Australien,.. existieren, unterscheidet sich die Jugendgewalt stark

Olson, 2004, Ferguson 2008, Ferguson, 2009





Kritikpunkte II



- Obwohl ähnliche Zahlen an gewalttätigen Medienkonsum in Kanada, Japan, England, Finnland, Australien,.. existieren, unterscheidet sich die Jugendgewalt stark

Olson, 2004, Ferguson 2008, Ferguson, 2009





Verbesserungsvorschläge

- Standardisierte, reliable Messinstrumente
- Empirische Daten darüber wie hoch der Anteil an gewaltsamen Inhalten über die Jahre ist- ob es Schwankungen gibt
- Definition von Risikogruppen (Genetik, Persönlichkeitsvariablen, peer Gruppen)
- Untersuchung zur familiären Gewalt und Gewalt in den Medien
- Longitudinale Untersuchungen

Olson, 2004, Ferguson, 2009





Was wir wissen – und was nicht

Aggressive Gedanken und das Betätigen
lauter akustischer Signale
nehmen kurz nach dem Spielen gewalttätiger Spiele zu

Nimmt gewalttätiges Verhalten zu?



Was wir wissen – und was nicht

Keine Langzeitsudien mit gutem Design

Welchen Einfluss hat familiäre Gewalt,
welchen die Genetik,
welchen die Neurobiologie?



Was noch getan werden könnte

- Gewalt wird nicht erlernt, sondern die Kontrolle darüber
- Gewalt zuhause reduzieren. Schläge, verbale Mißhandlungen etc. sind starke Prädiktoren für Gewalt
- Bescheid wissen, mit wem das Kind Kontakte unterhält und wie miteinander während dieser Kontakte umgegangen wird
- Niemals körperliche Strafen
- Den Kindern beibringen einmal tief durchzuatmen und eine kleine Pause zu machen bevor sie handeln

Steinberg, 2007





- **Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit**





Amokläufe in den USA und Medienkonsum der Täter

- 37 School shootings (41 Täter): 1974-2000
- Nur 59 % der Täter hatten „some interest“ an gewalttätigen Medien
- Nur 12% an gewalttätigen Videospiele (15% seit 1989)
- 37 % führten schriftliche, gewaltverherrlichende Aufzeichnungen
- Weniger Interesse an gewalttätigen Videospiele als Rest der Bevölkerung ?

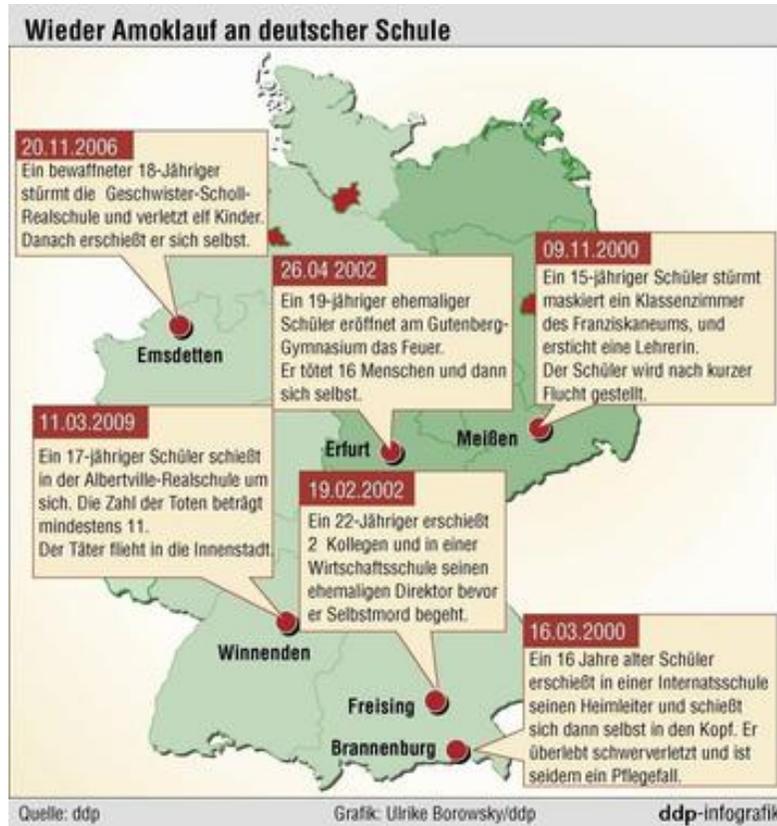
United States Secret Service and Dept. of Education report, 2002





Zur Situation in Deutschland

- Amokläufe an Schulen

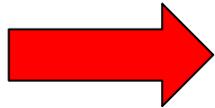


- Meißen (1999): Amok?
- Brannenburg (2000): Amok?
- Eching (2002): Counterstrike Spieler
- Erfurt (2002): LKA Thüringen: Ego-Shooter „*waren nicht ausschlaggebend*“
- Coburg (2003)
- Emsdetten (2006): Counterstrike
- Winnenden (2009): Ego-Shooter
- Ansbach (2009): keinerlei gewalttätige Videospiele



Zur Situation in Deutschland

- Amokläufe an Schulen
 - Meißen (1999): Amok?
 - Brannenburg (2000): Amok?
 - Eching (2002): Counterstrike Spieler
 - Erfurt (2002): LKA Thüringen: Ego-Shooter „*waren nicht ausschlaggebend*“
 - Coburg (2003)
 - Emsdetten (2006): Counterstrike
 - Winnenden (2009): Ego-Shooter
 - Ansbach (2009): keinerlei gewalttätige Videospiele



- **Seit 1999 !**
- Gewalttätige Videospiele existieren seit 1981

