

Violent Video Games and Children's Aggressive Behaviors: An Italian Study.

L, Milani, E, Camisasca, SCS Caravita, C, Ionio
Article in SAGE Open, July 2015.

Die Ergebnisse bestätigen die Rolle von Gewalt-Videospielen als Risikofaktoren für aggressives Verhalten und Externalisierung im Kindesalter und der frühen Adoleszenz.

Abstract

Die Literatur bietet Hinweise darauf, dass die Verwendung von Gewalt-Videospielen das Risiko für Jugendliche erhöht, aggressive Kognitionen und sogar Verhaltensweisen zu entwickeln. Wir wollten überprüfen, ob die Exposition gegenüber Gewalt-Videospielen zu Problemen der Aggression in einer Stichprobe von italienischen Kindern verknüpft ist. Vier Fragebögen wurden 346 Kinder zwischen 7 und 14 Jahren alt, Teilnahme an Primar- und Sekundarschulen in Norditalien dargereicht. Gemessene Variablen waren Externalisierung, Qualität der zwischenmenschlichen Beziehungen, Aggression, Bewältigungsstrategien und die Art des elterlichen Drucks.

Teilnehmer, die lieber Gewaltspiele spielen, zeigten höhere Werte für Externalisierung und Aggression. Der Einsatz von Gewalt-Videospielen und Alter wurde verbunden mit höheren Niveaus der Aggression, Bewältigungsstrategien und dem gewöhnlichen Videospieldkonsum der Teilnehmer. Unsere Daten bestätigen die Rolle von Gewalt-Videospielen als Risikofaktoren für die Problembereiche aggressives Verhalten und Externalisierung im Kindesalter und der frühen Adoleszenz.

Zitat aus der DISKUSSION dieser Studie (eigene Übersetzung):

Die Ergebnisse unserer Forschung können natürlich kaum definitiv betrachtet werden weil wir keine Kontrolle über die Wirkung von anderen potenziellen vermittelnden Variablen hatten. Wie erlebt das Kind die allgemeine Haltung gegenüber Aggressivität in seiner Familie und in der näheren Umgebung, den Grad der Einbeziehung der Eltern in das Spielen von VGs [video games], den kognitiven Entwicklungsstand des Kindes oder des Präadoleszenten, oder "allgemein" des Kindes Temperament und der Persönlichkeit? Jedoch scheint es, dass die Längsschnittforschung zum Thema beweist, dass die Auswirkungen der gewalttätigen VGs auf aggressives Verhalten und Kognitionen relevanter sind als gewalttätiges Verhalten und Kognitionen die Auswirkungen auf die Wahl der VGs bestimmen. Mit anderen Worten, ist die Sozialisations-Hypothese zumindest relevanter als die Auswahl-Hypothese (vgl. Müller & Krahe, 2009), für ältere Kinder und Jugendliche. Darüber, wie der Effekt "Abwärtsspirale" andeutet (vgl. Slater et al., 2003; von Salisch et al., 2011), je mehr ein Kind gewalttätige VGs wählt, je mehr zeigt er oder sie aggressive Gedanken und Verhaltensweisen, die wiederum veranlassen es, sich für weitere gewalttätige VGs zu entscheiden. Von diesen Überlegungen ausgehend kann man annehmen, dass es wahrscheinlicher ist, dass auch in unserem Beispiel die Korrelation zwischen der Verwendung von gewalttätigen VGs auch als Bestätigung der Sozialisationshypothese anzurechnen ist: Kinder, die immer mehr Zeit verwenden um immer heftiger VGs zu spielen, stellen ein erhöhtes Risiko bei der Entwicklung von Aggressionsproblemen dar.