

Gewalthaltige Computerspiele und aggressives Verhalten in der Schule. Beispiel einer systematischen Literaturrechercheⁱ

Pascal Gutknecht

Oberthema:

Psychologische Forschung zu Computerspielen

Einstiegssuche:

Tabelle 1

Wortfeld für Sucheinstieg

Suchbegriffe	Computerspiel	Psychologie	-
Synonyme	Computer Games	-	-
Verwandte Begriffe	Video Games	Neurologie	-
Oberbegriffe	Medien	-	-
Unterbegriffe	Ego-shooter	Verhalten, Persönlichkeit, Entwicklung	-
Antonyme	-	-	-

Verwendete Rechercheinstrumente:

Nebis, E-Medien-Portal, Google Scholar, Psyndex, Dorsch Lexikon der Psychologie

Einführungen und Grundlagenwerke (Lehrbücher, Handbücher, Nachschlagewerke):

- Breiner, T. C. & Kolibius, L. D. (2019a). *Computerspiele: Grundlagen, Psychologie und Anwendungen*. Berlin: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-57895-7>
- Breiner, T. C. & Kolibius, L. D. (2019b). *Computerspiele im Diskurs: Aggression, Amokläufe und Sucht*. Berlin: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-57860-5>
- Krämer, N. C., Schwan, S., Unz, D. & Suckfüll, M. (Hrsg.). (2016). *Medienpsychologie: Schlüsselbegriffe und Konzepte* (2., überarbeitete und erweiterte Aufl.). Stuttgart: Kohlhammer.

Exemplarische Studien:

- Lin, S. & Lepper, M. R. (1987). Correlates of children's usage of videogames and computers. *Journal of Applied Social Psychology*, 17, 72–93. <https://doi.org/10.1111/j.1559-1816.1987.tb00293.x>
- Salisch, M. von, Vogelgesang, J., Kristen, A. & Oppl, C. (2011). Preference for violent electronic games and aggressive behavior among children: The beginning of the downward spiral? *Media Psychology*, 14, 233–258. <https://doi.org/10.1080/15213269.2011.596468>.

Forschungsfrage:

Inwieweit besteht in der Adoleszenz ein Zusammenhang zwischen Gewalt in Computerspielen und Aggressionsverhalten in der Schule?

Auswahl der Rechercheinstrumente:

Tabelle 2

Rechercheinstrumente

Rechercheinstrument	Begründung, Abdeckung	Priorität
PsycINFO (Ovid)	Psychologie: international, qualitätsgeprüft	1
PSYINDEX (Ovid)	Psychologie: deutschsprachig	1
ERIC (Ovid)	Erziehungswissenschaft/Pädagogik: international, qualitätsgeprüft	2
Social Services Abstracts (Proquest)	Sozialpädagogik: international, qualitätsgeprüft	2
IBSS (Proquest)	Sozialwissenschaft: international, qualitätsgeprüft	3
WoS (Web of Science Core Collection)	Fachübergreifend: international, qualitätsgeprüft	3

Suchkomponenten:

Tabelle 3

Suchkomponenten für Suchanfrage in Datenbank PSYINDEX

	Stichwort	Synonyme	Schlagworte (Subject Headings)	Weitere Limitierung
Phänomen (Was?)	Aggressionsverhalten	gewaltt* verhalten* or aggress* verhalten* or streit* or amok* or school shooting* or delikt* or delinquen* or toetung*	Aggressive Behavior Violence School Violence	-
Mechanismus (Wie?)	Computerspielen	computerspiel* or video game* or computer game*	Computer Games	-
Kontext (Wo?)	Schule	schul* or berufsschul* or gymnas* or sekundarschul*	Schools School Violence High Schools School Environment	-
Population (Wer?)	Adoleszenz	jugendlich* or adoleszen*	Adolescent Development	adolescence <age 13 to 17 yrs>
(Fragestellung)	<i>Zusammenhang</i>	<i>zusammenhang* or wirkung* or einfluss* or risiko* or prävalen* or bedingung*</i>	-	<i>Quantitative Studien Forschungssynthesen Chapter Authored Book</i>

Suchanfrage in Datenbank PsycINFO:

((aggress* or violen* or delinquen* or shooting* or amok*).ti,hw,id and (computer game* or video game* or ego-shoot* or online game*).ti,hw,id and school*.mp and adoles*.mp) or limit [(aggress* or violen* or delinquen* or shooting* or amok*).ti,hw,id and (computer game* or video game* or ego-shoot* or online game*).ti,hw,id and school*.mp] to Adolescence

Recherchedokumentation der Suchanfrage in Datenbank PsycINFO:

Aggressionsverhalten	Computerspiele	Schule	Adoleszenz	Zeitraum	Formaler Publikationstyp (Publication Type)	Inhaltliche Publikationstypen (Methodology)
(aggress* or violen* or delinquen* or shooting* or amok*) .ti,hw,id	(computer game* or video game* or ego-shoot* or online game*) .ti,hw,id	school*.mp	adoles*.mp or limit [bisheriger Suchterm] to Adolescence	2000–2019	Peer Reviewed Journal Article	Meta Analysis: 0 Literature Review: 1 Systematic Review: 0 Clinical Trial: 1 Quantitative Study: 29 Longitud. Study: 7
					40	
				55		
			59			
		92				
	812					
119573						

Abbildung 1. Recherche in der Datenbank PsycINFO. Zugriff am 23.12.2019. ti=title; hw=heading word; id=key concepts; mp= title, abstract, heading word, table of contents, key concepts, original title, tests & measures, mesh.

Herausgehobene Studien:

Anderson, C. A., Sakamoto, A., Gentile, D. A., Ihori, N., Shibuya, A., Yukawa, S. et al. (2008). Longitudinal effects of violent video games on aggression in Japan and the United States. *Pediatrics*, *122*. <https://doi.org/10.1542/peds.2008-1425>

Bensley, L. & Van Eenwyk, J. (2001). Video games and real-life aggression: Review of the literature. *Journal of Adolescent Health*, *29*, 244–257.
<https://doi.org/10.1016/S1054-139X%2801%2900239-7>

Hopf, W. H., Huber, G. L. & Weis, R. H. (2008). Media violence and youth violence: A 2-year longitudinal study. *Journal of Media Psychology*, *20*, 79–96.
<https://doi.org/10.1027/1864-1105.20.3.79>

Staudemüller, F. (2011). Violent video games and aggression: Long-term impact and selection efforts. *Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie*, *60*, 745–761.
<https://doi.org/10.13109/prkk.2011.60.9.745>

Studienbewertung:

Bensley, L. & Van Eenwyk, J. (2001). Video games and real-life aggression: Review of the literature. *Journal of Adolescent Health, 29*, 244–257.

<https://doi.org/10.1016/S1054-139X%2801%2900239-7>

Die Autorinnen und das Journal weisen eine gewisse wissenschaftliche Relevanz auf: Web of Science h-Indices von 14, resp. 6; 5-Jahres Journal Impact Factor von 5.207. Die Studie wurde bisher 69 Mal von Studien zitiert, die in Web of Science enthalten sind (Web of Science Zugriff am 23.12.2019). Sie ist im Jahr 2001 erschienen, berücksichtigt vorwiegend Literatur aus den 90er Jahren und kann damit keine Aussagen über neue Erkenntnisse machen. Die Generalisierbarkeit eines Literaturreviews gegenüber einer Primärstudie ist naturgemäss höher, wobei für die Population der Adoleszenten in dieser Untersuchung lediglich eine experimentelle, eine quasi-experimentelle, sieben Korrelations- und zwei deskriptive Studien berücksichtigt worden sind. Die Studie macht nachvollziehbar, welche Literatur sie verarbeitet hat und wo die Grenzen der Untersuchung liegen, und zeigt auf, wo Potenzial im Forschungsfeld besteht.

ⁱ Dieses Dokument ist nach den Richtlinien zur Manuskriptgestaltung der DGPs (2019) erstellt.



Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Gutknecht, P. (2020). *Gewalthaltige Computerspiele und aggressives Verhalten in der Schule. Beispiel einer systematischen Literaturrecherche*. Zürich: ZHAW digitalcollection.