

## Rubrik ‚Aus der Arbeit der FachKollegen‘

# Aktuelle Forschungsprojekte zum Thema ‚Mediengewalt‘ : Fragestellungen, Methode und Ergebnisse\*

Beitrag der Universität Potsdam

## Vorbemerkung

Die Frage, ob der Konsum von Mediengewalt in Film, Fernsehen oder interaktiven Computerspielen die Gewaltbereitschaft erhöht, ist in der Öffentlichkeit heftig umstritten und wird nicht immer sachlich diskutiert. Bevor wir die Zielsetzungen und Ergebnisse unserer Studien zusammenfassen, soll deshalb hier das Grundverständnis umrissen werden, das unseren Arbeiten zugrunde liegt.

- Niemand, der sich wissenschaftlich mit dem Thema auseinandersetzt, würde behaupten, dass der Konsum von Mediengewalt immer und unweigerlich zu gewalttätigem Verhalten führt. Vielmehr sind sich die Forscher/innen einig, dass Mediengewalt nur einer von vielen Faktoren ist, die zur Gewaltbereitschaft beitragen können.
- Zum Vergleich: Es würde auch niemand behaupten, dass jeder, der raucht, an Lungenkrebs stirbt oder jeder, der betrunken Auto fährt, einen schweren Verkehrsunfall verursacht. Rauchen erhöht aber das Risiko für Lungenkrebs, und Trunkenheit am Steuer ist eine häufige Ursache schwerer Unfälle. Deshalb werden in unserer Gesellschaft Maßnahmen ergriffen, das Risiko zu senken, etwa über das Verbot von Tabakwerbung oder die Einführung und Überwachung von Promillegrenzen.
- Analog zu diesen Beispielen geht es bei der Debatte um Mediengewalt zunächst einmal um die Frage: Wie hoch ist das Risiko, dass Menschen durch den intensiven Konsum von Mediengewalt gewaltbereiter werden? Im nächsten Schritt ist dann zu entscheiden, ob es angezeigt erscheint, Maßnahmen zur Senkung des Risikos zu ergreifen. Das Wissen um Maßnahmen, die erfolgversprechend sein können, setzt wiederum voraus, dass man genauer weiß, auf welche Weise Mediengewalt die Nutzer beeinflusst und ihre Gewaltbereitschaft erhöhen kann.

---

\* Ansprechpartnerin für weitere Auskünfte: Dr. Ingrid Möller, Universität Potsdam, Institut für Psychologie, Karl-Liebknecht-Str. 24-25, 14476 Golm, Tel: 0331-9772822 oder 9772878, Email: Ingrid.Moeller@uni-potsdam.de.

## Fragestellungen

US-amerikanische Meta-Analysen zeigen, dass der Konsum von Spielen mit hohem Gewaltgehalt mit erhöhter Aggression verbunden ist.<sup>1</sup> Der Effekt konnte dabei sowohl für Erwachsene als auch für Kinder und Jugendliche nachgewiesen werden. Experimente, in denen Teilnehmer, die ein gewalthaltiges Spiel spielten, mit Teilnehmern verglichen wurden, die ein gewaltfreies Spiel spielten, konnten zeigen, dass das Spielen gewalthaltiger Videospiele zumindest kurzfristig aggressives Verhalten sowie aggressive Gedanken<sup>2</sup> und Gefühle im Spieler begünstigen bzw. erhöhen. Auch Befragungen von Vielspielern und Wenigspielern konnten diesen Zusammenhang bestätigen.

Unsere Studien zielen darauf ab, einige bislang nicht hinreichend geklärte Fragen über den Zusammenhang von Mediengewalt und Aggression genauer zu untersuchen. Insbesondere geht es um folgende Fragestellungen:

- Wovon hängt es ab, ob sich Personen besonders zu gewalthaltigen Spielen hingezogen fühlen?  
Mehrere mögliche Variablen sind hier zu betrachten:
  - o **Geschlecht:** In sehr vielen Studien in verschiedenen Ländern zeigte sich, dass Jungen und Männer von Videospiele allgemein und von gewalthaltigen Spielen im Besonderen viel stärker angezogen werden als Mädchen und Frauen. Auch in unseren Studien zeigte sich bei der Teilnehmeranzahl ein **deutlicher Geschlechtsunterschied**. Nur 4% aller teilnehmenden Personen an unseren Online-Studien waren Mädchen und junge Frauen.
  - o **Geschlechterrollen-Selbstkonzept:** Hierbei geht es darum, wie sehr sich eine Person mit dem ihrem Geschlecht entsprechenden (typisch männlichen oder typisch weiblichen) **Rollenbild identifiziert**. Wir vermuten, dass Spielerinnen, die sich selbst nicht nur mit typisch weiblichen, sondern zusätzlich auch mit typisch männlichen Eigenschaften beschreiben, verstärkt Videospiele nutzen. Umgekehrt gingen wir davon aus, dass männliche Spieler, die sich sowohl männliche als auch weibliche Eigenschaften zuschreiben, diese Art von Spielen weniger spielen.

---

<sup>1</sup> Forschungsarbeiten, die eine Vielzahl von Studien unterschiedlicher Forscher aus verschiedenen Ländern zusammenfassen und somit besser abschätzen können, ob überhaupt ein Zusammenhang zwischen Mediengewalt und Aggression besteht und wenn ja, wie stark dieser Zusammenhang ausgeprägt ist. Unter ‚Aggression‘ bzw. ‚aggressivem Verhalten‘ verstehen wir im folgenden Verhaltensweisen, die mit der Absicht ausgeführt werden, eine andere Person zu schädigen.

<sup>2</sup> unter Aggression versteht man auch hohe Reizbarkeit, Erregbarkeit, verbales Angriffsverhalten (Anm.d.Red.)

- o **Bedürfnis nach Kick und Abenteuer** („Sensation Seeking“): Wir vermuten, dass Personen, die einen besonders hohen Wunsch nach aufregenden Situationen im Sinne des ‚Sensation Seeking‘ haben, sich bevorzugt mit Actionspielen beschäftigen und entsprechend auch Spiele wählen, in denen Kämpfe etc. zu den vordringlichen Spielaufgaben zählen (und die somit auch einen höheren Gewaltanteil aufweisen als z.B. Simulationen, Rennspiele oder klassische Adventures).
- o **Erhöhte Aggressionsneigung:** Eine weitere Möglichkeit wäre anzunehmen, dass gerade Menschen, die schnell und häufig ‚ausrasten‘, also eine hohe Aggressionsneigung haben, eine besondere Vorliebe für das Ausagieren von Aggression in der virtuellen Welt der Computerspiele haben. Damit wäre es nicht (nur) so, dass Gewaltspiele aggressiv machen, sondern auch (oder vielmehr) so, dass besonders aggressive Menschen sich auch stärker zu derartigen Gewaltinhalten hingezogen fühlen.
- Wie stark ist der Zusammenhang zwischen der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele und der Aggressionsbereitschaft? Da die Gewaltspiele, die in unseren Studien näher betrachtet worden sind, v.a. körperliche Formen aggressiven Verhaltens darstellen und den Spieler entsprechend im virtuellen Raum ausführen lassen, ist anzunehmen, dass es am ehesten einen Effekt auf körperliche Aggressionsformen im alltäglichen Erleben und Verhalten der Spieler/innen geben sollte. Daher wurden die Vorhersagen entsprechend auf diese Form aggressiven Verhaltens beschränkt und auch die Ergebnisdarstellung bezieht sich nur auf diesen Teilaspekt.
- Sind bestimmte Spieler ‚anfälliger‘ für die aggressionsfördernde Wirkung von Mediengewalt und an welchen Risikomerkmale erkennt man sie?
  - o **Geschlecht:** Anzunehmen ist, dass der Zusammenhang zwischen Gewaltmedienkonsum und Aggression für Jungen und Männer stärker ausgeprägt ist (aber sie nutzen diese Inhalte eben auch häufiger).
  - o **Aggressivität:** Wenn Personen ohnehin bereits eine erhöhte Aggressionsbereitschaft mitbringen, sollte diese durch den Konsum von Mediengewalt stärker erhöht werden als dies bei Personen mit niedriger Aggressionsbereitschaft der Fall ist.

- Auf welchem Wege, d.h. über welche vermittelnden Prozesse wirkt sich der Konsum gewalthaltiger Medien aus?
  - o **Leichtere Abrufbarkeit aggressiver Gedanken:** Ausgehend von aktuellen theoretischen Modellen der Aggressions- und Medienwirkungsforschung ist anzunehmen, dass schon der kurzfristige Konsum gewalthaltiger Computer- und Videospiele zur leichteren Abrufbarkeit feindseliger Gedanken und der wiederholte und langfristige Konsum zu einer Verstärkung aggressionsbezogener Denkstrukturen führt. Je öfter man sich mit aggressiven Gedankeninhalten beschäftigt, desto leichter können sie aufgerufen werden<sup>3</sup> und desto eher bestimmen sie die Wahrnehmung und Interpretation<sup>4</sup> von Situationen. Hierzu gehört auch, dass man Aggression eher als ‚normale‘ oder ‚angemessene‘ Reaktion<sup>5</sup> in einer Situation betrachtet.
  - o **Feindselige Weltsicht:** Außerdem begünstigt die leichte Abrufbarkeit aggressiver Gedankeninhalte die Bildung einer Wahrnehmungsverzerrung, die sich darin äußert, dass eine Person vor allem in mehrdeutigen Situationen ihren Mitmenschen (vorschnell) feindselige Absichten unterstellt. Wenn es etwa darum geht einzuschätzen, ob das Verhalten einer anderen Person, das uns stört, Ausdruck einer feindlichen Absicht oder vielmehr bloße Ungeschicklichkeit ist, neigen Menschen, die schnell auf aggressive Denkmuster zugreifen, verstärkt zu der Deutung, dass es sich um eine feindliche Absicht handelt.

**Fortsetzung in der nächsten Ausgabe**

November 2006

Institut für Psychologie  
Abteilung Sozialpsychologie

Prof. Dr. Barbara Krahé  
Dr. Ingrid Möller  
Dipl.-Psych. Anja Berger



---

<sup>3</sup> Prägung und Dominanz durch Wiederholung (Anm.d.Red.)

<sup>4</sup> geprägte themenzentrierte Konzentration (Anm.d.Red.)

<sup>5</sup> unbewusste archetypisch verankerte Anpassungsprozesse (Anm.d.Red.)