

Rubrik ‚Aus der Arbeit der FachKollegen‘

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

Beitrag der Universität Potsdam

Teil 2

- o **Abstumpfung gegenüber dem Leid von Opfern:** Parallel zur Debatte um die direkte Wirkung auf die Aggressionsneigung der Spieler wird oft diskutiert, dass das Spielen von Gewaltspielen das Mitgefühl mit Opfern von (fiktiven und realen) Gewalttaten reduziert, dass die Spieler also „abstumpfen“. Deshalb haben wir nicht nur die Aggressivität untersucht, sondern auch die Fähigkeit, Mitgefühl mit den Opfern realer Gewalt zu empfinden. Dabei nehmen wir an, dass Vielspieler von gewalthaltigen Computerspielen weniger Mitgefühl mit einem Gewaltopfer empfinden als Menschen, die sich nur wenig mit gewalthaltigen Spielen beschäftigen.
- Wie wirkt sich das regelmäßige Spielen von gewalthaltigen Computer- und Videospiele langfristige auf die Aggressionsbereitschaft von v.a. Kindern und Jugendlichen aus?
  - o Führt das Spielen von Gewaltspielen über die Zeit zu einer erhöhten Aggressionsneigung oder führt umgekehrt eine schon bestehende hohe Aggressionsbereitschaft dazu, dass gerade die gewalthaltigen Spiele als besonders attraktiv angesehen und somit verstärkt genutzt werden?

---

\* 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](mailto:Ingrid.Moeller@uni-potsdam.de).

## Methode

Um diese Fragestellungen zu untersuchen, führten wir eine Serie von Studien durch, an denen insgesamt über 3,300 Befragte<sup>1</sup> teilnahmen. Eine wesentliche Rolle spielte die Erfassung der Nutzung von Spielen mit unterschiedlich gewalthaltigem Inhalt. Hierzu wurden den Teilnehmer/innen Listen mit aktuellen Computer- und Videospiele vorgegeben, die zuvor von Experten im Hinblick auf ihren Gewaltgehalt eingestuft worden waren. Als Experten unterstützten uns Journalisten von Computerzeitschriften sowie Medienwissenschaftler mit Forschungsschwerpunkt im Bereich der elektronischen Spiele.<sup>2</sup>

Selbstverständlich verfügen auch Spieler/innen, die sich nur in der Freizeit mit Bildschirmspielen beschäftigen, über viel Wissen und Können in diesem Bereich. Deshalb ließen wir in einer weiteren Studie den Gewaltgehalt von Spielen auch von den Befragten selbst einschätzen. Die Maße der allgemeinen Aggressionsneigung, des Geschlechtsrollenselbstkonzepts sowie der Abenteuersuche ("Sensation Seeking") wurde durch Selbsteinschätzung<sup>1</sup> der Teilnehmer/innen erfasst. In den Studien kamen verschiedene Methoden zum Einsatz:

- Online-Befragungen über das Internet, mit deren Hilfe eine große Zahl von Spiele-Nutzern erreicht werden konnten; insgesamt nahmen hieran ca. 3000 Spieler/innen im Alter zwischen 12 und 40 Jahren aus Deutschland, Österreich und der deutschsprachigen Schweiz teil.
- Schriftliche Befragungen von Schüler/innen der 7. und 8. Klassen im Papier- und Bleistift-Format im "Querschnitt", d.h. in einer einmaligen Befragung;
- Schriftliche Befragung von Schüler/innen derselben Klassenstufen im „Längsschnitt“, d.h. mit dreimaliger Befragung (zum Beginn und Ende eines Schuljahres und danach nach 2.5 Jahren). Dadurch war es möglich, Aussagen über die langfristige Wirkung des Spielens von Gewaltspielen zu treffen und die beiden möglichen Wirkrichtungen (Gewaltspiele erhöhen Aggression vs. erhöhte Aggressionsneigung führt zur Beschäftigung mit Gewaltspielen) gegeneinander zu testen.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> leider birgt der Weg der Befragung bzw. der Selbsteinschätzung mehrere kommunikative Probleme, beispielsweise Missverständnisse, unklare Formulierungen, manipulierte Antworten bzw. Aussagen, unbewusst und ungewollte falsche Aussagen, etwaige Suggestionen u.v.m. (Anm.d.Red.)

<sup>2</sup> Leider nahmen keine sich mit unterbewussten Vorgängen auseinandersetzen Psychologen teil. Das wirft die Frage auf, ob die genannten Experten aus Journalismus und Medienwissenschaft gleichzeitig Experten für psychische Vorgänge sind und den Grad der Beeinflussung sowie die Beeinflussung des Unterbewusstseins analog eines Psychoanalytikers einschätzen können (Anm.d.Red.)

<sup>3</sup> es gilt in Fachkreisen als umstritten, in welcher Form und Intensität Veränderungen der eigenen Persönlichkeit selbst wahrgenommen werden können

- Interviews mit Spieler/innen, die besonders intensiv Videospiele nutzen (sowohl online als auch im persönlichen Kontakt), um in künftigen Umfragen die Spielgewohnheiten der Teilnehmer noch konkreter und besser erfragen zu können.
- Experimentaluntersuchungen im Labor, in denen Spieler/innen ein gewaltfreies oder gewalthaltiges Computerspiel spielten und danach in Bezug auf die **Geschwindigkeit** der **Abrufbarkeit aggressiver Gedankeninhalte** und das **Ausmaß** von aggressiven Gefühlen miteinander verglichen wurden.

## Ergebnisse

Zusammengefasst ergaben sich aus unseren bisherigen Studien folgende Ergebnisse:

- Die in der internationalen Literatur immer wieder berichteten Geschlechtsunterschiede in der Nutzung und Vorliebe von Bildschirmspielen allgemein und Gewaltspielen im Besonderen konnten auch in unseren Studien nachgewiesen werden: **Jungen/Männer** beschäftigen sich mit dem Medium der elektronischen Spiele weitaus häufiger als Mädchen/Frauen und **zeigen außerdem eine größere Vorliebe für gewalthaltige Inhalte.** <sup>4</sup>
- Sowohl Jungen/Männer als auch Mädchen/Frauen mit einer großen Vorliebe für aufregende, spannende und ungewisse Situationen (sogenannte "Sensation Seeker") spielen eher Gewaltspiele als Personen mit einem geringen Wunsch, solche Situationen zu erleben.
- Mädchen und Frauen mit einem eher maskulinen Selbstbild (die sich eher männliche Eigenschaften zuschreiben), sind ebenfalls verstärkt unter den Spielerinnen zu finden, die Gewaltspiele nutzen. Für Jungen und Männer fand sich kein Zusammenhang zwischen dem Spielkonsum und der Selbstbeschreibung anhand männlicher oder weiblicher Eigenschaften.

---

<sup>4</sup> die Rolle von Gewalt in der Erziehung der Kindheit wurde nicht hinterfragt (Anm.d.Red.)

**Rubrik ‚Aus der Arbeit der FachKollegen‘**  
**Aktuelle Forschungsprojekte zum Thema ‚Mediengewalt‘**  
Beitrag aus der Psychologie

- Kurzfristig erhöht das Spielen eines gewalthaltigen Computerspiels die Abrufbarkeit feindseliger Gedanken, selbst das Anschauen eines Trailers für derartige Spiele begünstigt eine feindselig- getönte Situationswahrnehmung. Zusätzlich können durch das Spielen eines Gewaltspiels Ärger- Gefühle hervorgerufen werden – auch dann, wenn der Spieler durch das Spiel nicht frustriert wurde (wenn er/sie also im Spiel gewonnen hat).
- Spieler/innen, die häufig und gerne Gewaltspiele nutzen, zeigen eine höhere Bereitschaft, in Konfliktsituationen aggressiv zu reagieren. Dabei spielt die Tendenz eine Rolle, anderen in uneindeutigen Situationen feindselige Absichten zu unterstellen und daher sozusagen „prophylaktisch“ aggressiv zu handeln.
- Insbesondere für Jungen/Männer besteht ein Zusammenhang zwischen dem Konsum von Gewaltspielen und der Aggressivität als Persönlichkeitseigenschaft, wobei aus den einmaligen Online-Umfragen keine Schlussfolgerungen über die Richtung dieses Zusammenhangs gezogen werden können. Unsere Längsschnittstudie zeigte jedoch, dass die Höhe des regelmäßigen Konsums von Gewaltspielen zum Zeitpunkt der ersten Befragung die Aggressionsbereitschaft der Spieler 2.5 Jahre später mitbestimmte (neben anderen Faktoren). Das heißt: je mehr Gewaltspiele ein Jugendlicher über Monate und Jahre hinweg spielt, desto eher handelt er in bestimmten Situationen aggressiv. Der umgekehrte Wirkungszusammenhang, dass besonders aggressive Jugendliche sich zu Gewaltspielen hingezogen fühlten, ließ sich nur mittelfristig für einen Zeitraum von 6 Monaten bestätigen. Eine Wechselwirkung zwischen Medienkonsum und Aggressions- bereitschaft ist also erkennbar, die Wirkung des Medieninhalts auf das Verhalten einer Person erweist sich über einen längeren Zeitraum jedoch als stabiler und stärker.
- Zwischen dem Spielen von Gewaltspielen und der Fähigkeit, Mitleid mit anderen zu empfinden besteht ein negativer Zusammenhang, d.h., Personen, die sich viel mit Gewaltspielen beschäftigen bzw. viel Gewaltsendungen im Fernsehen schauen, empfinden weniger Mitleid mit anderen Menschen in Notsituationen als Personen, die zwar viel Computerspiele insgesamt spielen, aber Spiele-Genres bevorzugen, in denen wenig Gewalt vorkommt.

## Fazit

Die These der aggressionsfördernden Wirkung des Konsums von Mediengewalt konnte durch die Befragungsdaten weitgehend gestützt und somit empirisch abgesichert werden. Die Stärke des Zusammenhangs (ausgedrückt über die Höhe der statistisch errechneten Koeffizienten) ist als eher schwach einzustufen, aber bei der sehr großen Zahl von Nutzern sind auch schwache Effekte praktisch bedeutsam.

Zum einen zeigen die Befunde, dass auch der Konsum gewalthaltiger Bildschirmspiele aggressive Gedankeninhalte hervorrufen kann – und zwar zusätzlich zu den Effekten stabiler Persönlichkeitsmerkmale wie der Aggressivität. Zum anderen zeigen die Ergebnisse aber auch, dass es sich bei der Gewalt in elektronischen Spielen nur um einen von vielen Faktoren handelt, die aggressives Verhalten bedingen. Zu beachten ist aber auch, dass es sich bei den Computerspielen um nur einen Teilaspekt der Mediengewalt handelt, der Menschen heutzutage ausgesetzt sind.

Bezieht man die Effekte der Gewalt in Film und Fernsehen mit ein, so ist Mediengewalt fast allgegenwärtig. Dabei ist davon auszugehen (und kann auch durch unsere Befunde und Studien anderer Forscher/innen gestützt werden), dass Inhaltspräferenzen über verschiedene Medien hinweg stabil sind, d.h. Menschen, die gewalthaltige Computerspiele attraktiv finden, auch mit Vorliebe Gewaltinhalte in anderen Medien konsumieren.

Sicherlich ist auch die Möglichkeit zu berücksichtigen, dass es für einen geübten Spieler vielleicht etwas anderes bedeutet, ein gewalthaltiges Spiel zu spielen als für einen Laien. Inwieweit ein intensiver oder gar professioneller Spieler mögliche Gewaltszenen in einem Spiel sogar ausblenden kann und will, weil es ihm oder ihr mehr um Strategienanwendung, Geschwindigkeit, Punkte und Statistiken geht als um das Gewalthandeln der Figuren auf dem Bildschirm, muss noch genauer untersucht werden.<sup>5</sup>

## Weiterführende Literatur

Anderson, C. A., Berkowitz, L., Donnerstein, E., Huesmann, L. R., Johnson, J. D., Linz, D., Malamuth, N. M., & Wartella, E. (2003). The influence of media violence on youth. *Psychological Science in the Public Interest*, 4, 81-110.

Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2006). Short-term and long-term effects of violent media on aggression in children and adults. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, 160, 348-352.

---

<sup>5</sup> die bisher getroffenen Aussagen besagen zu wenig oder nichts über die latenten, sich im Unterbewusstsein - eben nicht bewusst - abspielenden Prägungen. Auch die Eltern, Mitschüler und Lehrer derjenigen Jugendlichen, die töteten, waren der Meinung, dass es sich um ruhige und 'unauffällige' Schüler gehandelt hätte, denen man Gewaltstraftaten niemals zugetraut hätte (Anm.d.Red.)

**Rubrik ‚Aus der Arbeit der FachKollegen‘**  
**Aktuelle Forschungsprojekte zum Thema ‚Mediengewalt‘**  
Beitrag aus der Psychologie

Gentile, D.A. (Ed.). (2003). *Media violence and children. A complete guide for parents and professionals*. Westport, CT: Praeger Publishers.

Kirsh, S. J. (2006). *Children, adolescents, and media violence*. Thousand Oaks, CA: Sage.

Krahé, B., & Möller, I. (2004). Playing violent electronic games, hostile attribution bias, and aggression-related norms in German adolescents. *Journal of Adolescence*, 27, 53-69.

Möller, I. (2006). *Mediengewalt und Aggression: Eine längsschnittliche Betrachtung der Kausalzusammenhänge am Beispiel des Konsums gewalthaltiger Bildschirmspiele*. Phil. Diss. Potsdam ( Als download abrufbar unter: <http://opus.kobv.de/ubp/volltexte/2006/773/>).

**November 2006**

**Institut für Psychologie**  
**Abteilung Sozialpsychologie**

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

