

Inhalt

Vorwort	1
1 Einleitung	3
2 Grundlagen: Wissenschaftsverständnis und Begriffsklärungen	9
2.1 Zum Wissenschaftsverständnis: Theorie und Empirie	9
2.2 Zum Gewaltbegriff	12
2.3 Zum Wirkungsbegriff	15
2.4 Methoden der Datenerhebung	17
3 Die Diskussion um Gewalt und Computerspiele	21
3.1 Öffentliche Diskussion und Medienberichterstattung	21
3.2 Neue Medien und Kulturpessimismus: Digitale Demenz	26
3.3 Anmerkungen zur Qualität der Medienexperten	32
4 Theorien zur Wirkung von Computerspielgewalt	35
4.1 Lernen durch Beobachtung und Suggestionsthese	35
4.2 Die Katharsisthese.	37
4.2.1 Die Wiederbelebung der Katharsisthese	37
4.2.2 Katharsis und gewalthaltige Spiele: Empirische Studien .	38
4.2.3 Die Wirkung des Glaubens an Katharsis	43
4.2.4 Mood-Management und Katharsis	44
4.3 Habitualisierungs- und Desensibilisierungsthese	46
4.4 Die Kultivierungsthese	50
4.4.1 Zur Entwicklung der These	50
4.4.2 Kultivierung und Computerspiele	50
4.5 Angstauslösung, Excitation-Transfer-These und Dispositionstheorie	51
4.6 Das Priming-Konzept und die Skript-Theorie	55
4.6.1 Zur Entwicklung der Konzepte Priming und Skript . . .	55
4.6.2 Studien zum Priming.	57

4.7	Das ‚General Aggression Model‘ (GAM)	58
4.8	Das Katalysator-Modell	61
4.8.1	Zur Entwicklung des Modells	61
4.8.2	Untersuchungen zum Katalysator-Modell	63
4.9	Das Transfer-Modell	65
4.9.1	Zur Entwicklung des Modells	65
4.9.2	Empirische Prüfungen des Modells	68
4.9.3	Die Umfrage von Fritz u.a.	72
5	Inhaltsanalysen von Computerspielen	75
5.1	Rechtliche Grundlagen	75
5.2	Inhaltsanalysen von Computerspielgewalt	76
5.3	Methodische Probleme (Interaktivität) und die Studie von Weber u.a.	78
5.4	Jugendschutz und Altersklassifikationen.	81
5.5	Geschlechtsrollenstereotype	86
5.6	Die Darstellung von Blut	90
5.7	Schlußbemerkungen zu den Inhaltsanalysen.	92
6	Zum Einflusspotenzial gewalthaltiger Computerspiele	95
6.1	Das Einflusspotenzial auf Kinder und Jugendliche: Fernsehen vs. Spiele	95
6.2	Inhaltliche Aspekte der Wirkung von Computerspielen	96
6.2.1	Flow- und Präsenzerleben	96
6.2.2	Virtuelle Realität.	98
6.2.3	Interaktivität	101
6.2.4	Spielperspektive (Ego-Shooter vs. Third-Person-Shooter)	102
6.2.5	Die Spielgeschichte (‘Story‘)	104
6.2.6	Die Form des Controllers	105
6.2.7	Schwierigkeitsgrad und Frustrationspotenzial	106
6.3	Situationsvariablen der Wirkung.	108
6.3.1	Die Spieldauer	108
6.3.2	Kooperation und Wettbewerb	109
7	Persönlichkeitseigenschaften und Computergewaltnutzung	111
7.1	Motive für die Nutzung von Mediengewalt	111
7.1.1	Einführung in die Problematik	111
7.1.2	Zur Attraktivität von Computerspielgewalt.	116
7.1.3	Gruppenzugehörigkeit und Identitätsbildung	119

7.2	Persönlichkeitsvariablen	122
7.2.1	Wesenszüge nach dem Fünf-Faktoren-Modell	122
7.2.2	Alter	124
7.2.3	Geschlecht	128
7.2.4	Sozio-ökonomischer Status, Bildungsniveau und intellektuelle Fähigkeiten	131
7.2.5	Aggressivität als Charakterzug	133
7.2.6	Selbstbewusstsein, Autoritarismus und soziale Dominanz	137
7.2.7	Sensation-Seeking und Hypermaskulinität	139
7.2.8	Affektive Orientierung und Empathie	141
8	Problemgruppenanalysen, Langzeitstudien und Meta-Analysen	145
8.1	Problem- bzw. Risikogruppenanalysen	145
8.1.1	Zur Begrifflichkeit	145
8.1.2	Ausgewählte empirische Studien	147
8.1.3	Moral als Forschung getarnt	150
8.2	Langzeitstudien	152
8.2.1	Vorbemerkungen	152
8.2.2	Ausgewählte U.S.-amerikanische Studien und das Modell der Abwärtsspirale	153
8.2.3	MMORPG: die Studie von Anderson u.a.	155
8.2.4	Eine finnische Langzeitstudie	159
8.2.5	Die KUHL-Studie	160
8.2.6	Die Untersuchungen der Universität Potsdam	162
8.2.7	Eine bayerische Langzeitstudie	165
8.2.8	Der Berliner Längsschnitt Medien	168
8.2.9	Die Feldstudien von Bothe und von Staude-Müller.	170
8.2.10	Schlussfolgerungen	171
8.3	Meta-Analysen	173
8.3.1	Anmerkungen zur Methode	173
8.3.2	Befunde ausgewählter Meta-Analysen	175
9	Computerspielsucht	183
9.1	Anfänge der öffentlichen Diskussion	183
9.2	Zur Suchtdefinition	185
9.3	Operationalisierung von Computerspielsucht	188
9.4	Die wissenschaftliche Auseinandersetzung um Computerspielsucht	190
9.5	Spielsucht: Motivation, Persönlichkeitsstruktur, Geschlecht und MMORPGs	193

9.6	Forschung im deutschsprachigen Raum	198
9.7	Eltern und Computerspielsucht	202
9.8	Pathologisches Spielen als primäres Problem: die Langfriststudie aus Singapore	204
9.9	School Shootings und Computerspielsucht	207
9.10	Zur Berichterstattung über School Shootings	211
9.11	Schlussbemerkungen zur Computerspielsucht	213
10	Computerspielgewalt und Medienpädagogik	215
10.1	Seriöse Medienpädagogik vs. Büttreden	215
10.2	Medienkompetenz und Interventionsstrategien	216
10.3	Computerspielgewalt: die Medienlotsen-Studie	217
10.4	Anmerkungen zu elterliche Maßnahmen zur Gewaltprävention . .	223
11	Schlussbemerkungen	229
	Literatur	240