

Inhaltsverzeichnis

0 Abstract.....	17
1 Hintergrund und Ziel.....	27
1.1 Geschichtlicher Überblick	27
1.2 Ziel der Arbeit und Vorgehensweise	30
2 Medientheoretische Aspekte	33
2.1 Was sind Computer- und Videospiele?	34
2.1.1 Technische Merkmale.....	34
2.1.2 Spielerische Merkmale	38
2.1.3 Mediale Merkmale	39
2.2 Kategorisierung von Computerspiel-Genres	41
2.2.1 Verschiedene Kategorisierungen in der Literatur	42
2.2.2 Kategorisierung für die vorliegende Arbeit	46
2.2.2.1 (3D-)Actionspiele	48
2.2.2.2 Kampfsportspiele.....	49
2.2.2.3 (Kriegs-)Strategiespiele	50
2.2.2.4 Wirtschafts- und Aufbausimulationen	51
2.2.2.5 (Flug-)Simulationen militärisch	51
2.2.2.6 (Flug-)Simulationen zivil	52
2.2.2.7 (Auto-)Rennspiele.....	53
2.2.2.8 Sportspiele	53
2.2.2.9 Jump-and-Run (Hüpf- und Sammel-Spiele)	54
2.2.2.10 Rollenspiele.....	54
2.2.2.11 Adventures.....	55
2.2.2.12 Denk- und Geschicklichkeitsspiele.....	56
2.2.3 Einzel- und Mehrspieler-Modus	57
2.3 Interaktivität.....	59
2.4 Der Stimulus-Response-Ansatz.....	62
2.5 Der Uses-and-Gratifications-Ansatz	65
2.6 Thesen zur Wirkung medialer Gewalt	69
2.7 Fazit	71

3 Psychologisch-theoretische Aspekte	73
3.1 Konstruktion von Wirklichkeit.....	74
3.1.1 Die ‚reale‘ Welt.....	76
3.1.2 Die Traumwelt.....	77
3.1.3 Die mentale Welt.....	78
3.1.4 Die Spielwelt.....	78
3.1.5 Die mediale Welt.....	78
3.1.6 Die virtuelle Welt.....	80
3.2 Prozesse zwischen den verschiedenen Wirklichkeiten.....	81
3.2.1 Transfer.....	81
3.2.1.1 Ebenen.....	84
3.2.1.2 Formen.....	86
3.2.2 Strukturelle Koppelung.....	87
3.2.3 Rahmungskompetenz.....	90
3.3 Warum werden Computerspiele genutzt - und was passiert beim Spielen?.....	92
3.3.1 Anlass zum Spielen.....	93
3.3.2 Motivation.....	94
3.3.2.1 Primäre Motivation.....	94
3.3.2.2 Sekundäre Motivation - Kontrolle, Macht, Leistung, Kompetenz, Erfolg.....	98
3.3.3 Wirkungen.....	101
3.3.3.1 Transfers in bisherigen Studien.....	102
3.3.3.2 Rahmungskompetenz gegen unangepasste Transfers.....	107
3.3.4 Das Computerspiel als ‚Füllmedium‘.....	108
3.4 Fazit.....	109

4 Virtuelle, mediale, spielerische und ‚reale‘ Gewalt.....	111
4.1 Gewalt-Wirkung, Gewalt-Nutzung oder beides?.....	112
4.2 Kausalität in Korrelationsstudien	114
4.3 Experimentelle (Expositions-)Studien	117
4.4 Gewalt in Computerspielen vs. ‚reale‘ Gewalt.....	125
4.4.1 Theorien zur Aggression.....	125
4.4.2 Gewalt in (Kinder-)Spieltheorien	127
4.4.3 Sinn und Transfer	130
4.5 Gewalt in Computerspielen vs. Gewalt in anderen audiovisuellen Unterhaltungsmedien.....	134
4.5.1 Sinn und Story.....	135
4.5.2 Exkurs: Gewalt im Film und Folgerungen für das Computerspiel.....	139
4.6 Wahrnehmung der Gewalt in Computerspielen.....	146
4.7 Identifikation mit den Spielfiguren.....	150
4.8 Empathie.....	152
4.9 Nutzungsverhalten und Einstellung zu Gewalt in Computerspielen bei verschiedenen Nutzergruppen	157
4.9.1 Geschlechtsspezifische Unterschiede.....	157
4.9.2 Vielspieler.....	160
4.10 Fazit.....	162

5 Fragebogenstudie:	
Faktoren und Motive für die Selektion gewalthaltiger Computerspielgenres, erlebte Spielwirkungen, Wahrnehmung und Sinn virtueller Gewalt.....	165
5.1 Fragestellung, Ziele und Hypothesen	166
5.1.1 Hypothesen zum Untersuchungsbereich 'Computerspiel-Präferenzen (Genre, Spieleigenschaften etc.)'	169
5.1.2 Hypothesen zum Untersuchungsbereich 'Computerspiel-Erfahrung und Nutzungsverhalten'	170
5.1.3 Hypothesen zum Untersuchungsbereich 'Demographische Faktoren'	172
5.1.4 Hypothesen zum Untersuchungsbereich 'Nutzereigenschaften wie Hobbys, Beruf, Interessen'	175
5.1.5 Hypothesen zum Untersuchungsbereich 'Meinungen und Einstellungen zu Gewalt'	176
5.1.6 Hypothesen zum Untersuchungsbereich 'Psychologische Eigenschaften'	177
5.1.7 Hypothesen zum Untersuchungsbereich 'Spielanlässe'	179
5.1.8 Hypothesen zum Untersuchungsbereich 'Kurzfristige Wirkungen als Spielmotivation und Gratifikation'	180
5.1.9 Hypothesen zum Untersuchungsbereich 'Längerfristige Wirkungen'	183
5.1.10 Hypothesen zum Untersuchungsbereich 'Identifikation'	186
5.1.11 Hypothesen zum Untersuchungsbereich 'Wahrnehmung und Rahmung virtueller Gewalt, empathisches Empfinden und Habitualisierung'	188

5.2 Methode.....	193
5.2.1 Design	193
5.2.1.1 <i>Items zum Untersuchungsbereich 'Computerspielpräferenzen (Genre, Spieleigenschaften etc.)'</i>	202
5.2.1.2 <i>Items zum Untersuchungsbereich 'Computerspiel-Erfahrung und Nutzungsverhalten'</i>	202
5.2.1.3 <i>Items zum Untersuchungsbereich 'Demographische Faktoren'</i>	203
5.2.1.4 <i>Items zum Untersuchungsbereich 'Nutzereigenschaften wie Hobbys, Beruf, Interessen'</i>	203
5.2.1.5 <i>Items zum Untersuchungsbereich 'Meinungen und Einstellungen zu Gewalt'</i>	204
5.2.1.6 <i>Items zum Untersuchungsbereich 'Psychologische Eigenschaften'</i>	205
5.2.1.7 <i>Items zum Untersuchungsbereich 'Spielanlässe'</i>	207
5.2.1.8 <i>Items zum Untersuchungsbereich 'Kurzfristige Wirkungen als Spielmotivation und Gratifikation'</i>	208
5.2.1.9 <i>Items zum Untersuchungsbereich 'Längerfristige Wirkungen'</i>	210
5.2.1.10 <i>Items zum Untersuchungsbereich 'Identifikation'</i>	212
5.2.1.11 <i>Items zum Untersuchungsbereich 'Wahrnehmung und Rahmung virtueller Gewalt, empathisches Empfinden und Habitualisierung'</i>	212
5.2.2 Erhebung.....	214
5.2.2.1 Pretest.....	214
5.2.2.2 Durchführung der Befragung.....	215
5.2.3 Aufbereitung und statistische Auswertung der Daten	217

5.3 Ergebnisse	220
5.3.1 Univariate Analysen zur Deskription des Datenmaterials	220
5.3.1.1 <i>Univariate Analysen zum Untersuchungsbereich 'Computerspielpräferenzen (Genre, Spieleigenschaften etc.)'</i>	221
5.3.1.2 <i>Univariate Analysen zum Untersuchungsbereich 'Computerspiel-Erfahrung und Nutzungsverhalten'</i>	224
5.3.1.3 <i>Univariate Analysen zum Untersuchungsbereich 'Demographische Faktoren'</i>	229
5.3.1.4 <i>Univariate Analysen zum Untersuchungsbereich 'Nutzereigenschaften wie Hobbys, Beruf, Interessen'</i>	233
5.3.1.5 <i>Univariate Analysen zum Untersuchungsbereich 'Meinungen und Einstellungen zu Gewalt'</i>	237
5.3.1.6 <i>Univariate Analysen zum Untersuchungsbereich 'Psychologische Eigenschaften'</i>	238
5.3.1.7 <i>Univariate Analysen zum Untersuchungsbereich 'Spielanlässe'</i>	240
5.3.1.8 <i>Univariate Analysen zum Untersuchungsbereich 'Kurzfristige Wirkungen als Spielmotivation und Gratifikation'</i>	241
5.3.1.9 <i>Univariate Analysen zum Untersuchungsbereich 'Längerfristige Wirkungen'</i>	244
5.3.1.10 <i>Univariate Analysen zum Untersuchungsbereich 'Identifikation'</i>	246
5.3.1.11 <i>Univariate Analysen zum Untersuchungsbereich 'Wahrnehmung und Rahmung virtueller Gewalt, empathisches Empfinden und Habitualisierung'</i>	247

5.3.2 Bi- / multivariate Analysen zur Untersuchung der Hypothesen.....	249
5.3.2.1 <i>Hypothesenbezogene Ergebnisse zum Untersuchungsbereich ,Computerspielpräferenzen (Genre, Spieleigenschaften etc.)'</i>	250
5.3.2.2 <i>Hypothesenbezogene Ergebnisse zum Untersuchungsbereich ,Computerspiel-Erfahrung und Nutzungsverhalten'</i>	257
5.3.2.3 <i>Hypothesenbezogene Ergebnisse zum Untersuchungsbereich ,Demographische Faktoren'</i>	260
5.3.2.4 <i>Hypothesenbezogene Ergebnisse zum Untersuchungsbereich ,Nutzereigenschaften wie Hobbys, Beruf, Interessen'</i>	269
5.3.2.5 <i>Hypothesenbezogene Ergebnisse zum Untersuchungsbereich ,Meinungen und Einstellungen zu Gewalt'</i>	276
5.3.2.6 <i>Hypothesenbezogene Ergebnisse zum Untersuchungsbereich ,Psychologische Eigenschaften'</i>	280
5.3.2.7 <i>Hypothesenbezogene Ergebnisse zum Untersuchungsbereich ,Spielanlässe'</i>	289
5.3.2.8 <i>Hypothesenbezogene Ergebnisse zum Untersuchungsbereich ,Kurzfristige Wirkungen als Spielmotivation und Gratifikation'</i>	291
5.3.2.9 <i>Hypothesenbezogene Ergebnisse zum Untersuchungsbereich ,Längerfristige Wirkungen'</i>	299
5.3.2.10 <i>Hypothesenbezogene Ergebnisse zum Untersuchungsbereich ,Identifikation'</i>	308
5.3.2.11 <i>Hypothesenbezogene Ergebnisse zum Untersuchungsbereich ,Wahrnehmung und Rahmung virtueller Gewalt, empathisches Empfinden und Habitualisierung'</i>	313
6 Diskussion und Fazit	323
7 Literatur	331
Anhang 1: Online-Fragebogen	341
Anhang 2: Anschreiben	353
Anhang 3: URLs der Diskussionsforen	355
Danksagung	357