

Inhaltsverzeichnis

| Kapitel | Seite |
|---|-----------|
| I. Tutorial | 1 |
| I.1 Ziel und Aufbau der Arbeit..... | 3 |
| I.2 Begriffsbestimmung..... | 5 |
| I.2.1 Jugend..... | 5 |
| I.2.2 Aggression und Gewalt..... | 6 |
| | |
| II. Entstehung und Merkmale der Computer- und Videospiele | 8 |
| II.1 Entwicklung der Bildschirmspiele zum Massenmedium..... | 8 |
| II.2 Die Welt der Spiele – Eine Klassifizierung der Bildschirmspiele..... | 10 |
| II.2.1 Hardware..... | 11 |
| II.2.2 Alterseinstufung..... | 12 |
| II.2.3 Spielgenres..... | 13 |
| II.2.3.1 (3D-)Actionspiele..... | 15 |
| II.2.3.2 Kampfsportspiele..... | 17 |
| II.2.3.3 (Kriegs-) Strategiespiele..... | 18 |
| II.2.3.4 Wirtschafts- und Aufbausimulationen..... | 19 |
| II.2.3.5 (Flug-) Simulation militärisch..... | 20 |
| II.2.3.6 (Flug-) Simulation zivil..... | 21 |
| II.2.3.7 (Auto-) Rennspiele..... | 22 |
| II.2.3.8 Sportspiele..... | 22 |
| II.2.3.9 Jump-and-Run (Hüpf- und Sammelspiele)..... | 23 |
| II.2.3.10 Rollenspiele..... | 24 |
| II.2.3.11 Adventures..... | 25 |
| II.2.3.12 Denk- und Geschicklichkeitsspiele..... | 26 |
| | |
| III. Theoretische Grundlagen der Medienwirkungs- und Mediennutzungsforschung | 27 |
| III.1 Interaktivität..... | 27 |
| III.2 Der Wirkungsansatz (Stimulus-Response-Ansatz)..... | 29 |
| III.3 Der Nutzen-Ansatz (Uses-and-Gratifications-Approach)..... | 32 |
| III.4 Thesen zur Wirkung medialer Gewalt..... | 36 |

| Kapitel | Seite |
|--|-----------|
| III.4.1 Thesen zur Verhinderung von Gewalt..... | 36 |
| III.4.1.1 Katharsistheses..... | 37 |
| III.4.1.2 Inhibitionsthese..... | 38 |
| III.4.2 Thesen zur Förderung der Gewaltbereitschaft..... | 38 |
| III.4.2.1 Imitationsthese..... | 38 |
| III.4.2.2 Suggestionsthese..... | 39 |
| III.4.2.3 Erregungsthese..... | 40 |
| III.4.3 These der Gewaltabstumpfung..... | 40 |
| III.4.4 These der Wirkungslosigkeit..... | 41 |
| III.5 Fazit..... | 41 |
| IV. Der Transfer im Netzwerk der Wirklichkeiten..... | 43 |
| IV.1 Wahrnehmung und Wirklichkeit..... | 43 |
| IV.1.1 Die 'reale' Welt..... | 45 |
| IV.1.2 Die Traumwelt..... | 47 |
| IV.1.3 Die mentale Welt..... | 48 |
| IV.1.4 Die Spielwelt..... | 48 |
| IV.1.5 Die mediale Welt..... | 49 |
| IV.1.6 Die virtuelle Welt..... | 51 |
| IV.2 Zwischen Transfer und Transformation..... | 52 |
| IV.2.1 Transferebenen..... | 54 |
| IV.2.1.1 Fact-Ebene..... | 55 |
| IV.2.1.2 Skript-Ebene..... | 56 |
| IV.2.1.3 Print-Ebene..... | 56 |
| IV.2.1.4 Metaphorische Ebene..... | 57 |
| IV.2.1.5 Dynamische Ebene..... | 58 |
| IV.2.2 Transferformen..... | 59 |
| IV.2.3 Strukturelle Kopplung..... | 60 |
| IV.2.4 Rahmungskompetenz..... | 62 |
| IV.4 Fazit..... | 64 |
| V. Gewalt und Aggression zwischen Computerspielen und der Realität..... | 65 |
| V.1 Theoretische Grundlagen der Aggressionsforschung..... | 65 |

| Kapitel | Seite |
|--|-----------|
| V.1.1 Aggressionsformen..... | 65 |
| V.1.2 Aggressionsursachen am Beispiel des GAM..... | 67 |
| V.2 Wahrnehmung der Gewalt in Computerspielen | 71 |
| V.2.1 (Kinder-)Spieltheorien..... | 71 |
| V.2.2 Nutzungsmotive von Computerspielern | 73 |
| V.2.3 Befunde zur Wahrnehmung der virtuellen Gewalt..... | 75 |
| V.2.4 Beeinflussende Faktoren bei der Wahrnehmung von Gewalt..... | 76 |
| V.3 Fazit..... | 80 |
| VI. Fragebogenstudie | 81 |
| VI.1 Fragestellung und Hypothesen..... | 81 |
| VI.1.1 Eigene Vorarbeit und Hinführung zur Fragestellung der empirischen Untersuchung | 81 |
| VI.1.2 Die Hypothesen..... | 82 |
| VI.1.2.1 Die Bevorzugungshypothese..... | 82 |
| VI.1.2.2 Die Multiplayerpräferenzhypothese | 82 |
| VI.1.2.3 Die Informationshypothese | 83 |
| VI.1.2.4 Die Soziale-Gratifikations-Hypothese | 83 |
| VI.1.2.5 Die Vielspieler-Präferenz-Hypothese | 84 |
| VI.1.2.6 Die Geschlechterhypothese | 84 |
| VI.1.2.7 Die Bildungshypothese | 85 |
| VI.1.2.8 Die Spielanlasshypothese..... | 85 |
| VI.1.2.9 Die Persönlichkeitshypothese..... | 85 |
| VI.1.2.10 Die Emotionsmanagmentshypothese | 86 |
| VI.1.2.11 Die Wirkungshypothese | 86 |
| VI.1.2.12 Die Transferhypothese | 87 |
| VI.1.2.13 Die Zusammenhangshypothese | 87 |
| VI.1.2.14 Die Mitleidshypothese | 88 |
| VI.1.2.15 Die Perspektivenhypothese | 88 |
| VI.1.2.16 Die Spielgeschichtenhypothese | 88 |
| VI.1.2.17 Die Bildungs-Identifikations-Hypothese | 89 |
| VI.1.2.18 Die Identifikationshypothese..... | 89 |
| VI.1.2.19 Die Rahmungskompetenzhypothese..... | 89 |
| VI.1.2.20 Die Habitualisierungshypothese | 90 |

| Kapitel | Seite |
|---|-------|
| VI.2 Methode | 91 |
| VI.2.1 Pretest | 91 |
| VI.2.2 Hauptuntersuchung..... | 92 |
| VI.2.3 Aufbereitung und statistische Auswertung..... | 93 |
| VI.3 Ergebnisse | 94 |
| VI.3.1 Univariate Analysen zur Deskription des Datenmaterials..... | 94 |
| VI. 3.1.1 Besuchte Schulform der Befragten | 94 |
| VI. 3.1.2 Geschlechterverteilung..... | 95 |
| VI. 3.1.3 Altersverteilung der Befragten | 96 |
| VI. 3.1.4 Computerspielpräferenzen..... | 96 |
| VI. 3.1.5 Merkmalspräferenz | 99 |
| VI. 3.1.6 Nutzung des Einzel- und Mehrspielermodus | 99 |
| VI. 3.1.7 Vorhandene Spielhardware | 100 |
| VI. 3.1.8 Wöchentliche Spielzeit..... | 101 |
| VI. 3.1.9 Spielerfahrung..... | 102 |
| VI. 3.1.10 Computererfahrung | 103 |
| VI. 3.1.11 Notwendigkeit unterschiedlicher Gewaltformen..... | 104 |
| VI. 3.1.12 Spielanlässe | 105 |
| VI. 3.1.13 Spielgründe und Wirkungen während des Spielens | 106 |
| VI. 3.1.14 Gemütszustand nach dem Spielen | 108 |
| VI. 3.1.15 Längerfristige Wirkungen | 109 |
| VI. 3.1.16 Wahrnehmung und Rahmung virtueller Gewalt, empathisches Empfinden und Habitualisierung..... | 110 |
| VI.3.2 Bi- und multivariate Analysen zur Untersuchung der Hypothesen | 112 |
| VI.3.2.1 Bevorzugungshypothese | 112 |
| VI.3.2.2 Multiplayerpräferenzhypothese | 116 |
| VI.3.2.3 Informationshypothese..... | 117 |
| VI.3.2.4 Soziale-Gratifikations-Hypothese..... | 118 |
| VI.3.2.5 Vielspieler-Präferenz-Hypothese..... | 118 |
| VI.3.2.6 Geschlechterhypothese..... | 119 |
| VI.3.2.7 Bildungshypothese..... | 121 |
| VI.3.2.8 Spielanlasshypothese | 121 |
| VI.3.2.9 Persönlichkeitshypothese | 122 |
| VI.3.2.10 Emotionsmanagementshypothese..... | 123 |

| Kapitel | Seite |
|---|--------------|
| VI.3.2.11 Wirkungshypothese..... | 124 |
| VI.3.2.12 Transferhypothese..... | 126 |
| VI.3.2.13 Zusammenhangshypothese..... | 127 |
| VI.3.2.14 Mitleidshypothese..... | 129 |
| VI.3.2.15 Perspektivenhypothese..... | 130 |
| VI.3.2.16 Spielgeschichtenhypothese..... | 131 |
| VI.3.2.17 Bildungs-Identifikations-Hypothese..... | 131 |
| VI.3.2.18 Identifikationshypothese..... | 132 |
| VI.3.2.19 Rahmungskompetenzhypothese..... | 133 |
| VI.3.2.20 Habitualisierungshypothese..... | 136 |
| | |
| VII. Fazit und Diskussion..... | 139 |
| | |
| Abbildungsverzeichnis..... | 148 |
| Tabellenverzeichnis..... | 149 |
| Abkürzungsverzeichnis..... | 150 |
| Literaturverzeichnis..... | 151 |
| Internetquellenverzeichnis..... | 168 |
| Anhang 1 – Fragebogen..... | 170 |
| Anhang 2 – Elternbrief..... | 180 |
| Anhang 3 – Zusatzstatistiken..... | 181 |
| Danksagung | |
| Eidesstattliche Erklärung | |