

Borgward Saal



_B6

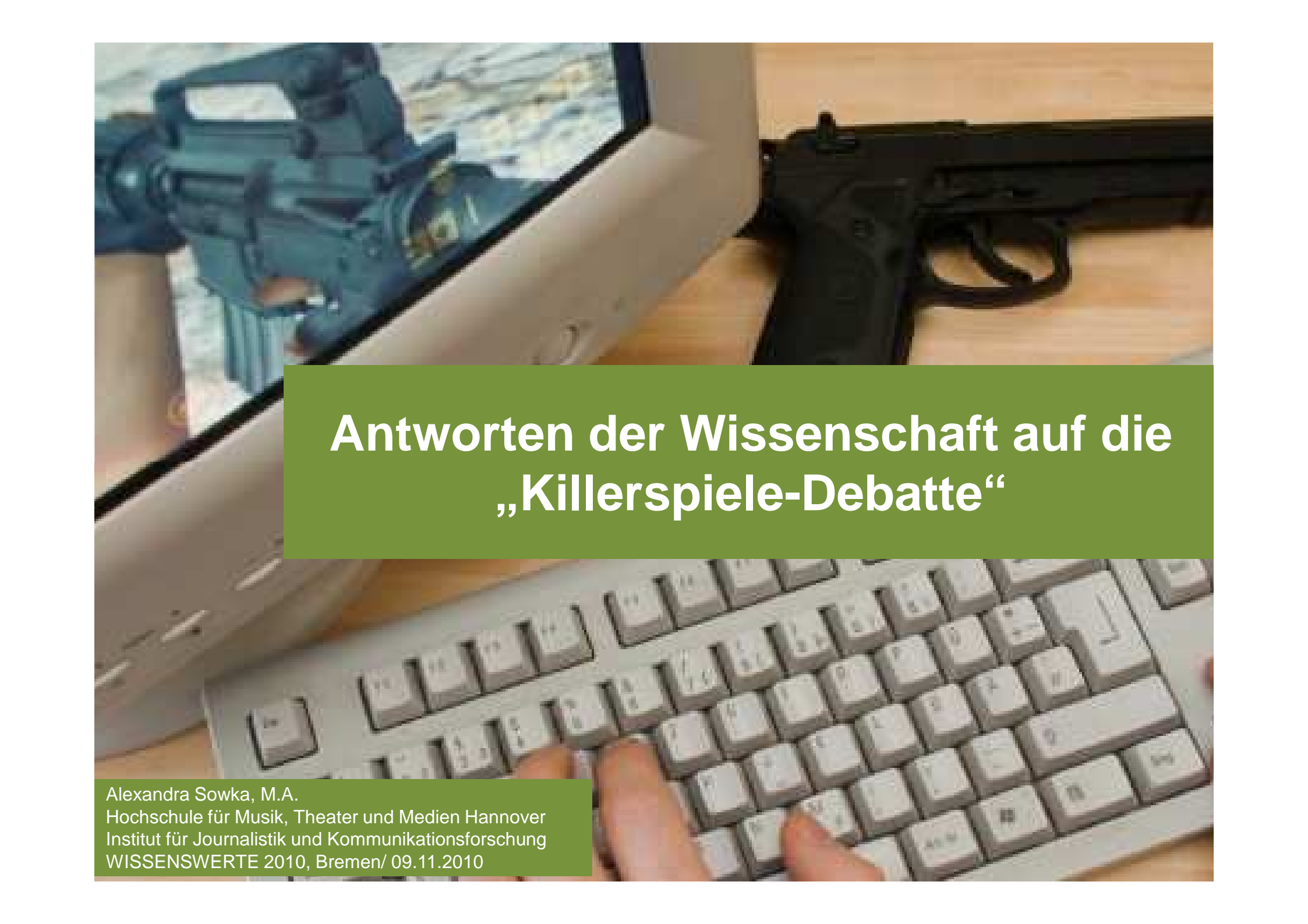
Wie berichtet man korrekt über sozialwissenschaftliche Forschung? Das Beispiel „Killerspiele“

Workshop 14.00–15.30 Uhr



**WISSENS
WERTE**

Bremer Forum für Wissenschaftsjournalismus
08.–10. November 2010

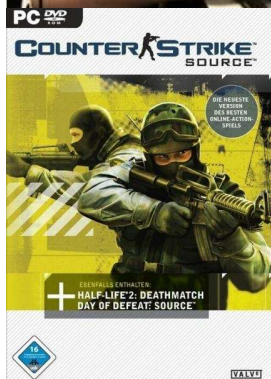


Antworten der Wissenschaft auf die „Killerspiele-Debatte“

Alexandra Sowka, M.A.
Hochschule für Musik, Theater und Medien Hannover
Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung
WISSENSWERTE 2010, Bremen/ 09.11.2010

Kontrovers diskutiert:

Haben gewalthaltige Computerspiele eine aggressionsfördernde Wirkung?



Breites Meinungsspektrum:

28. APRIL 2002, NR. 17

FRANKFURTER ALLGEMEINE SONNTAGSZEITUNG

Feuilleton

Die Software fürs Massaker

8. Dezember 2006, 09:33 Uhr

Schrift: A A A

Drucken

Versenden

Teilen

Twittern

0

Gefällt mir

Ein Comput

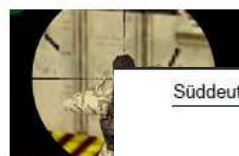
"Killerspiel"-Debatte

"Das ist pervers"

Er ist ein leidenschaftlicher Verfechter eines "Killerspiel"-Verbots: Niedersachsens Innenminister Uwe Schönemann. Im *stern.de*-Interview sagt er, weshalb er die Spiele für pervers hält und die Spieler künftig mit Razzien rechnen müssen.



Das sogenannte Waffena



Herr Schönemann, seit ein paar Wochen läuft im Kino ein neuer James-Bond-Film nichts

MEHR ZUM ARTIKEL

Süddeutsche Zeitung

KINDER- UND JUGENDMEDIEN

Dienstag, 23. Dezember 2003

Bayern, Deutschland, München Seite 15

13.03.2009

KILLERSPIELE SCHULD AN AMOKLAUF?

Unser aller Geballer

Nach dem Amoklauf geraten wieder einmal "Killerspiele" ins Visier von alarmierten Pädagogen wie ratlosen Politikern. Für und Wider die Jugendkultur des Ballerns.

VON ARNO FRANK & CHRISTIAN FÜLLER



Modus "Kill" für Ichschwache? So sieht es im Ego-Shooter aus. Foto: dpa

Monster?

fördern soziale Aktivitäten

iten erlaubt, ist im Markt | ser Effekt ist aber zu vernachlässigen ge-
i „Ego-Shooter wären wohl | gegenüber der psychologischen Wirkung.

"Killerspiel
nicht schein

In den vergan
die Computer

taz.de

Zusammenhang
Gewaltspielen und
Aggression?

*Welche Antworten kann die
Wissenschaft geben?*



Meta-Analysen (Experimente):

Ergebnisse zu kurzfristigen Effekten

Meta-Analysen	Gemessene a_V	Gemessene Effektgröße (r)	Bedeutung
Sherry, 2001	Aggression allgemein	.11	gering
Anderson & Bushman, 2001	aggressives Verhalten allg.	.18	gering
	aggressives Verhalten gegenüber Objekt	.41	stark
			gering
			gering
Anderson, 2004	aggressives Verhalten	.22	gering
	aggressive Gedanken	.31	mittelstark
	aggressive Gefühle	.29	mittelstark
	Erregung	.22	gering
	prosoziales Verhalten	-.25	mittelstark

geringe bis mittelstarke
aggressionsfördernde Wirkung

Quellen: Vgl. für einen Überblick: Hartmann, 2006 / Möller & Krahe, 2009

Meta-Analysen (Querschnittst.) / Längsschnittstudie:

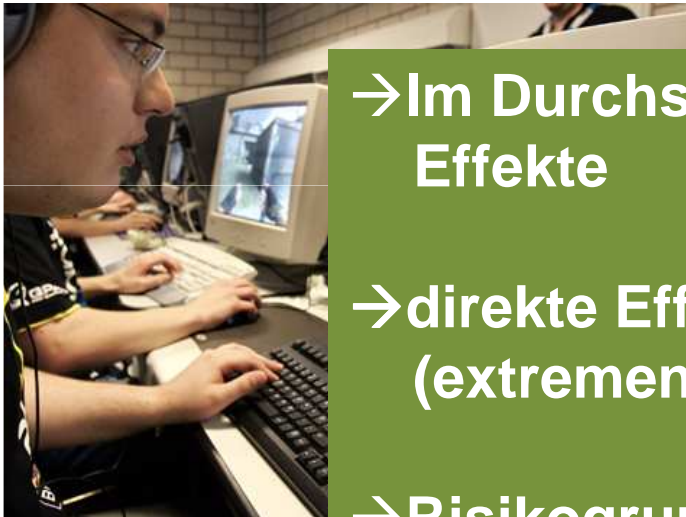
Ergebnisse zu längerfristigen Effekten

Meta-Analysen	Gemessene uV bzw. aV	Gemessene Effektgröße (r)	Bedeutung
Sherry, 2001	Aggression allgemein	.16	gering
Anderson & Bushman, 2001	uV Nutzungsintensität	.26	mittelstark
	uV Präferenz gewalthaltiger Spiele	.16	gering
Anders	geringe bis mittelstarke aggressionsfördernde Wirkung		mittelstark
			gering
			gering
			mittelstark

Längsschnittstudie	Eckpunkte	Ergebnis
Möller & Krahé, 2009	Zwei Messzeitpunkte N = 143 Ø Alter: 13,3 Jahre	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">T1 Gewaltspielkonsum</div> <div style="text-align: center;">  r = .27 </div> <div style="text-align: center;">T2 Aggressionsniveau</div> </div>

Fazit: Antworten der Wissenschaft auf die Frage:

Haben gewalthaltige Computerspiele eine aggressionsfördernde Wirkung?



- Im Durchschnitt nachweisbare, aber begrenzte Effekte
- direkte Effekte zwischen Spielnutzung und (extremen) Gewalttaten nicht nachweisbar
- Risikogruppen mit unterschiedlicher Anfälligkeit
- Interaktion mit anderen Risikofaktoren als Kern des Problems

Referenzen

- Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, 113-122.
- Anderson, C. A. & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353-359.
- Hartmann, T. (2006). Gewaltspiele und Aggression: Aktuelle Forschung und Implikationen. In W. Kaminski & M. Lorber (Hrsg.), *Clash of Realities: Computerspiele und soziale Wirklichkeit* (S. 81-99). München: Kopäd.
- Möller, I. & Krahe, B. (2009). Fördern gewalthaltige Bildschirmspiele die Aggressionsbereitschaft? In S. Günzel, M. Liebe & D. Mersch (Hrsg.), *DIGAREC Lectures* (Vol. 2). Potsdam: Universitätsverlag.
- Sherry, J. L. (2001). The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. *Human Communication Research*, 27, 409-431.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Alexandra Sowka, M.A.
Hochschule für Musik, Theater und Medien Hannover
Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung
Tel.: 0511-3100 492
E-Mail: alexandra.sowka@ijk.hmtm-hannover.de