

Hochschule Ansbach
Fakultät Medien
Studiengang Ressortjournalismus
Sommersemester 2021

Bachelorarbeit

„Aggressiv durch Videospiele?“

-

Eine Analyse der Darstellung von
sozialwissenschaftlichen Studien in deutschen
(Leit-)Medien am Beispiel der „Killerspiel“-Debatte

Autor: Timo Schmidt

Adresse: Badstraße 18, 91744 Weiltingen

Matrikelnummer: 00150166

Betreuer: Prof. Dr. Thomas Liesen

Zweitkorrektorin: Prof. Dr. Ismeni Walter

Ort, Abgabetermin: Ansbach, 7.8.2021

I. Inhaltsverzeichnis

<i>II. Abbildungsverzeichnis</i>	IV
<i>III. Abkürzungsverzeichnis</i>	V
1. Einleitung.....	6
1.1. Gewalthaltige Video- und Computerspiele	8
1.1.1. Definition und Erklärung	8
1.1.2. Geschichtlicher Überblick.....	10
1.1.3. Relevante Genres	12
1.1.4. Bedeutung in Gesellschaft und Medien.....	14
1.2. Sozialpsychologie und Wirkungsforschung	16
1.2.1. Definition und Funktion	16
1.2.2. Forschungsmethoden	18
1.3. Pflichten und Verantwortung von (Wissenschafts-)Journalismus	21
1.3.1. Ethische Anforderungen und Richtlinien	22
1.3.2. Qualitätsmerkmale von (relevanten) journalistischen Darstellungsformen	24
1.3.3. Definition, Funktion und Probleme des Wissenschaftsjournalismus ...	24
1.4. Wirkungsforschung zur "Killerspiel-Debatte"	26
1.4.1. Ursprung und Überblick über die gesellschaftliche und politische Debatte.....	26
1.4.2. Aktueller Forschungsstand.....	29
1.4.3. Führende Persönlichkeiten.....	31
1.4.4. Problemfelder.....	34
2. Methodischer Teil	38
2.1. Forschungsgegenstand.....	38
2.2. Untersuchungszeitraum	39
2.3. Materialauswahl	40

2.4.	Forschungsfrage und Hypothesen	45
2.5.	Forschungsmethode.....	46
2.5.1.	Erklärung.....	46
2.5.2.	Vorgehensweise.....	47
3.	Ergebnisse der qualitativen Inhaltsanalyse	49
3.1.	Journalistische Darstellungsformen.....	49
3.2.	Visualisierung und Kontext.....	51
3.3.	Journalistische Haltung/Standpunkte	53
3.4.	Verwendete Termini und Begrifflichkeiten	55
3.5.	Mediatoren	56
3.6.	Rolle der zitierten Experten	58
3.7.	Erwähnung des Forschungsstandes	59
3.8.	Zitierte Studien	60
3.8.1.	Anteil der dargestellten Studie(n) am Beitrag.....	60
3.8.2.	Aktualität und Relevanz der Studie	61
3.8.3.	Nachvollziehbarkeit der Studienergebnisse/Methodik.....	62
3.8.4.	Kritik	63
3.8.5.	Quellennennung bzw. Nennung des Fundortes der Studie(n).....	64
3.8.6.	Darstellung/Interpretation der Ergebnisse	65
3.8.7.	Warnungen/Einschränkungen der Studienverfasser	67
4.	Leitfaden für die Berichterstattung über (sozial)wissenschaftliche Studien	68
4.1.	Leitlinie 1: Neutralität beachten bzw. Framing vermeiden	69
4.2.	Leitlinie 2: Auswahl der Studie(n).....	70
4.3.	Leitlinie 3: Genaue Darstellung der Methodik.....	71
4.4.	Leitlinie 4: Beschränkung auf Darstellung der Studienergebnisse.....	71
4.5.	Leitlinie 5: Erwähnung relevanter Einschränkungen.....	72
4.6.	Leitlinie 6: Möglichst externe Einschätzung/Kritik/Einordnung einbringen..	72

4.7.	Leitlinie 7: Einordnung der Studie in den Forschungsstand	73
4.8.	Leitlinie 8: Angabe/Verlinkung des Fundortes der Studie	73
5.	Interpretation und Diskussion der Ergebnisse	74
5.1.	Interpretation und Diskussion der Artikelanalyse.....	74
5.2.	Reflexion und Einschränkungen der angewandten Methodik.....	76
5.3.	Auswertung der Hypothese und Beantwortung der Forschungsfrage	77
5.4.	Vergleich des entwickelten Leitfadens mit der realen Berichterstattung.....	80
6.	Fazit und Ausblick	81
7.	Literaturverzeichnis	83
7.1.	Primärliteratur.....	83
7.2.	Sekundärliteratur	88
8.	Eidesstattliche Erklärung	94
9.	Anhang.....	95

II. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Anzahl einzelner journalistischer Darstellungsformen	50
Abbildung 2: Arten der Bebilderung der Beiträge	51
Abbildung 3: Kontext/Grund der Berichterstattung	52
Abbildung 4: Haltung der Autor*innen gegenüber gewalthaltigen Videospielen	54
Abbildung 5: Übereinstimmung zwischen Aussage einer Studie und Haltung des/der Autor*in.....	55
Abbildung 6: Auftreten von Framing-Begriffen.....	56
Abbildung 7: Mediatoren der Studienergebnisse in den Beiträgen	57
Abbildung 8: Rolle der zitierten Experten pro Studierenerwähnung.....	58
Abbildung 9: Einordnung der Studienergebnisse in den Forschungsstand	59
Abbildung 10: Anteil der Studien an den Beiträgen	60
Abbildung 11: Aktualität/Relevanz der Studien.....	61
Abbildung 12: Thematisierung/Erklärung der in einer Studie angewandten Methodik	63
Abbildung 13: Darstellung der Gegenseite/Kritik an einer Studie	64
Abbildung 14: Angabe des Fundortes einer Studie pro Studierenerwähnung	65
Abbildung 15: Darstellung/Interpretation der Studienergebnisse.....	66
Abbildung 16: Erwähnungen von relevanten Einschränkungen der Studienergebnisse pro Studierenerwähnung.....	68

III. Abkürzungsverzeichnis

<i>z.B.</i>	zum Beispiel
<i>et al.</i>	„und andere“ [Co-Autoren wissenschaftlicher Publikationen oder Sachbücher]
<i>FAZ</i>	Frankfurter Allgemeine Zeitung
<i>SZ</i>	Süddeutsche Zeitung
<i>rp-online</i>	Rheinische Post online
<i>o.A.</i>	ohne Angabe
<i>o.D.</i>	ohne Datum

1. Einleitung

„Wer häufig und lange gewalthaltige Video- und Computerspiele – sogenannte „Killerspiele“ – spielt, wird langfristig aggressiver und gewaltbereiter.“ Diese hier vereinfachte und auf den Punkt gebrachte Annahme wurde bereits vor beinahe zwanzig Jahren von Sozialwissenschaftler*innen aufgestellt und seither von Journalist*innen und Politiker*innen immer wieder aufgeführt. Sie bildet seither den Kern der sogenannten „Killerspiel-Debatte“, um die es in Medien, Gesellschaft und Politik in den letzten Jahren zwar ruhiger, aber nie ganz still geworden ist. Bis heute sind sich Wirkungsforscher uneinig darüber, ob oder in welchem Maß der Konsum von gewalthaltigen Videospielen wirklich zu aggressivem Verhalten führt. Eine Studie widerlegt hierbei die andere, manch renommierte Sozialpsychologen wie Craig Anderson und Christopher Ferguson (siehe Punkt 1.4.3) führen um diese Debatte seit Jahren eine Art „Meinungskrieg“. Allerdings ist sich ein Großteil der Forschung einig: Eine einfache Antwort auf die Frage nach einer Kausalität zwischen Konsum von medialer bzw. Videospiel-Gewalt und Aggressivität gibt es nicht. Weitere und vor allen Dingen längerfristige Studien (Longitudinal-Studien) müssen in diesem Bereich durchgeführt werden. Hierbei spielen auch die Medien eine wichtige Rolle: In der Berichterstattung über sozialwissenschaftliche Studien, die sich mit dieser komplexen Thematik beschäftigen, müssen deren Ergebnisse der Forschungen objektiv, einordnend und erklärend an die Öffentlichkeit vermittelt werden. Dies ist zum einen für die Glaub- und Vertrauenswürdigkeit des Journalismus selbst, zum anderen für das Verständnis des Laien- oder fachunkundigen Publikums wichtig (zum Beispiel für Nicht-Spieler oder politische Verantwortliche).

Mit dieser medialen Verantwortung beschäftigt sich die vorliegende Bachelorarbeit. Darin wird untersucht, wie deutsche (Leit-)Medien in den letzten zwei Jahrzehnten über sozialwissenschaftliche Studien berichteten, die eine mögliche Kausalität zwischen dem Konsum gewalthaltiger Videospiele und aggressivem Verhalten erforschten. Diese Frage soll nach einer theoretischen Einführung in die Thematik anschließend im praktischen Teil dieser Arbeit anhand einer qualitativen Inhaltsanalyse von Beiträgen in unterschiedlichen deutschen Medien (besonders im

Print- und Online-Bereich) beantwortet werden. Die Ergebnisse aus dieser Inhaltsanalyse sollen schließlich ausgewertet und die daraus gewonnenen Erkenntnisse zur Erstellung eines Leitfadens verwendet werden, nach dem sich Medien zukünftig bei der Berichterstattung über sozialwissenschaftliche Studien richten könnten.

Zur genauen Erklärung und Definition der Killerspiel-Debatte im theoretischen Teil dieser Arbeit müssen allerdings erst deren grundlegende Faktoren vorgestellt und näher betrachtet werden. Dazu zählt zum einen der von der Medienwirkungsforschung untersuchte Gegenstand: Gewalthaltige Video- und Computerspiele. Zu diesen wird ein kurzer geschichtlicher Überblick geliefert und deren wichtigste Genres benannt. Außerdem wird die Bedeutung solcher Spiele in der Gesellschaft und in der Berichterstattung von etablierten Medien thematisiert. Der andere Hauptfaktor der Killerspiel-Debatte liegt in der Forschung selbst, hierzu wird die Sozialpsychologie und eben jene Medienwirkungsforschung gezählt. Deren Eigenschaften, Funktionen und Methoden sollen dabei in der vorliegenden Arbeit erklärt werden. Als letzten wichtigen Faktor in der behandelten Debatte wird auf den (Wissenschafts-)Journalismus selbst eingegangen, besonders dessen Pflichten und Prinzipien, aber auch die Anforderungen und Erwartungen an diesen sollen hierbei hervorgehoben werden.

Der Abschluss des theoretischen Teils befasst sich schließlich mit der spezifischen Wirkungsforschung in der Killerspiel-Debatte, also der Frage, ob zwischen dem Spielen gewalthaltiger Video- und Computerspiele und einer erhöhten Aggression und Gewaltbereitschaft eine Korrelation oder gar eine Kausalität besteht. Hierbei wird ein geschichtlicher Überblick über den Verlauf des bisherigen gesellschaftlichen und politischen Diskurses über das Thema gegeben. Anschließend soll der aktuelle Forschungsstand erläutert und die führenden Wissenschaftler in diesem Bereich vorgestellt werden. Dazu gehören auch diejenigen, welche das Meinungsbild der Öffentlichkeit durch häufige Medienpräsenz bestimmen. Zuletzt werden die Probleme benannt, die im Bereich der Medienwirkungsforschung häufig vorliegen. Diese bilden einen wichtigen Grundstein für den Leitfaden zur richtigen Berichterstattung über sozialwissenschaftliche Studien, der im praktischen Teil dieser Arbeit erstellt werden soll.

1.1. Gewalthaltige Video- und Computerspiele

1.1.1. Definition und Erklärung

„Killerspiele“: So werden die in dieser Arbeit behandelten gewalthaltigen Video- und Computerspiele von Politikern und Medien häufig genannt. Allerdings gilt dieser Begriff als unsachlich. Der ZDF-Journalist und Videospiele-Experte Andreas Garbe hält die Bezeichnung gar für einen „Kampfbegriff, der eine deutlich ablehnende Haltung insinuiert. Ein solches Genre gibt es nämlich gar nicht.“¹ Unter diese Bezeichnung müssten laut Garbe neben echten „Schießspielen“, sogenannten „Shootern“, auch Kinderspiele wie die berühmte „Super Mario“-Reihe fallen, in denen die Spieler*innen virtuelle Hindernisse und Lebewesen beseitigen. Außerdem, so Garbe weiter, bezeichne zudem niemand explizit gewalthaltige Werke wie solche von Star-Regisseur Quentin Tarantino (zum Beispiel „Inglorious Basterds“ oder „Kill Bill“) als „Killerfilme“.² „Der Begriff "Killerspiele" ist also nicht nur tendenziös, sondern auch unspezifisch, verwirrend und somit wenig hilfreich.“³ Auch Nauroth et al. bezeichnen das Wort als „wissenschaftlich unsachlich“ und „suggestiv“.⁴ Diesen Ausführungen folgend, sollen in dieser Arbeit die Begriffe „Killerspiele“, „Ballerspiele“ und „Gewaltspiele“ wegen ihrer negativen und subjektiven Konnotation möglichst vermieden und wenn, dann nur in einem verständlichen Kontext verwendet werden. Auf die Entstehung und die Nutzung dieser Begriffe wird im Punkt 1.4.1 (Gesellschaftliche und politische Debatte) genauer eingegangen.

Bereits die Frage, ab wann ein Videospiele gewalthaltig ist oder nicht, lässt sich angesichts der auch in der Wissenschaft oft ungenauen Gewaltdefinition (siehe dazu Punkt 1.4.4) nicht eindeutig beantworten. Der Münchner Theaterwissenschaftler Jörg von Brincken beschreibt Gewalt in Videospiele beispielsweise so: „Gewalt [...] in

¹ Andreas Garbe: Killerspiele. In: Handbuch Gameskultur. Hg. von Olaf Zimmermann; Felix Falk. 1. Auflage. Deutscher Kulturrat e.V, Berlin, 2020. S. 193–198, hier S. 193.

² Vgl. Garbe: Killerspiele. S. 193.

³ Ebd.

⁴ Peter Nauroth; Jens Bender; Tobias Rothmund; Mario Gollwitzer: Die "Killerspiele"-Diskussion: Wie die Forschung zur Wirkung gewalthaltiger Bildschirmspiele in der Öffentlichkeit wahrgenommen wird. In: Neue Medien und deren Schatten. Mediennutzung, Medienwirkung und Medienkompetenz. Hg. von Torsten Porsch. Hogrefe, Göttingen, 2014. S. 81–100, hier S. 82.

Computerspielen geht dabei meist mit einer sensationellen Verformung des Körpers einher, mit einer Durchbrechung [sic!] körperlicher Grenzen, einem brutalen Eindringen (z.B. Stechen, Schießen) in oder auch einem Austreten aus dem Körper (z.B. von Blut, Gedärmen) sowie mit seiner Zersetzung oder Zerlegung in Einzelteile (z.B. Abschneiden, Explodieren).⁵ Doch nicht immer muss es erst zu einer solchen „Durchbrechung körperlicher Grenzen“ kommen: Manche Sozialwissenschaftler zählen beispielsweise jeden Versuch von Gewaltausübung eines Individuums einem anderen gegenüber als gewalttätig, unabhängig von einer realistischen, wettkampforientierten oder erkennbar fiktiven Darstellung.⁶ Hingegen erachten andere Forscher wie etwa Maria von Salisch, Professorin für Entwicklungspsychologie an der Universität Leuphana in Lüneburg, es „angesichts der Vielfalt der Computerspiele als notwendig, zwischen verschiedenen Formen der Gewaltdarstellung in den Spielen zu differenzieren.“⁷ So können sich gewalthaltige Videospiele untereinander erheblich unterscheiden, beispielsweise im Realitätsgrad der porträtierten Gewalt sowie in Anzahl und Arten der Gewalthandlungen.⁸ Da es in der vorliegenden Arbeit und generell in der Killerspiel-Debatte nicht sinnvoll und auch nicht zielführend ist, Werke wie die oben genannten „Super Mario“-Spiele als gewalttätig oder gar gewaltverherrlichend einzustufen, soll sich in den folgenden Kapiteln hauptsächlich auf solche virtuellen Spiele beschränkt werden, die explizite, grafisch realitätsnahe, physische und psychische Gewalt – beispielsweise durch Schmerzensschreie, Blut oder dem Abtrennen von Gliedmaßen – an menschlichen oder eindeutig als menschlich erkennbaren Figuren als zentrales Spielelement beinhalten.

⁵ Jörg von Brincken: Gewalt. In: Handbuch Gameskultur. Hg. von Olaf Zimmermann; Felix Falk. 1. Auflage. Deutscher Kulturrat e.V, Berlin, 2020. S. 91–96, hier S. 93.

⁶ Vgl. Christian Happ; André Melzer; Georges Steffgen: Gewalthaltige Videospiele. In: Neue Medien und deren Schatten. Mediennutzung, Medienwirkung und Medienkompetenz. Hg. von Torsten Porsch. Hogrefe, Göttingen, 2014. S. 191–218, hier S. 194.

⁷ Maria von Salisch; Astrid Kristen; Caroline Oppl: Computerspiele mit und ohne Gewalt Auswahl und Wirkung bei Kindern. 1. Aufl. Kohlhammer, Stuttgart 2007. S. 65.

⁸ Vgl. ebd. S. 68 f.

1.1.2. Geschichtlicher Überblick

Dieses Kapitel soll einen groben Überblick über die Entwicklung von gewalthaltigen Video- und Computerspielen in den letzten Jahrzehnten geben und deren wichtigste Vertreter nennen. Auf chronologische Vollständigkeit wird dabei kein Anspruch erhoben.

Durch die rasante grafische Entwicklung von Video- und Computerspielen seit ihrem Aufkommen ab den 1950er Jahren lassen sich damals abgebildete Gewalthandlungen an Menschen nur sehr schwer mit den überaus realistisch anmutenden Darstellungen in modernen Spielen wie „The Last of us“ (veröffentlicht 2013) oder der populären Shooter-Reihe „Call of Duty“ (neuester Ableger 2020) vergleichen. Das erste Spiel, in dem eine menschliche Spielfigur verletzt bzw. auf sie geschossen wurde, war das 1975 erschienene „Gun Fight“.⁹ Darin mussten sich die Spieler in Western-Manier als Pixel-Cowboys mit Pistolen vor einem schwarzen Hintergrund duellieren. Von expliziter und realistischer Gewalt konnte in „Gun Fight“ noch keine Rede sei, allerdings stellte das „Töten“ des virtuellen Gegenübers das Kernelement des Spiels dar.¹⁰

Den ersten öffentlichen Skandal um solch eine Spielmechanik, gab es allerdings erst ein Jahr später mit dem Rennspiel „Death Race“ (1976), bei dem die Spieler menschenähnliche Monster umfahren mussten. Da das Spiel zunächst mit dem vorläufigen Titel „Pedestrians“ (auf Deutsch: „Fußgänger“) entwickelt wurde¹¹, „[entstand] [I]n der Öffentlichkeit [...] daher der Eindruck, dass es in dem Spiel darum ginge, unschuldige Menschen zu überfahren.“¹² Die Produktion von „Death Race“ wurde wegen öffentlichen Protesten zwar abgebrochen¹³, doch in den Folgejahren mehrten sich die Videospiele, die Gewaltausübung an oder durch Menschen als

⁹ Vgl. Matthias Schmid: Spielkultur: Eine kurze Geschichte der Gewalt - Special. 4Players vom 11.6.2020. 16.06.2020. S. 1 . Zuletzt geprüft am 10.05.2021, <https://www.4players.de/4players.php/disbericht/Allgemein/Special/4888/84442/0/Spielkultur.html>.

¹⁰ Vgl. Ultimate History of Video games: Gun Fight (1975) - First game with violence vom 04.05.2018. Zuletzt geprüft am 10.05.2021, <https://www.youtube.com/watch?v=QQ2gK5-VBMg>. 0:16-0:21.

¹¹ Vgl. Nauroth; Bender; Rothmund; Gollwitzer: Die "Killerspiele"-Diskussion. S. 81.

¹² Nauroth; Bender; Rothmund; Gollwitzer: Die "Killerspiele"-Diskussion. S. 81.

¹³ Vgl. Nauroth; Bender; Rothmund; Gollwitzer: Die "Killerspiele"-Diskussion. S. 81.

wichtige Elemente beinhalteten. Dazu gehören auch heutige Klassiker des Mediums wie beispielsweise „Prince of Persia“, „Metal Gear Solid“ oder „Contra“.¹⁴

Aber auch in solchen Werken waren explizite und verherrlichende Darstellungen von Gewalt – sofern grafisch möglich – wie das Abtrennen von Körperteilen oder spritzendes Blut kaum zu finden. Ausnahmen davon bildeten Spiele wie „Custers Revenge“ aus dem Jahr 1982 oder das 1986 erschienene „Chiller“: In Ersterem soll eine gefesselte Frau vergewaltigt werden, Letzteres hat sogar als einzigen Spielinhalt, als virtueller Foltermeister meist wehrlose Personen zu quälen und zu töten.¹⁵ Allerdings sind beide Titel seltene und extreme Beispiele für gewalthaltige Bildschirmspiele und sollten, wie der Journalist Matthias Schmid meint, eher als spielbare „Gewaltfantasien“¹⁶ angesehen werden.

Nichtsdestotrotz wurde die Ausübung von Gewalt als Element von Videospiele zur Normalität. Zudem wurde sie dank der immer besser werdenden technischen Möglichkeiten – zum Beispiel durch die Abbildung von dreidimensionalen Welten – in den 90er Jahren auch detailreicher: Die Tötungssequenzen im 2-D-Kampfspiel „Mortal Kombat“¹⁷ oder in den ersten Ego-Shootern (siehe Punkt 1.1.2) wie „Doom“¹⁸ oder „Wolfenstein 3D“ zeigten virtuelle Brutalität so „real“ wie nie zuvor.¹⁹ Der bis heute in der Debatte über „Killerspiele“ häufig zitierte Ego-Shooter „Counterstrike“ erschien schließlich 2000 in Deutschland, gilt aber trotz seines Rufes nicht als übermäßig brutal. So meint der Münchner Theaterwissenschaftler Jörg von Brincken: „[Es] setzt zwar zentral auf das Kriegsthema, hält sich bei der Inszenierung der blutigen Folgen von Gewalt jedoch zurück.“²⁰ Andere Vertreter des Genres „Ego-Shooter“, das um die Jahrtausendwende besonders beliebt war, zeigten Gewalt deutlich drastischer, indem beispielsweise die Köpfe virtueller Gegner zerplatzten oder Pixel-Blutfontänen spritzten.²¹ Das 2003 veröffentlichte „Manhunt“ etwa wurde

¹⁴ Vgl. Schmid: Spielkultur: Eine kurze Geschichte der Gewalt. S. 1.

¹⁵ Vgl. Garbe: Killerspiele. S. 196 f.

¹⁶ Schmid: Spielkultur: Eine kurze Geschichte der Gewalt. S. 2.

¹⁷ Vgl. Brincken: Gewalt. S. 95.

¹⁸ Christian Schiffer: Killerspiele - Der Streit eskaliert | Doku. ZDFinfo. 13.05.2016. 43:29. Zuletzt geprüft am 26.05.2021, <https://www.youtube.com/watch?v=Te-EG9AOHig>. 7:35-7:49.

¹⁹ Vgl. Schmid: Spielkultur: Eine kurze Geschichte der Gewalt. S. 2 f.

²⁰ Brincken: Gewalt. S. 94.

²¹ Vgl. Schmid: Spielkultur: Eine kurze Geschichte der Gewalt. S. 3 f.

bereits kurz nach seiner Veröffentlichung in Deutschland wegen der explizit darin gezeigten Gewalt beschlagnahmt und seine Weiterverbreitung verboten.²² Schließlich erreichte das „High Definition“-Zeitalter – spätestens mit dem Erscheinen der Spiele-Heimkonsolen wie Sonys „Playstation 3“ und Microsofts „Xbox 360“ Mitte der 2000er Jahre – auch die Videospiele-Branche. Dadurch waren und sind bis heute geradezu fotorealistisch anmutende Darstellungen möglich, so auch solche von Blut, Verletzungen oder Verstümmelungen. Außerdem sind dank des vermehrten Einsatzes der „Motion-Capture-Technik“, in der Gestik und Mimik realer Schauspieler in ein Videospiele übertragen werden, virtuelle menschliche Charaktere und deren (Gewalt)-Handlungen denen echter Personen sehr ähnlich.²³

1.1.3. *Relevante Genres*

Eine einheitliche Einteilung von Video- und Computerspielen in „Genres“ gibt es kaum, wie der Bayreuther Medienforscher Jochen Koubek feststellt: „Die akademische Diskussion ist sich hier keineswegs einig“.²⁴ So richten sich die Genrebezeichnungen meist nach ihren spielerischen Gesichtspunkten. Durch die Vielfältigkeit von Videospiele kommt es allerdings auch häufig zu Überschneidungen von derart festgelegten Kategorien.²⁵ Der Einfachheit halber sollen in diesem Kapitel die Genres so aufgeteilt werden, wie sie im Online-Lexikon „der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ – kurz USK – zu finden sind.²⁶

Die wohl am häufigsten mit der „Killerspiele“-Debatte oder mit Gewalt in Verbindung gebrachten Videospiele sind dem Genre „**Shooter**“ zuzuordnen. Darin feuert der Avatar des Spielers mit einer oftmals bunten Vielfalt an Schusswaffen auf virtuelle Feinde. „Das Erleben einer permanenten Bedrohung, der Schutz der eigenen Figur,

²² Vgl. Tobias Ritter: Bully und Manhunt - Heimlicher Re-Release für die PlayStation 4. GamePro. 22.03.2016. Zuletzt geprüft am 12.05.2021, <https://www.gamepro.de/artikel/bully-und-manhunt-heimlicher-re-release-fuer-die-playstation-4,3269766.html>.

²³ Vgl. Playstation: God of War - How to Fight Like Kratos | PS4 vom 28.03.2018. Zuletzt geprüft am 12.05.2021, <https://www.youtube.com/watch?v=rKuc73DSscs>. 1:35-1:50.

²⁴ Jochen Koubek: Game-Begriffe. In: Handbuch Gameskultur. Hg. von Olaf Zimmermann; Felix Falk. 1. Auflage. Deutscher Kulturrat e.V, Berlin, 2020. S. 34–38, hier S. 37.

²⁵ Vgl. Koubek: Game-Begriffe. S. 37.

²⁶ Vgl. Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: Genres. 13.05.2021. Zuletzt geprüft am 13.05.2021, <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/category/genres/>.

das Ausschalten der angreifenden gegnerischen Spielfiguren stehen als Spielkonzept im Vordergrund.“²⁷ Wenn dies aus der Ego-Perspektive geschieht, also die Sichtweise des Protagonisten im Spiel und des Menschen vor dem Bildschirm dieselbe ist, spricht man von einem „**First-Person**“- oder „**Ego-Shooter**“. Darüber schreibt Benjamin Beil, Professor für Medienwissenschaft an der Universität zu Köln: „Kaum ein anderes Genre dürfte mit der Kombination aus subjektiver Perspektive und einer von unten ins Bild ragenden Waffe eine ähnliche Berühmtheit - auch außerhalb der Computerspielgemeinde - erlangt haben.“²⁸ Das dürfte unter anderem daran liegen, dass gerade die in Ego-Shootern dargestellten Kriegs- und Kampfszenarien und die Auswirkungen auf die Figuren, gegen die die Waffengewalt des Spielers sich richtet, oftmals durchaus realistisch abgebildet werden²⁹ und somit für unbeteiligte Zuschauer äußerst martialisch wirken. Die wohl prominentesten Vertreter dieser Zunft sind die Titel der „Call of Duty“-Reihe und das im vorherigen Kapitel erwähnte „Counterstrike“.

Auch die Spiele des „**Action**“- oder „**Action-Adventure**“-Genres besitzen häufig Spielmechaniken und Elemente, die gewalttätige Handlungen beinhalten. Wie der Name der Kategorie bereits vermuten lässt, ist die „Action“ dieser Spiele oft mit Kampf- und somit Gewalthandlungen verbunden. Diese können laut Jörg von Brincken auch die spielerischen und visuellen Hauptinhalte beliebter Spiele dieses Genres darstellen: So spricht er von einer "tatsächliche[n] Ästhetik der Gewalt"³⁰ in Titeln wie etwa der populären „God of War“-Reihe, in denen sich der Protagonist in blutigen Kämpfen gegen zahlreiche Feinde durchsetzen muss. Auch in den „Mortal Combat“-Spielen treten zwei Charaktere gegeneinander an, was in expliziten und überaus brutalen Tötungssequenzen mündet.³¹ Der/die Spieler*in betrachtet das Geschehen meist aus einer Beobachter- oder auch „Third-Person-Perspektive“.

²⁷ Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: Shooter. 20.06.2019. Zuletzt geprüft am 17.05.2021, <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/shooter/>.

²⁸ Benjamin Beil: Game Studies und Genretheorie. In: Game studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Hg. von Klaus Sachs-Hombach; Jan-Noël Thon. Halem, Köln, 2015. S. 29–69, hier S. 44 f.

²⁹ Vgl. Salisch; Kristen; Oppl: Computerspiele mit und ohne Gewalt. S. 71.

³⁰ Brincken: Gewalt. S. 95.

³¹ Vgl. ebd.

Weitere berühmte Vertreter dieses Genres sind beispielsweise die „Assassin's Creed“- und die „Legend of Zelda“-Spielereihe.

Weiterhin beinhalten auch **Rollenspiele**, sogenannte „RPGs“ (role-play-games), oft realistisch dargestellte Gewalt. Moderne RPGs wie „Elder Scrolls V: Skyrim“ oder „The Witcher 3: Wild Hunt“ legen den Spielfokus auf die Entfaltung und Entwicklung des Spielcharakters in einer offenen (Fantasy)-Welt, wobei fast immer potenzielle und teils auch drastische Gewalthandlungen der Protagonisten möglich sind bzw. vom Spiel sogar gefordert werden.³²

Zuletzt sind hier als relevante gewalthaltige Videospiele solche der Kategorie „**Horror**“ zu erwähnen, welche im USK-Lexikon allerdings nicht aufgeführt wird. Diese Games ähneln visuell, thematisch und inhaltlich klassischen Horrorfilmen. Somit sind Dunkelheit und Schockmomente, aber auch explizit dargestellte Gewalt und Blut („Splatter“) oft in derartigen Spielen – wie zum Beispiel „Outlast“ – vertreten.³³

Allen diesen Genres ist gemein, dass die Legitimierung der vom Spieler ausgeübten Gewalt meist durch ein passendes Narrativ oder als Wettbewerbselement gegeben wird (siehe dazu Kapitel 1.1.3).³⁴

1.1.4. Bedeutung in Gesellschaft und Medien

„Gewalthaltige Videospiele sind heutzutage soziale Realität“³⁵, befanden bereits im Jahr 2014 die Sozialwissenschaftler Christian Happ, André Melzer und Georges Steffgen. Aktuelle Zahlen bestätigen diese Einschätzung: Laut einer Umfrage des Marktforschungsinstituts „Bitkom research“ vom Juni 2020 nutzt in Deutschland beinahe jede zweite Person ab 16 Jahren – also knapp 32 Millionen Menschen – Video- oder Computerspiele.³⁶ Dabei gaben 67 Prozent der Befragten an, zumindest

³² Vgl. The Witcher: The Witcher 3: Wild Hunt - Official Gameplay (35 min) vom 19.08.2014. Zuletzt geprüft am 13.05.2021, <https://www.youtube.com/watch?v=xx8kQ4s5hCY>. 21:02-21:59.

³³ Vgl. Nintendo: Outlast Series Trailer - Nintendo Switch vom 07.04.2018. Zuletzt geprüft am 13.05.2021, <https://www.youtube.com/watch?v=-ayUGPtF45Q>.

³⁴ Vgl. Brincken: Gewalt. S. 94.

³⁵ Happ; Melzer; Steffgen: Gewalthaltige Videospiele. S. 209.

³⁶ Vgl. Olaf May: Die Gaming-Trends 2020 vom 20.8.2020. S. 2 . Zuletzt geprüft am 10.05.2021, https://bitkom.org/sites/default/files/2020-08/bitkom-prasentation-gaming-trends-2020_final.pdf.

gelegentlich gewalthaltige Action-Spiele wie zum Beispiel die Ego-Shooter „Call of Duty“ oder „Battlefield“ zu spielen.³⁷ Den Spielentwicklern ist dieser große Zuspruch an erwachsenen Inhalten nicht verborgen geblieben, wie an den Zahlen der USK erkennbar ist: Die Institution, die in Deutschland seit 2003 für die Alterseinstufung von Video- und Computerspielen im Sinne des Jugendschutzgesetzes zuständig ist, kennzeichnete mehr als 30 Prozent der im Jahr 2020 geprüften Spiele als „ab 16“ oder „ab 18“, also nicht für Jugendliche freigegeben.³⁸ Außerdem gehörten mehr als ein Viertel der 1453 untersuchten Titel zu den Genres Shooter, Rollenspiel oder Action-Adventure.³⁹

Damit Gewaltinhalte aber überhaupt solch breiten Anklang in der Bevölkerung finden, ist es laut dem Münchner Theaterwissenschaftler Jörg von Brincken nötig, dass das Zeigen von Gewaltanwendung in Videospiele – wie auch in Filmen oder Büchern – heute fast immer „durch eine zumindest unterschwellige kritische Botschaft oder ethisch seriöse Tendenz gerechtfertigt werden muss“⁴⁰. Dies zeige sich laut Brincken auch häufig in den Narrativen von Computerspielen: „Die anfängliche Gewalt [...] wird meist von den Vertretern des "Bösen" ausgeübt, welche es durch die Vertreter der "guten" Seite im Kampf und mit Gegengewalt zu überwinden gilt.“⁴¹ Spieleentwickler, die die Darstellung von expliziten Gewaltinhalten nicht hinreichend „rechtfertigen“, haben es somit auch bei der Freigabe durch die USK schwerer: So sind ein Großteil der in Kapitel 1.1.2 genannten Spiele in Deutschland nicht (mehr) für Jugendliche erhältlich, wurden von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien indiziert oder ihre gewalttätigen Inhalte wurden für den deutschen Markt von den Entwicklern abgeschwächt oder entfernt, um hierzulande erscheinen zu können. In der Öffentlichkeit und somit anderen Massen- und Leit-Medien sind gewalthaltige Videospiele trotz ihrer Popularität in Deutschland nicht häufig vertreten. Wenn dies geschieht, dann „meist im Zusammenhang mit schweren Gewalttaten“⁴², wie Nauroth et al. feststellen. Gemeint ist damit die Killerspiel-Diskussion, auf die in den Kapiteln

³⁷ Vgl. May: Die Gaming-Trends 2020. S. 10.

³⁸ Vgl. Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: Jahresstatistik 2020 vom 26.01.2021. 04.02.2021. Zuletzt geprüft am 13.05.2021, <https://usk.de/jahresstatistik-2020/>.

³⁹ Vgl. Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: Jahresstatistik 2020.

⁴⁰ Brincken: Gewalt. S. 91.

⁴¹ Ebd.

⁴² Nauroth; Bender; Rothmund; Gollwitzer: Die "Killerspiele"-Diskussion. S. 83.

unter 1.4. (Wirkungsforschung zur „Killerspiel“-Debatte), genauer eingegangen werden soll. Teilweise lenkten aber auch politische Aktionen den Fokus auf „Killerspiele“: So nannte auch im Jahr 2012 der damalige medienpolitische Sprecher der CSU/CDU-Bundestagsfraktion, Wolfgang Börnsen, das vom Frankfurter Spielestudio „Crytek“ entwickelte „Crysis 2“. Dieser erst ab 18 Jahren freigegebene Ego-Shooter sollte die Auszeichnung „bestes deutsches Spiel“ des offiziellen deutschen Computerspielpreises erhalten. Für seinen Widerstand gegen die Preisverleihung erhielt Börnsen damals jedoch viel Kritik, auch aus der eigenen Partei.⁴³ Dort hieß es unter anderem: „Computerspiele sind längst ein weit verbreitetes und anerkanntes Kulturgut.“⁴⁴

Tatsächlich gelangten in den letzten Jahren große Spieleproduktionen, die (explizite) Gewalt beinhalten, häufiger in die Kultur-, Computer-, Wirtschafts- oder Feuilleton-Blätter wichtiger Printmedien wie „DER SPIEGEL“, „Süddeutsche Zeitung“ oder „Frankfurter Allgemeine Zeitung“. Darin werden die Spiele ebenso wie Werke aus Film und Literatur analysiert und rezensiert⁴⁵, teilweise sogar deren Entwicklung begleitet.⁴⁶

1.2. Sozialpsychologie und Wirkungsforschung

1.2.1. Definition und Funktion

Die sozialwissenschaftlichen Studien, auf die sich die Artikel beziehen, die im praktischen Teil dieser Arbeit untersucht werden sollen, präsentieren Ergebnisse aus der sozialpsychologischen Medienrezeptions- und Medienwirkungsforschung. Im Folgenden soll deswegen kurz sowohl auf den wissenschaftlichen Bereich der

⁴³ Vgl. o.A.: Union kriegt bei "Crysis 2" die Krise. SZ.de vom 26.04.2012. 26.04.2012. Zuletzt geprüft am 18.05.2021, <https://www.sueddeutsche.de/digital/deutscher-computerspielpreis-union-kriegt-bei-crysis-2-die-krise-1.1342417>.

⁴⁴ o.A.: Union kriegt bei "Crysis 2" die Krise.

⁴⁵ Vgl. Matthias Hannemann: Dein Überleben sei lang. Frankfurter Allgemeine Zeitung. Nummer 141, Feuilleton. 20.06.2020. S. 16.

⁴⁶ Vgl. Juliane Liebert: Mainstream-Anarchisten. Süddeutsche Zeitung. Feuilleton. 10.12.2020. S. 9.

Sozialpsychologie und der mit ihr verbundenen, psychologisch orientierten Medienwirkungsforschung eingegangen werden.

Die Sozialpsychologie beschäftigt sich nur am Rande mit den Auswirkungen von Medien auf den Menschen. Eher ist ihr Ziel, wie die US-Psychologen Elliot Aronson, Tim Wilson und Robin Akert angeben, „allgemein gültige Merkmale der Eigenart von Menschen auszumachen, die jeden, unabhängig von der sozialen Schicht oder der Kultur, für soziale Einflüsse empfänglich macht.“⁴⁷ Diese Merkmale können – zum Beispiel bei der Suche nach Ursachen von Aggressionen – Umwelteinflüsse wie Klima und Temperatur, genetische Voraussetzungen oder weitere soziale Einflüsse wie Erziehung und Umfeld (siehe auch Kapitel 1.4.2) sein.⁴⁸ Die Sozialpsychologie befasst also mit der Frage, wie Menschen unter bestimmten Voraussetzungen reagieren. Dagegen untersuchen Wissenschaftler, die im Feld in der Medienrezeptions- und Wirkungsforschung arbeiten, ausschließlich die Auswirkungen von (Massen-)Medien, sowohl lang- und kurzfristige als auch geplante oder ungeplante Folgen.⁴⁹ Problematisch ist, dass in diesem Forschungsbereich verschiedene Definitionen von „Medienwirkungen“ vorliegen.⁵⁰ Generell wird aber analysiert, wann und wie Rezipienten Medien nutzen (präkommunikative Phase), wie sie diese während der Nutzung erleben und verarbeiten (kommunikative Phase) und welche Wirkungen die Medien haben bzw. welche Inhalte, Botschaften und Verhaltensweisen die Rezipienten daraus mit- und übernehmen (postkommunikative Phase).⁵¹ „Dabei sind zweifellos die Wirkungen in der *postkommunikativen Phase* jene, die am häufigsten zu erfassen versucht wurden und werden“⁵², so zum Beispiel

⁴⁷ Elliot Aronson; Timothy D. Wilson; Robin M. Akert: Sozialpsychologie (Always learning). 8., aktual. Aufl. Pearson, Hallbergmoos 2014. S. 8.

⁴⁸ Vgl. Aronson; Wilson; Akert: Sozialpsychologie. S. 433 ff.

⁴⁹ Vgl. Heinz Bonfadelli; Thomas N. Friemel: Medienwirkungsforschung (UTB. Medien- und Kommunikationswissenschaft, Pädagogik, Psychologie, Soziologie 3451). 5., überarbeitete Auflage. UVK Verlagsgesellschaft mbH; UVK Lucius, Konstanz, München 2015. S. 24.

⁵⁰ Vgl. Bonfadelli; Friemel: Medienwirkungsforschung. S. 25.

⁵¹ Vgl. ebd. S. 26 ff.

⁵² Roland Burkart: Kommunikationswissenschaft. Grundlagen und Problemfelder einer interdisziplinären Sozialwissenschaft (UTB. Medien- und Kommunikationswissenschaft 2259). 5., völlig überarbeitete und aktualisierte Auflage. Böhlau Verlag, Wien, Köln, Weimar 2019. S. 137.

psychische Veränderungen (in Verhalten, Wissen, Einstellungen) oder auch körperliche Folgen.⁵³

1.2.2. Forschungsmethoden

Im Folgenden sollen die unterschiedlichen Arten der Forschungsmethoden besonders in der Medienwirkungsforschung, aber auch der allgemeinen Sozialpsychologie eingegangen werden.

Laut Aronson et al. werden dort wissenschaftliche Erkenntnisse grundsätzlich durch drei empirische Vorgehensweisen gewonnen: **Beobachtung**, **Korrelation** und **Experimente**.⁵⁴ Erstere setzt dabei den Fokus vor allem auf die Beschreibung eines Sachverhaltes oder Sozialverhaltens, etwa durch das Beobachten einer Kultur- oder Personengruppe oder eine Analyse relevanter Dokumente.⁵⁵ Dieser Vorgang ähnelt der in dieser Arbeit angewandten qualitativen Inhaltsanalyse, zum Beispiel im Entwurf und Verwendung genau definierter Kategorien. Die korrelative Methode der Sozialpsychologie hingegen untersucht den Zusammenhang zwischen zwei unterschiedlichen Variablen (Einflüssen, Verhaltensweisen, o.ä.). Befragungen einer zufällig ausgewählten, aber dennoch repräsentativen Gruppe sind häufig bei der Untersuchung auf mögliche Korrelationen wichtig, da Forscher durch die Antworten der Probanden allgemeine Schlussfolgerungen deduzieren und damit zukünftiges menschliches Verhalten und Reaktionen prognostizieren wollen.⁵⁶ Auch in der Forschung zur „Killerspiel“-Debatte wird oft nach Korrelationen gesucht, da vor allem die Variablen „Aggression“ und „Konsum gewalthaltiger Videospiele“ auf einen Zusammenhang hin geprüft werden. Dabei kann sich jedoch auch ein großer Fallstrick offenbaren, wie Aronson et al. meinen: „Wenn man die korrelative Methode verwendet, ist es falsch, sofort den Schluss zu ziehen, dass eine Variable das Auftreten der anderen verursacht. *Korrelation ist kein Beleg für Kausalität.*“⁵⁷ Wie die US-Psychologen schreiben, ist „[d]ie einzige Möglichkeit, Kausalzusammenhänge

⁵³ Vgl. Burkart: Kommunikationswissenschaft. S. 137 f.

⁵⁴ Vgl. Aronson; Wilson; Akert: Sozialpsychologie. S. 29.

⁵⁵ Vgl. ebd. S. 30 ff.

⁵⁶ Vgl. ebd. S. 32 ff.

⁵⁷ Ebd. S. 35.

nachzuweisen, [...] die experimentelle Methode.“⁵⁸ Auch darin sind Variablen die Gegenstände der Untersuchung, wobei die unabhängige Variable (am Beispiel der „Killerspiel“-Debatte: Länge/Dauer des Konsums von gewalthaltigen Videospiele) vom Forschungsteam während des Experiments verändert wird, um zu sehen, ob dies Auswirkungen auf die eigentlich untersuchte abhängige Variable hat (aggressive Verhaltens- oder Denkmuster).⁵⁹ Allerdings können bei experimentellen Studien – zumindest in der Wirkungsforschung – meist nur kurzfristige bzw. unmittelbare Auswirkungen auf die Teilnehmer untersucht werden, wie Nauroth et al. warnen.⁶⁰ Korrekt durchgeführte Experimente sollten auf die Ausgewogenheit zwischen der sogenannten internen und externen Validität achten, forderten bereits 1963 die Sozialwissenschaftler Donald T. Campbell und Julian C. Stanley.⁶¹ Eine hohe interne Validität wird demnach durch die Kontrolle von verschiedenen Störvariablen („extraneous variables“) und die zufällige Zuweisung der Teilnehmer zu Kontroll- oder Versuchsgruppen erreicht.⁶² Dagegen beschreibt die externe Validität, „wie gut sich die Ergebnisse einer Studie auf andere Situationen und andere Personen verallgemeinern lassen.“⁶³

Diese „Reproduzierbarkeit“ von Untersuchungsergebnissen ist auch eine Herausforderung, die oftmals wissenschaftlichen Studien in der Medienwirkungsforschung attestiert werden. Bonfadelli und Friemel listen drei Methoden auf, die in diesem Bereich eingesetzt werden: Laborexperimente, Feldstudien und Quasi-Experimente.⁶⁴ Erstere Vorgehensweise gewährleistet zwar eine große interne, aber kaum eine externe Validität, da im Labor realitätsnahe Bedingungen für die Probanden kaum gegeben sind.⁶⁵ Feldstudien hingegen „analysieren [...] medienvermittelte Kommunikationsprozesse mittels Befragung so,

⁵⁸ Aronson; Wilson; Akert: Sozialpsychologie. S. 38.

⁵⁹ Vgl. ebd. S. 38 f.

⁶⁰ Vgl. Nauroth; Bender; Rothmund; Gollwitzer: Die "Killerspiele"-Diskussion. S. 88.

⁶¹ Vgl. Donald T. Campbell; Julian C. Stanley: Experimental and quasi-experimental designs for research. Houghton Mifflin, Boston 1963. S. 5 f.

⁶² Vgl. Campbell; Stanley: Experimental and quasi-experimental designs for research. S. 5.

⁶³ Aronson; Wilson; Akert: Sozialpsychologie. S. 42.

⁶⁴ Vgl. Bonfadelli; Friemel: Medienwirkungsforschung. S. 45 f.

⁶⁵ Vgl. ebd. S. 45 f.

wie sie im Alltag tatsächlich ablaufen.“⁶⁶ Somit können auch sowohl kurz- als auch längerfristige Auswirkungen auf Versuchsteilnehmer untersucht werden. In der Forschung über die langfristigen Folgen von gewalthaltigen Videospiele sind beispielsweise korrelative „Longitudinal-Studien“ immens wichtig und gefragt (mehr dazu in Punkt 1.4.2). „Jedoch können auch hier Drittvariablen nicht ausgeschlossen werden, sodass auch längsschnittliche Designs keinen wirklich „harten“ empirischen Nachweis für kausale Effekte liefern können.“⁶⁷ Bei Feldstudien liegt meist also nur eine geringe interne Validität vor.⁶⁸ Diese ist bei Quasi-Experimenten generell größer, da hierbei die Forscher Medienwirkungen „mit einer in der Realität arrangierten Situation und einem kontrollierten Stimulus“⁶⁹ untersuchen.

Zum Abschluss dieses Kapitels ist noch auf eine besondere wissenschaftliche Methode hinzuweisen: „Das Problem unterschiedlicher Vor- und Nachteile von Einzelstudien kann mithilfe sogenannter Metaanalysen gemindert werden.“⁷⁰ Dieses statistische Verfahren spielt bei der im praktischen Teil dieser Arbeit inhaltlich analysierten Berichterstattung über wissenschaftliche Studien eine bedeutende Rolle. Eine Metaanalyse untersucht die Befunde aus verschiedenen empirischen Forschungen und versucht daraus allgemeingültige Befunde abzuleiten. „[H]ier werden die Ergebnisse zweier oder mehrerer Studien gemittelt, um zu sehen, ob der Einfluss einer unabhängigen Variablen zuverlässig auftritt.“⁷¹ Die Auswertungen von Metaanalysen hängen allerdings laut Nauroth et al. entscheidend davon ab, welche und wie viele Studien primär untersucht wurden. Deswegen könne es auch bei Metaanalysen zur gleichen Forschungsthematik zu unterschiedlichen Ergebnissen kommen.⁷²

⁶⁶ Bonfadelli; Friemel: Medienwirkungsforschung. S. 46.

⁶⁷ Nauroth; Bender; Rothmund; Gollwitzer: Die "Killerspiele"-Diskussion. S. 88.

⁶⁸ Vgl. Bonfadelli; Friemel: Medienwirkungsforschung. S. 46.

⁶⁹ Ebd. S. 46.

⁷⁰ Nauroth; Bender; Rothmund; Gollwitzer: Die "Killerspiele"-Diskussion. S. 87.

⁷¹ Aronson; Wilson; Akert: Sozialpsychologie. S. 45.

⁷² Vgl. Nauroth; Bender; Rothmund; Gollwitzer: Die "Killerspiele"-Diskussion. S. 88.

1.3. Pflichten und Verantwortung von (Wissenschafts-)Journalismus

Nach der Einführung in die Thematiken „Gewalthaltige Videospiele“ und „(sozialpsychologische) Medienwirkungsforschung“ soll nun der Journalismus genauer beleuchtet werden, der laut Nauroth et al. als Vermittler von wissenschaftlichen Erkenntnissen zwischen Forschenden und der Öffentlichkeit zuständig ist.⁷³ Hierbei ist anzumerken, dass die hier behandelte Diskussion von gesamtgesellschaftlicher und auch politischer Relevanz ist (siehe Kapitel 1.4.1) und deswegen keineswegs nur erfahrene Wissenschaftsjournalisten über sozialwissenschaftliche Studien berichten, die die Auswirkungen von gewalthaltigen Videospiele erforschen. So schrieben und schreiben auch Autoren aus anderen Ressorts wie Politik^{74 75} oder Boulevardjournalisten⁷⁶ – zumindest am Rande – über dieses Thema. Klimmt et al. merken allerdings an, „dass eine ausgewogene Berichterstattung über sozialwissenschaftliche Befunde gerade in Anbetracht der Komplexität und der Alltagsnähe des Forschungsgegenstandes [...] eine Herausforderung selbst für gut ausgebildete und erfahrene Wissenschaftsjournalisten darstellt (Friedman 1986; Friedman et al. 1999; Weßler 1995).“⁷⁷ Dies lege auch am journalistischen System selbst und dessen Eigenschaften wie beispielsweise Zeitdruck, Nachrichtenwertigkeit oder an der Notwendigkeit der Komplexitätsreduktion.⁷⁸ Ähnlicher Meinung ist auch Siegfried Quandt: So sei selbst

⁷³ Vgl. Christoph Klimmt; Mario Gollwitzer; Tobias Rothmund; Peter Nauroth; Jens Bender: Gründe und Konsequenzen einer verzerrten Darstellung und Wahrnehmung sozialwissenschaftlicher Forschungsbefunde: Das Beispiel der „Killerspiele-Debatte“. In: Von der Forschung zur evidenzbasierte Entscheidung: Die Darstellung und das öffentliche Verständnis der empirischen Bildungsforschung. Hg. von Rainer Bromme; Manfred Prenzel. VS Springer, Wiesbaden, 2014. S. 101–118, hier S. 109 f.

⁷⁴ Vgl. Jannis Brühl: Gewalt und Spiele: Schädliche Wirkung von Ego Shootern lässt sich nicht belegen. Süddeutsche Zeitung. 25.7.2016. S. 5.

⁷⁵ Vgl. Parvin Sadigh: Killerspiele schaden doch. Die Zeit vom 17.11.2006. 18.04.2008. Zuletzt geprüft am 19.04.2021, <https://www.zeit.de/online/2006/49/computerspiele-gewalt-psychologie>.

⁷⁶ Vgl. Bunte.de Redaktion: Kind spielt Killerspiele: Warum unsere Kinder in Computerspielen töten. Bunte.de. 03.09.2020. Zuletzt geprüft am 22.04.2021, <https://www.bunte.de/family/kinder-schule/kind-spielt-killerspiele-warum-unsere-kinder-computerspielen-toeten.html>.

⁷⁷ Klimmt; Gollwitzer; Rothmund; Nauroth; Bender: Das Beispiel der „Killerspiele-Debatte“. S. 105.

⁷⁸ Vgl. ebd. S. 105.

bei der Berichterstattung aus den häufig gering besetzten „Wissenschaft“-Ressorts⁷⁹ Vorsicht geboten. Denn Autoren, die zwar Experten auf ihrem Gebiet sind, könnten nicht immer qualifiziert über die Forschungen in den vielen anderen wissenschaftlichen Fachbereichen berichten. So warnt der ehemalige Präsident des deutschen Fachjournalisten-Verbandes: „[W]ie können wenige »Wissenschaftsjournalisten«, die z.B. Biologie, Physik oder Medizin studiert haben, Themen stellen und angemessen strukturieren, die z.B. aus der Psychologie, Kommunikationswissenschaft, Rechtswissenschaft, Agrarwissenschaft oder Geschichtswissenschaft kommen?“⁸⁰ In diesem Kapitel werden deswegen nicht nur die ethischen Standards und Anforderungen an Fach- oder Wissenschafts-, sondern generell an Journalisten behandelt.

1.3.1. *Ethische Anforderungen und Richtlinien*

Die Mächtigen zu kontrollieren und die Bevölkerung richtig zu informieren. Das sind, wie die renommierten Journalisten Wolf Schneider und Paul-Josef Raue meinen, die Hauptaufgaben ihres Berufsstandes, damit eine demokratische Gesellschaft funktioniere.⁸¹ Die zweite, wichtigere Aufgabe werde aber leider nur „höchst unzulänglich“⁸² umgesetzt, bemängeln Schneider und Raue. Dabei gibt es für die Umsetzung von qualitativ hochwertiger Berichterstattung zahlreiche offizielle und auch redaktionsinterne Richtlinien und Kodizes, an denen sich Journalisten bei ihrer Arbeit orientieren könnten.⁸³ Am bekanntesten sind wohl die „ethische[n] Standards“⁸⁴ des Deutschen Presserates. Dieser sogenannte „Pressekodex“ bildet

⁷⁹ Vgl. Siegfried Quandt: Wissenschaftsjournalismus oder Fachjournalismus? In: Fachjournalismus. Expertenwissen professionell vermitteln. Hg. von Siegfried Quandt; Deutscher Fachjournalisten-Verband. 2., völlig überarb. Aufl. UVK-Verl.-Ges, Konstanz, 2010. S. 15–23, hier S. 15.

⁸⁰ Quandt: Wissenschaftsjournalismus oder Fachjournalismus? S. 15.

⁸¹ Vgl. Wolf Schneider; Paul-Josef Raue: Das neue Handbuch des Journalismus und des Online-Journalismus (Rororo 62825). Vollst. überarb. und erw. Neuausg. von "Das neue Handbuch des Journalismus". Rowohlt-Taschenbuch-Verl., Reinbek bei Hamburg 2012. S. 13.

⁸² Schneider; Raue: Das neue Handbuch des Journalismus und des Online-Journalismus. S. 13.

⁸³ Vgl. ebd. S. 355 ff.

⁸⁴ Deutscher Presserat: Publizistische Grundsätze (Pressekodex). 11.09.2019. Zuletzt geprüft am 20.05.2021, <https://www.presserat.de/pressekodex.html>.

„ein Selbstkontrollorgan der deutschen Druckmedien, das seit 1953 existiert [...]“⁸⁵ Die Richtlinien des Presserates für die journalistische Arbeit beachten (laut eigener Aussage) die meisten deutschen Verlage.⁸⁶ Besonders die ersten beiden Ziffern des Pressekodex, die die Achtung der Wahrheit und die Sorgfaltspflicht bei der Berichterstattung betonen⁸⁷, haben für die Wahrnehmung von Journalisten in der Bevölkerung eine große Bedeutung. Diese sieht dabei jedoch auch erhebliche Defizite, wie Donsbach et al. 2009 in einer repräsentativen bundesweiten Umfrage der Technischen Universität Dresden herausfanden: Nur 35 Prozent aller Befragten erachteten diese Berufsgruppe als vertrauens- oder glaubwürdig.⁸⁸ Bei jungen Erwachsenen und Senioren lag der Anteil derer, die Journalisten ihr Vertrauen aussprachen, sogar bei 24 bzw. 23 Prozent.⁸⁹ Bemerkenswert – besonders im Kontext dieser Arbeit – ist am Pressekodex des deutschen Presserates allerdings, dass kaum ein Wort über die Berichterstattung zu wissenschaftlichen Befunden in weitgehend unerforschten und komplexen Forschungsfeldern zu lesen ist. Einzig in Ziffer 14 („Medizin-Berichterstattung“) des Kodex wird verlautet: „Forschungsergebnisse, die sich in einem frühen Stadium befinden, sollten nicht als abgeschlossen oder nahezu abgeschlossen dargestellt werden.“⁹⁰ Dieser Satz bezieht sich allerdings auf medizinische Befunde, andere Fachbereiche werden nicht thematisiert. Eine weitere allgemeingültige und „prägende Norm“ für journalistische Berichterstattung ist Objektivität.⁹¹ Zu deren wichtigsten Kriterien zählten laut der Kommunikationswissenschaftlerin Claudia Mast *Vollständigkeit, Neutralität, Ausgewogenheit* und *Vielfalt*.⁹²

⁸⁵ Wolfgang Donsbach; Mathias Rentsch; Anna-Maria Schielicke; Sandra Degen: Entzauberung eines Berufs. Was die Deutschen vom Journalismus erwarten und wie sie enttäuscht werden. UVK-Verl.-Ges, Konstanz 2009. S. 77.

⁸⁶ Vgl. Deutscher Presserat: Publizistische Grundsätze (Pressekodex).

⁸⁷ Vgl. ebd. S. 2.

⁸⁸ Vgl. Donsbach; Rentsch; Schielicke; Degen: Entzauberung eines Berufs. S. 64 f.

⁸⁹ Vgl. ebd. S. 66 f.

⁹⁰ Deutscher Presserat: Publizistische Grundsätze (Pressekodex). S. 6.

⁹¹ Vgl. Claudia Mast: ABC des Journalismus. Ein Handbuch. 13., völlig überarbeitete Auflage (Reihe Praktischer Journalismus 1). Herbert von Halem Verlag, Köln, 2018. S. 76.

⁹² Vgl. Mast: ABC des Journalismus. S. 78.

1.3.2. Qualitätsmerkmale von (relevanten) journalistischen Darstellungsformen

Da im praktischen Teil dieser Arbeit verschiedene journalistische Beiträge analysiert werden sollen, lohnt es sich zudem, die Anforderungen für die dabei am häufigsten auftretenden Darstellungsformen genauer zu untersuchen. Dazu gehören die Typen „Nachricht“ und „(Hintergrund-)Bericht“. Die grundlegenden Qualitätsmerkmale einer Nachricht beschreibt die Kommunikationswissenschaftlerin Claudia Mast wie folgt: „Eine Nachricht sollte grundsätzlich neutral und wertungsfrei sein. Das Bemühen um Faktentreue, Richtigkeit und Genauigkeit hat dabei die höchste Priorität. Gibt es Ungewissheiten oder gegensätzliche Positionen und Meinungen, so ist darauf in der Nachricht hinzuweisen.“⁹³ Der letzte Satz ist hierbei besonders zu beachten, da viele solcher Ungewissheiten und gegensätzlicher Positionen die Forschungen in der „Killerspiel“-Debatte mit sich bringen (siehe Punkt 1.4.2 Forschungsstand). Zudem ist noch einmal der Begriff „Killerspiel“ zu thematisieren: Auch wertende Floskeln und Begriffe (wie eben jener) sollten laut Mast vermieden werden.⁹⁴ Für die Darstellungsform „(Hintergrund-) Bericht“ gelten im Grunde die gleichen Prinzipien wie für die der Nachricht. Jedoch sei der Bericht meist ausführlicher und kann auch die persönliche Handschrift des Journalisten erkennbar werden lassen, müsse aber trotzdem stets fair und tatsachenbetont bleiben, so Mast.⁹⁵ Schließlich sei noch erwähnt, dass die Kommunikationswissenschaftlerin als Ziel eines Hintergrundberichts – passend zu den sozialwissenschaftlichen Forschungen in der „Killerspiel-Debatte – „die *Aufklärung eines sehr komplexen Wirkungszusammenhangs*“⁹⁶ definiert.

1.3.3. Definition, Funktion und Probleme des Wissenschaftsjournalismus

Siegfried Quandt kritisiert – wie unter Punkt 1.3 bereits erwähnt – die Berufsbezeichnung „Wissenschaftsjournalismus“ als zu „unsolide“ und „vage“, wohingegen der Begriff „Fachjournalismus“ sich am ehesten auf fundierte Kenntnisse

⁹³ Mast: ABC des Journalismus. S. 350.

⁹⁴ Vgl. ebd. S. 350.

⁹⁵ Vgl. ebd. S. 351 f.

⁹⁶ Ebd. S. 354.

in bestimmten wissenschaftlichen und journalistischen Bereichen beziehe.⁹⁷ Quandt schreibt dazu treffend: „In aller Regel sind die meisten »Wissenschaftsjournalisten« ohnehin Fachjournalisten mit Kompetenzzentren [...]“⁹⁸. Im Kontext dieser Arbeit interessant ist der „gemeine“ Wissenschafts- oder Fachjournalismus, der die allgemeine Öffentlichkeit als Zielgruppe hat. Göpfert definiert ihn als „die journalistische Berichterstattung über die Wissenschaften.“⁹⁹ Dazu gehören sämtliche Fachbereiche, neben den Natur- also auch Geistes- und Sozialwissenschaften.¹⁰⁰ Dabei besteht laut Hans Peter Peters und Arlena Jung eine der wichtigsten Aufgaben „in der Auswahl derjenigen wissenschaftlichen Forschung und sonstiger Ereignisse, für die sich auch Nichtwissenschaftler interessieren könnten.“¹⁰¹ Dieses Material müssten die Journalisten schließlich prüfen und bewerten und letztendlich in komprimierter und für Laien verständliche Weise darstellen. Dies kann oftmals nur unter Mithilfe der Forscher oder Wissenschaftler selbst gelingen.¹⁰² Diese müssten zudem, wenn sie als Experten auftreten, einen guten Überblick über ihr Forschungsfeld besitzen und ihre eigenen Befunde darin einzuordnen wissen.¹⁰³ Peters und Jung zählen allerdings auch Probleme auf, die im Wissenschaftsjournalismus auftreten (können): So besteht die Gefahr einer einseitigen Berichterstattung, wenn beispielsweise nur Forscher oder deren Ergebnisse zu Wort kommen oder erwähnt werden, die die Sichtweise und Meinung des publizierenden Journalisten unterstützen.¹⁰⁴ Indem diese auf bestimmte Art und Weise ihre Fragen stellen, könnten bei Experteninterviews nur die vom Journalisten

⁹⁷ Vgl. Quandt: Wissenschaftsjournalismus oder Fachjournalismus? S. 16 f.

⁹⁸ Ebd. S. 21.

⁹⁹ Winfried Göpfert: Was ist überhaupt Wissenschaftsjournalismus? Alles, nur nicht langweilig, trocken und unverständlich. In: Wissenschafts-Journalismus. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis. Hg. von Winfried Göpfert. 6., überarbeitete und aktualisierte Auflage. Springer Fachmedien Wiesbaden, Wiesbaden, 2019. S. 3–8, hier S. 3.

¹⁰⁰ Vgl. ebd. S. 4.

¹⁰¹ Hans Peter Peters; Arlena Jung: Wissenschaftler und Journalisten. Nicht unbedingt beste Freunde, aber sie verstehen einander immer besser. In: Wissenschafts-Journalismus. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis. Hg. von Winfried Göpfert. 6., überarbeitete und aktualisierte Auflage. Springer Fachmedien Wiesbaden, Wiesbaden, 2019. S. 9–18, hier S. 12.

¹⁰² Vgl. Peters; Jung: Wissenschaftler und Journalisten. S. 13.

¹⁰³ Vgl. ebd. S. 15.

¹⁰⁴ Vgl. Ebd. S. 14.

gewünschten Antworten herauskommen. Somit besteht laut Peters und Jung die Möglichkeit einer Anpassung oder „Verzerrung“ von Forschungsergebnissen, auch „Prokrustes-Theorie“ genannt.¹⁰⁵ Doch auch die Wissenschaftler selbst könnten dies versuchen, um die Berichterstattung über ihre Befunde zu beeinflussen und sich in der Öffentlichkeit zu profilieren.¹⁰⁶ Außerdem weisen Peters und Jung auf die unterschiedlichen (öffentlichen) Kommunikationsformen hin, denen sich Forscher und Journalisten bedienen. So „tendieren Wissenschaftler beispielsweise stärker zu einem seriösen, sachlichen, vorsichtigen und beherrschenden Kommunikationsstil. Journalisten dagegen erwarten entschiedene Botschaften, bewertende Stellungnahmen und sie bevorzugen einen unterhaltenden Kommunikationsstil.“¹⁰⁷

1.4. Wirkungsforschung zur "Killerspiel-Debatte"

In den folgenden und letzten Kapiteln des theoretischen Teils dieser Bachelorarbeit soll schließlich auf die „Killerspiel“-Debatte selbst eingegangen werden. Zunächst wird ihr Hintergrund und Ursprung erläutert. Anschließend steht besonders die mit der Debatte eng verknüpfte und von der Öffentlichkeit mit großem Interesse verfolgte Forschung über eine mögliche Korrelation bzw. Kausalität zwischen dem Konsum gewalthaltiger Video- und Computerspiele und aggressivem Verhalten im Fokus. Dabei wird der aktuelle Forschungsstand thematisiert und zusammengefasst. Weiterhin befasst sich ein Kapitel mit den in diesem Bereich international und national führenden Wissenschaftlern sowie denjenigen, die in den Medien während der Debatte am häufigsten vertreten waren oder zitiert wurden. Zum Abschluss des Theorie-Teils wird auf die Problemfelder der Medienwirkungsforschung und speziell der Forschungen zur „Killerspiel“-Debatte eingegangen.

1.4.1. *Ursprung und Überblick über die gesellschaftliche und politische Debatte*

Eric Harris und Dylan Klebold betreten am 20. April 1999 gegen elf Uhr vormittags die Columbine High School in Littleton, einem Vorort der Stadt Denver im US-

¹⁰⁵ Vgl. Peters; Jung: Wissenschaftler und Journalisten. S. 14.

¹⁰⁶ Vgl. ebd. S. 12.

¹⁰⁷ Ebd. S. 16.

Bundesstaat Colorado. Unter ihren schwarzen Trenchcoats tragen die beiden Jugendlichen mehrere Waffen. Was danach folgte, bezeichnet der SPIEGEL-Journalist Marc Pitzke als „das bis dahin schlimmste Schulmassaker in der Geschichte der USA“.¹⁰⁸ Zwölf Schüler und einen Lehrer töteten der 18-jährige Harris und der 17-jährige Klebold. Beide nahmen sich nach ihrem Amoklauf selbst das Leben.¹⁰⁹ Der genaue Grund für diese Bluttat ist bis heute unbekannt. Ein Fakt über die zwei Jugendlichen ließ Medien und Öffentlichkeit jedoch aufhorchen: Beide, aber vor allem Harris, sollen Fans gewalthaltiger Videospiele wie von dem Ego-Shooter „Doom“¹¹⁰ und „Quake“ gewesen sein; Sie sollen sogar eigene Level innerhalb dieser Spiele kreiert haben.¹¹¹ Das „Massaker“ an der Columbine High School löste weltweit großes Entsetzen aus. Die virtuellen Vorlieben der Täter rückten zudem später im selben Jahr auch in Deutschland in den Fokus der Öffentlichkeit: Am 1. November 1999 erschoss ein 16-Jähriger im oberbayerischen Bad Reichenhall vier Personen und anschließend sich selbst. Auch er, so gaben Schulkameraden an, habe gern gewalthaltige Videospiele gespielt.¹¹² Die ursprüngliche „Killerspiel“-Hypothese entstand: Jugendliche, die regelmäßig gewalthaltige Computer- und Videospiele konsumieren, üben später selbst schwere Gewalttaten in der Realität aus. Sie werden durch die Spiele zu „Killern“ ausgebildet, wie in der medialen Berichterstattung oftmals behauptet wurde.¹¹³ Die öffentliche Annahme, dass ein neues, unbekanntes Medium wie das „Videospiele“ prinzipiell gefährlich oder schädlich sei, war und ist indes nicht neu: Ähnliches geschah bereits gegen Ende des 18. Jahrhunderts mit dem Aufkommen von fiktionalen Büchern oder dem von

¹⁰⁸ Marc Pitzke: Columbine-Massaker: Der Tag, an dem die Unschuld starb. DER SPIEGEL. 17.04.2009. Zuletzt geprüft am 25.05.2021, <https://www.spiegel.de/geschichte/10-jahre-columbine-massaker-a-948258.html>.

¹⁰⁹ Vgl. Christian Schiffer: Killerspiele - Der Streit eskaliert. 1:39-2:18.

¹¹⁰ Vgl. Jun Sung Hong; Hyunkag Cho; Paula Allen-Mearns; Dorothy L. Espelage: The social ecology of the Columbine High School shootings. Children and Youth Services Review 33. Heftnummer 6, 2011. S. 861–868, hier S. 864.

¹¹¹ Vgl. Schiffer: Killerspiele - Der Streit eskaliert. 2:25-2:32.

¹¹² Vgl. ebd. 4:14–5:20.

¹¹³ Vgl. ebd. 11:14-12:13.

Cartoon-Comics in den 50er Jahren, wie der Digitalforscher Martin Andree beschreibt.¹¹⁴

Das Wort „Killerspiel“ wurde auch ein politischer „Kampfbegriff“. „Einige Indizien sprechen dafür, dass es Günther Beckstein war, der ihn populär gemacht hat.“¹¹⁵ Der damalige bayerische CSU-Innenminister setzte sich jahrelang für ein Verbot von virtuellen „Killerspielen“ ein. Damit meine er „Spiele, die eine "Simulation realitätsnaher Tötungshandlungen" beinhalten.“¹¹⁶ „Ursprünglich wurde dieser Begriff für andere Spiele ohne Medieneinsatz (z.B. Paintball) verwendet“¹¹⁷. Spätestens nach dem Amoklauf in Erfurt nahmen schließlich in ganz Deutschland Politiker und Medien verstärkt die Games-Branche ins Visier: Am 26. April 2002 tötete der 19-jährige Robert Steinhäuser in seiner ehemaligen Schule zuerst 16 Menschen, darunter viele seiner früheren Lehrer, und daraufhin sich selbst.¹¹⁸ Auf der Suche nach dem Grund für diesen Massenmord fand die Polizei in dem Zimmer des jungen Mannes eine Sammlung von Ego-Shootern wie „Return to Castle Wolfenstein“, „Medal of Honor“ oder „Quake III Arena“.¹¹⁹ Schnell wurden Rückschlüsse zu den Taten von Columbine und Bad Reichenhall gezogen, obwohl bis heute nicht (wissenschaftlich) bewiesen ist, ob der Konsum von gewalthaltigen Spielen die Jugendlichen aggressiv gemacht oder gar zu ihren Amokläufen animiert haben könnte. Ein relativ aktuelles Beispiel für die öffentliche Verbreitung der „Killerspiel“-Hypothese ohne wissenschaftliche Belege ist die Aussage des ehemaligen CDU-Bundesinnenministers Thomas de Maizière, der nach dem Amoklauf eines jungen Mannes im Münchener Olympia-Einkaufszentrum im Sommer 2016 sagte: „Es ist

¹¹⁴ Vgl. Martin Andree: Gefährliche Medien. In: Handbuch Gameskultur. Hg. von Olaf Zimmermann; Felix Falk. 1. Auflage. Deutscher Kulturrat e.V, Berlin, 2020. S. 186–192, hier S. 186 ff.

¹¹⁵ Schiffer: Killerspiele - Der Streit eskaliert. 6:30-6:36.

¹¹⁶ Christian Stöcker: Game-Politik: Koalition will "Killerspiele" verbieten. DER SPIEGEL vom 14.11.2005. 14.11.2005. Zuletzt geprüft am 26.05.2021, <https://www.spiegel.de/netzwelt/web/game-politik-koalition-will-killerspiele-verbieten-a-384911.html>.

¹¹⁷ Nauroth; Bender; Rothmund; Gollwitzer: Die "Killerspiele"-Diskussion. S. 82.

¹¹⁸ Vgl. MDR Thüringen: Erinnerung an Opfer des Amoklaufs am Erfurter Gutenberg-Gymnasium. Mitteldeutscher Rundfunk (MDR) vom 26.04.2021. Zuletzt geprüft am 25.05.2021, <https://www.mdr.de/nachrichten/thueringen/mitte-thueringen/erfurt/gedenken-amoklauf-gutenberg-gymnasium-102.html>.

¹¹⁹ Vgl. Karl-Heinz Gasser; Malte Creutzfeldt; Markus Näher; Rudolf Rainer; Peter Wickler: Bericht der Kommission Gutenberg-Gymnasium 2004. S. 336.

nicht zu bezweifeln [...], dass das unerträgliche Ausmaß von gewaltverherrlichenden Spielen im Internet auch eine schädliche Wirkung auf die Entwicklung gerade junger Menschen hat. Das kann kein vernünftiger Mensch bestreiten.“¹²⁰ „Die „Killerspiel“-Diskussion führte im Laufe der 2000er-Jahre auch dazu, dass das Jugendschutzgesetz in Deutschland reformiert wurde. Unter anderem galten nun strengere Richtlinien, ab wann ein gewalthaltiges Medium auf dem deutschen Markt veröffentlicht oder von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien indiziert werden durfte. Teilweise wurde aber auch ein generelles Verkaufsverbot für gewalthaltige Videospiele gefordert.¹²¹ Dies wurde aber nie umgesetzt.

1.4.2. *Aktueller Forschungsstand*

Anfangs lag die Aufgabe von Sozialwissenschaftlern in dieser Debatte – so die Erwartung der Öffentlichkeit und Politik – darin, zwischen dem Konsum gewalthaltiger Videospiele und der Ausübung von Gewalttaten von Jugendlichen (an Schulen) einen möglichen Zusammenhang zu erforschen. Diesen konnte die Diplom-Psychologin Rebecca Bondü jedoch nicht nachweisen. Sie untersuchte in ihrer Doktorarbeit die zwölf „school shootings“, die in Deutschland zwischen 1999 und 2010 durch (ehemalige) Schüler geschahen.¹²² Nur fünf der jugendlichen Täter hatten demnach Video- oder Computerspiele konsumiert, drei von ihnen spielten vor allem Ego-Shooter.¹²³ Wegen der geringen Zahl an „school shootings“ ließe sich allerdings keine verlässliche und abschließende Bewertung der Thematik vornehmen, kommentieren Nauroth et al.: „Um zu einer validen Schlussfolgerung kommen zu können, müsste man über eine größere Datenbasis verfügen.“¹²⁴

So verlagerte sich der Fokus während der Diskussionen um die „Killerspiele“ auf die Frage, ob und in welchem Maße gewalthaltige Medien und dabei besonders Videospiele negative Auswirkungen auf junge Menschen haben bzw. aggressives

¹²⁰ Tagesschau: #kurzerklärt: Killerspiele - machen Games aggressiv? vom 17.08.2016. Zuletzt geprüft am 26.05.2021, <https://www.youtube.com/watch?v=ml3X7p98rrw>. 2:06-2:24.

¹²¹ Vgl. Nauroth; Bender; Rothmund; Gollwitzer: Die "Killerspiele"-Diskussion. S. 82.

¹²² Vgl. Rebecca Bondü: School Shootings in Deutschland: Internationaler Vergleich, Warnsignale, Risikofaktoren, Entwicklungsverläufe. Dissertation, Berlin 2010. S. 34.

¹²³ Vgl. Bondü: School Shootings in Deutschland: . S. 264 f.

¹²⁴ Nauroth; Bender; Rothmund; Gollwitzer: Die "Killerspiele"-Diskussion: . S. 83.

Verhalten fördern. Bevor auf den Stand der aktuellen Forschung dazu eingegangen wird, muss noch einmal betont werden, dass über die Befundlage zwischen Sozialpsychologen und Medienwirkungsforschern keineswegs Konsens herrscht¹²⁵, teilweise sogar öffentlich gestritten wird (siehe dazu auch die folgenden Kapitel 1.4.3 und 1.4.4).

Fakt ist, dass ein Großteil der Studienergebnisse aus den letzten zwei Jahrzehnten eine geringe bis mittlere Effektstärke vom Spielen gewalthaltiger Videospiele auf eine erhöhte Aggressivität (in Gedanken, Emotionen oder Verhalten) der Spieler nachwies.¹²⁶ Die Effektstärke in den Studien wurde hauptsächlich anhand des Zusammenhangs der beiden untersuchten Variablen mittels des Korrelationskoeffizienten nach Pearson berechnet. Dieser wird meist als „r“ bezeichnet und kann für die Darstellung einer (positiven) Korrelation eine Größe zwischen 0 und 1 annehmen. Je größer „r“ ist, desto stärker ist demnach der Einfluss von gewalthaltigen Videospiele auf die Aggressivität der Versuchspersonen.¹²⁷

„Für die Stärke der Beziehung zwischen dem Mediengewaltkonsum und der Rezipientenaggression gilt, dass in Studien bis zu 9 % der Aggression durch Mediengewalt erklärt worden sind.“¹²⁸ Mit einbezogen sind bei dieser Aussage des renommierten deutschen Medienwirkungsforschers Michael Kunczik allerdings sämtliche gewalthaltige Medien. In Hinblick auf das Spielen von Ego-Shootern gibt er jedoch an: „Es gibt (bislang) keine Forschungsbefunde, die zeigen, dass die für First-Person-Shooter charakteristische Ego-Perspektive negative Effekte verstärkt.“¹²⁹ Zudem gebe es, wie Happ, Melzer und Steffgen anfügen, eine Reihe von Faktoren bzw. Variablen, die negative Auswirkungen durch den Konsum von gewalthaltigen Videospiele moderieren, also abschwächen oder verstärken. Bei Spieler*innen sind dies beispielsweise schwach ausgeprägte empathische Fähigkeiten, bestimmte Persönlichkeitsmerkmale oder ein gewalttätiges soziales Umfeld. Zudem wurde eine

¹²⁵ Vgl. Astrid Zipfel: Wirkungstheorien der Medien-und-Gewalt-Forschung (Konzepte. Ansätze der Medien- und Kommunikationswissenschaft Band 20). 1. Auflage. Nomos, Baden-Baden 2019. S. 15.

¹²⁶ Vgl. Happ; Melzer; Steffgen: Gewalthaltige Videospiele. S. 199 ff.

¹²⁷ Vgl. Michael Kunczik; Astrid Zipfel: Medien und Gewalt. Befunde der Forschung 2004-2009. Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2010. S. 54.

¹²⁸ Michael Kunczik: Medien und Gewalt. Überblick über den aktuellen Stand der Forschung und der Theoriediskussion (Essentials). Springer VS, Wiesbaden 2017. S. 31.

¹²⁹ Kunczik: Medien und Gewalt. S. 31.

Wechselwirkung zwischen individueller Aggressivität und dem Konsum von gewalthaltigen Bildschirmspielen beobachtet. Das bedeutet: Je aggressiver der/die Nutzer*in generell ist, desto eher wendet er/sie sich besagten Spielen zu, welche wiederum seine/ihre Aggressivität verstärken. Die Forschung spricht dabei von einem „downward spiral model“, also einer Abwärtsspirale.¹³⁰ Auch können in den Videospiele selbst deren spezifische Eigenschaften, Strukturen und Mechaniken moderierend wirken.¹³¹ Aufgrund dieser Faktoren meint Kunczik: „Einfache Ursache-Wirkungs-Schlüsse vom Gewaltinhalt auf gewaltsteigernde Wirkungen sind falsch. Allerdings gibt es in ihrer Größe nicht zu ignorierende Risikogruppen, bei denen negative Effekte eintreten.“¹³²

So hat sich diese spezifische (Gewalt-)Medienwirkungsforschung in den letzten Jahren von einer Kausalitätsannahme („Brutale Videospiele verursachen Aggressionen/aggressive Handlungen“) hin zu einer Wahrscheinlichkeitsvermutung („Gewalthaltige Spiele erhöhen die Wahrscheinlichkeit, aggressiv zu denken oder handeln“) gewandt.¹³³ Nun wird also eher versucht, den Anteil des Risikofaktors „Videospiele“ an gewalttätigem Verhalten zu ermitteln, wie es anhand der (ersten) in diesem Kapitel zitierten Aussage von Kunczik zu erkennen ist. Die Katharsis-These indes, also die Annahme, dass Aggressionen durch den Konsum von gewalthaltigen Medien abgebaut werden, gilt unter Medienwirkungsforschern als widerlegt: „Niemand erlebt durch den Konsum von Mediengewalt einen Aggressionstriebabfluss und wird dadurch friedlicher.“¹³⁴ Michael Kunczik ist sich aber auch sicher: „Den einen entscheidenden und endgültigen Beweis für die Gefährlichkeit (oder auch die Harmlosigkeit) von Mediengewalt wird es allerdings nicht geben.“¹³⁵

1.4.3. *Führende Persönlichkeiten*

Es gibt insgesamt nur wenige „meinungsführende“ Medienwirkungsforscher*innen, die beständig Forschungen mit Bezug zur „Killerspiel“-Debatte betrieben und deren

¹³⁰ Vgl. Burkart: Kommunikationswissenschaft. S. 294.

¹³¹ Vgl. Happ; Melzer; Steffgen: Gewalthaltige Videospiele. S. 204 ff.

¹³² Kunczik: Medien und Gewalt. S. 43.

¹³³ Vgl. Happ; Melzer; Steffgen: Gewalthaltige Videospiele. S. 206 f.

¹³⁴ Kunczik: Medien und Gewalt. S. 43.

¹³⁵ Ebd. S. 39.

Studien – auch in Deutschland – von Medien, Politikern und anderen Wissenschaftlern angeführt wurden.

Zu den international bekanntesten wissenschaftlichen Koryphäen auf diesem Gebiet zählen die US-Amerikaner Craig Anderson und Christopher Ferguson. Besonders Anderson erforscht(e) jahrzehntelang die Auswirkungen von Mediengewalt und besitzt in der psychologischen Wirkungsforschung ein hohes Renommee. Auf ihn (und seinen Kollegen Brad Bushman) geht beispielsweise das vielfach zitierte und diskutierte „General Aggression Modell“ zurück, das „kurz- als auch langfristige Wirkungen von Mediengewalt zu erklären versucht und die Schlüsselideen zahlreicher älterer Ansätze [...] integriert.“¹³⁶ Anderson hatte bereits früh in seinen Forschungen zur „Killerspiel“-Debatte konstatiert, dass gewalthaltige Videospiele einen nicht unerheblichen Einfluss auf die Aggressivität gerade junger Konsument*innen habe.¹³⁷ Kritik an seinen Befunden erhielt Anderson häufig von Christopher Ferguson. Der Psychologe, der eine Professur an der Stetson University in Florida hält, ist einer der wenigen Wirkungsforscher*innen, die die Ansicht vertreten, dass der Konsum von „Killerspielen“ kaum einen Einfluss auf die Spieler*innen habe. Dies belegt er wiederum in den meisten seiner Studien.¹³⁸ ¹³⁹ Berühmt in der wissenschaftlichen Debatte um die Auswirkungen von gewalthaltigen Videospiele“ wurde 2010 ein Schlagabtausch in Fachzeitschriften zwischen Ferguson und Anderson: Dieser hatte zusammen mit anderen Forschern in einer Meta-Analyse verschiedener Studien (siehe Kapitel 1.2.2) insgesamt einen vergleichsweise hohen Effekt der Spiele auf die Aggressivität der Spieler

¹³⁶ Zipfel: Wirkungstheorien der Medien-und-Gewalt-Forschung. S. 76.

¹³⁷ Vgl. Craig A. Anderson; Akiko Shibuya; Nobuko Ichori; Edward L. Swing; Brad J. Bushman; Akira Sakamoto; Hannah R. Rothstein; Muniba Saleem: Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *Psychological bulletin* 136. 2, 2010. S. 151–173.

¹³⁸ Vgl. Christopher J. Ferguson; John Kilburn: The public health risks of media violence: a meta-analytic review. *The Journal of pediatrics* 154. 5, 2009. S. 759–763.

¹³⁹ Vgl. Christopher J. Ferguson; Stephanie M. Rueda: The Hitman Study Violent Video Game Exposure Effects on Aggressive Behavior, Hostile Feelings, and Depression. *European Psychologist* 15. 2, 2010. S. 99–108.

gefunden.¹⁴⁰ Kurz nach der Veröffentlichung publizierte Christopher Ferguson mit seinem Kollegen John Kilburn eine Kritik mit dem Titel „Much Ado about nothing“ (auf Deutsch: „Viel Lärm um nichts“), worin er die Vorgehensweise Andersons bei der Erstellung der Meta-Analyse hinterfragte und (vermeintliche) Fehler und Unklarheiten in den untersuchten Studien bemängelte.¹⁴¹ Noch im selben Jahr antworteten Anderson et al. direkt auf die Kritik: Sie rechtfertigten die Befunde ihrer Meta-Analyse und bekräftigten ihren Standpunkt nochmals.¹⁴² Dieser „Meinungskrieg“ der beiden Forscher blieb auch von der (Laien-)Öffentlichkeit nicht unbemerkt (mehr dazu in Punkt 1.4.4).

Im deutschen Forschungsbereich zur „Killerspiel“-Thematik sind es die Medienwirkungsforscher Astrid Zipfel und Michael Kunczik, deren Befunde und Einschätzungen von vielen anderen Wissenschaftlern häufig geteilt und zitiert werden. Unter anderem schrieben Kunczik und Zipfel Berichte über „Medien und Gewalt“ für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend¹⁴³ sowie diverse Studienhandbücher^{144 145}, in denen sie auch den jeweils aktuellen Forschungsstand zu den Auswirkungen von „Killerspielen“ thematisieren und einordnen.

In Hinblick auf die öffentliche Wahrnehmung von Wissenschaftlern und „Experten“ in der Debatte ist zudem ein wichtiger Punkt zu erwähnen, welchen auch Sjöström et al. anmerken: „[S]ome representatives from research contexts appeared in the public sphere with very pronounced statements that do not mirror the actual state of the art of effects research, but tell a morally loaded, simplified story with the claim of

¹⁴⁰ Vgl. Anderson; Shibuya; Ihori; Swing; Bushman; Sakamoto; Rothstein; Saleem, Anderson, Shibuya et al. 2010 – Violent video game effects (wie Anm. 137).

¹⁴¹ Vgl. Christopher J. Ferguson; John Kilburn: Much ado about nothing: the misestimation and overinterpretation of violent video game effects in eastern and western nations: comment on Anderson et al. (2010). Psychological bulletin 136. 2, 2010. 174-8; discussion 182-7.

¹⁴² Vgl. Brad J. Bushman; Hannah R. Rothstein; Craig A. Anderson: Much ado about something: Violent video game effects and a school of red herring: Reply to Ferguson and Kilburn (2010). Psychological bulletin 136. 2, 2010. S. 182–187.

¹⁴³ Vgl. Kunczik; Zipfel: Medien und Gewalt.

¹⁴⁴ Vgl. Michael Kunczik; Astrid Zipfel: Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch (UTB 2725 : Medienwissenschaft, Kommunikationswissenschaft). 5., völlig überarbeitete Auflage. Böhlau Verlag, Köln, Weimar, Wien 2006.

¹⁴⁵ Vgl. Zipfel: Wirkungstheorien der Medien-und-Gewalt-Forschung.

scientific veridicality.¹⁴⁶ Teilweise treffen also wissenschaftliche „Experten“, die in den Medien auftauchen, polarisierende und vereinfachte Aussagen, die nicht den tatsächlichen Forschungsbefunden entsprechen (siehe dazu auch Kapitel 1.4.4). Von ihnen gab es auch in der Diskussion um die negativen Folgen gewalthaltiger Videospiele im deutschsprachigen Raum medial häufig präsente Vertreter.

Explizit sind hier der Kriminologe Christian Pfeiffer sowie der Ulmer Psychiater und Buchautor Manfred Spitzer anzuführen. Beide beschäftigten sich nur am Rande ihrer Forschungen mit gewalthaltigen Videospiele und deren Auswirkungen, waren jedoch oft in deutschen (Leit-)Medien als Experten vertreten. Sie fielen zudem auch durch wissenschaftliche Ungenauigkeiten¹⁴⁷ oder fehlende Kenntnis des Forschungsgegenstandes auf.¹⁴⁸ Das blieb auch in Fachkreisen nicht unbemerkt. Brosius und Schwer merken beispielsweise an: „Mediale Prominenz geht im Falle der Gewaltdebatte nicht mit wissenschaftlicher Reputation einher.“¹⁴⁹ Kunczik kritisiert außerdem: „Besonders hinsichtlich der [...] Computerspielgewalt üben vielfach erwachsene ‚Experten‘ mit großem moralischen Engagement Kritik, die [gemeint sind die Experten, Anm.] selbst keine Gewaltspielerfahrung besitzen.“¹⁵⁰

1.4.4. Problemfelder

In der Medienwirkungsforschung zu möglichen Aggressions-steigernden Effekten von Gewaltdarstellungen in den Medien – somit auch in Video- und Computerspielen – treten sowohl in der Gestaltung der Studien selbst als auch in deren Vermittlung an die (Laien-)Öffentlichkeit mehrere Probleme auf: Eines davon liegt in der Definition

¹⁴⁶ Arne Sjöström; Alexandra Sowka; Mario Gollwitzer; Christoph Klimmt; Tobias Rothmund: Exploring Audience Judgments of Social Science in Media Discourse. *Journal of Media Psychology* 25. 1, 2013. S. 27–38.

¹⁴⁷ Vgl. Christian Stöcker: Bestsellerautor über Einsamkeit: Die Methode Spitzer. *DER SPIEGEL* vom 11.03.2018. 11.03.2018. Zuletzt geprüft am 28.05.2021, <https://www.spiegel.de/wissenschaft/mensch/manfred-spitzer-ueber-einsamkeit-an-allem-ist-das-internet-schuld-a-1197453.html>.

¹⁴⁸ Vgl. Schiffer: Killerspiele - Der Streit eskaliert. 32:18-33:01.

¹⁴⁹ Hans-Bernd Brosius; Katja Schwer: Die Forschung über Mediengewalt: Deutungshoheit von Kommunikationswissenschaft, Medienpsychologie oder Medienpädagogik? (Schriftenreihe der Landeszentrale für Medien und Kommunikation 26). 1. Aufl. Nomos, Baden-Baden 2008. S. 167.

¹⁵⁰ Kunczik: Medien und Gewalt. S. 39.

der Begrifflichkeiten, wie Kunczik und Zipfel anmerken: „Die Begriffe *Aggression* und *Gewalt* werden in der Mediengewalt-Diskussion sehr unterschiedlich definiert bzw. auch ohne jegliche Definition gebraucht.“¹⁵¹ Dadurch könne das Design von einzelnen Studien sehr unterschiedlich ausfallen und somit die Vergleichbarkeit ihrer Ergebnisse erschweren.¹⁵² „So bestand die größte Schwierigkeit einer 2007 veröffentlichten Analyse von in vierzig Jahren durchgeführten Studien zur Mediengewalt in der Vielzahl der Gewaltdefinitionen, die miteinander kaum vergleichbar waren.“¹⁵³

Außerdem: Wie Aggression oder Gewaltbereitschaft in einem Experiment gemessen oder „operationalisiert“ werden kann, ist umstritten und geschieht, wie Kunczik meint, „oft recht eigenwillig.“¹⁵⁴ So wählte beispielsweise der aus Kapitel 1.4.3 bekannte und renommierte Wirkungsforscher Craig Anderson für seine Studie aus dem Jahr 2000 einen ähnlichen Aufbau wie acht Jahre später sein Kollege Christopher Ferguson. Nach dem Spielen eines gewalthaltigen oder nicht-gewalthaltigen Videospiele sollte ein Versuchsteilnehmer durch rechtzeitiges Drücken einer Taste seinem (vermeintlichen) Gegenüber ein lautes Geräusch als Strafe verabreichen, Dauer und Lautstärke des Tons waren manuell wählbar.¹⁵⁵ Die Ergebnisse der Experimente unterschieden sich trotz der gleichen Vorgehensweise, da Anderson die Dauer, Ferguson jedoch die Lautstärke des Geräusches als „Indikator der individuellen Aggressionsbereitschaft“¹⁵⁶ untersuchte. Kunczik konstatiert hierbei, dass es ein „eindeutig anerkanntes Messverfahren für Aggression“ nicht gebe.¹⁵⁷ Bei den hier erwähnten Studien lag allerdings noch ein weiteres Problem vor, das die Vergleichbarkeit von wissenschaftlichen Befunden oftmals sehr schwierig gestaltet: Verschiedene und häufig nur geringe Stichprobengrößen oder Probandenzahlen. Bei Andersons Experiment nahmen mit 210 Versuchspersonen mehr als viermal so viele Menschen als bei Fergusons Untersuchung teil.¹⁵⁸ Neuroth et al. merken dazu an:

¹⁵¹ Kunczik; Zipfel: Medien und Gewalt. S. 22.

¹⁵² Vgl. ebd. S. 22 ff.

¹⁵³ Kunczik: Medien und Gewalt. S. 7.

¹⁵⁴ Ebd.

¹⁵⁵ Vgl. Neuroth; Bender; Rothmund; Gollwitzer: Die "Killerspiele"-Diskussion. S. 85 f.

¹⁵⁶ Ebd. S. 86.

¹⁵⁷ Vgl. Kunczik: Medien und Gewalt. S. 8.

¹⁵⁸ Vgl. Neuroth; Bender; Rothmund; Gollwitzer: Die "Killerspiele"-Diskussion. S. 86.

„Je größer die Stichprobe, desto eher können Effekte, die in einer Population existieren, auch in einer Stichprobe gefunden werden.“¹⁵⁹

Außerdem ist entscheidend, nach welcher Zeit die Effekte der Videospiele gemessen werden; dabei ist zwischen kurz- und langfristig auftretenden Effekten von Videospiele zu unterscheiden.¹⁶⁰ Besonders diese langfristigen Auswirkungen der gewalthaltigen Bildschirmspiele sind für Wissenschaftler interessant, da die Öffentlichkeit eine Antwort auf die Frage haben will, ob Vielspieler aggressiver und gewalttätiger im echten Leben werden. Allerdings können vor allem bei korrelativ-längsschnittlichen Studien Drittvariablen eine das Ergebnis verzerrende Rolle spielen. Wie bereits in Kapitel 1.4.2 erwähnt, könnten beispielsweise neben Gewaltdarstellungen auch andere Eigenschaften von Videospiele die Aggressivität der Spieler*innen steigern, etwa die Geschwindigkeit, Schwierigkeit oder Wettbewerbsorientiertheit eines Spiels.¹⁶¹ Da letzterer Faktor in gewalthaltigen Videospiele häufig einen hohen Stellenwert besitzt, ist es laut Happ et al. „wichtig, die Spielbedingungen in einer experimentellen Studie in dieser Hinsicht vergleichbar zu gestalten, um mögliche Konfundierungen [Störvariablen, die mit der abhängigen **und** unabhängigen Variable in Zusammenhang stehen, Anm.¹⁶²] zu vermeiden.“¹⁶³

Für Kunczik ist es außerdem von Bedeutung, ob die Konsumenten Mediengewalt überhaupt wahrnehmen: Als Beispiel nennt der Wirkungsforscher Mantel-und-Degen-Filme oder Western, in denen Gewalt als Handlungselement sowohl erwartet, akzeptiert und schließlich nicht mehr als solche erlebt wird: „Wenn die Rezipienten keine Gewalt wahrnehmen, aber die jeden Schuss oder Degenstoß als Gewalt erfassenden Inhaltsanalytiker ein großes Ausmaß aufzufinden glauben, dann liegt wohl keine Basis vor, um angemessen über die Wirkung von Mediengewalt diskutieren zu können.“¹⁶⁴

¹⁵⁹ Ebd. S. 87.

¹⁶⁰ Vgl. Simone Kühn; Dimitrij Tycho Kugler; Katharina Schmalen; Markus Weichenberger; Charlotte Witt; Jürgen Gallinat: Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. *Molecular psychiatry* 24. 8, 2019. S. 1220–1234, hier S. 1231 f.

¹⁶¹ Vgl. Happ; Melzer; Steffgen: *Gewalthaltige Videospiele*. S. 205.

¹⁶² Vgl. Markus Antonius Wirtz: Konfundierung im Dorsch Lexikon der Psychologie vom 2021. Zuletzt geprüft am 31.05.2021, <https://dorsch.hogrefe.com/stichwort/konfundierung>.

¹⁶³ Happ; Melzer; Steffgen: *Gewalthaltige Videospiele*. S. 205 f.

¹⁶⁴ Kunczik: *Medien und Gewalt*. S. 9.

Ein weiteres Problemfeld der Medienwirkungsforschung generell und somit auch der zur „Killerspiel“-Debatte liegt in der Wahrnehmung und dem Verständnis der Öffentlichkeit. So meint Kunczik: „Wissenschaftliche Befunde fanden in der öffentlichen Diskussion bislang häufig nicht die für eine Versachlichung der Debatte und eine differenzierte Argumentation wünschenswerte Beachtung und Berücksichtigung.“¹⁶⁵ Gründe dafür seien unter anderem die häufig unzureichende Darstellung der Studienbefunde in den Medien sowie die „unübersichtliche Forschungslage“¹⁶⁶, in der sich teilweise Datensätze und die Wissenschaftler selbst öffentlich zu widersprechen scheinen (siehe dazu auch Kapitel 1.4.2 und 1.4.3). Auch Nauroth et al. geben unter Berufung auf mehrere Studien an, dass „wissenschaftliche Laien große Probleme [haben], mit konfligierender Evidenz umzugehen, sie angemessen zu deuten und zu interpretieren [...]“¹⁶⁷ Dies kann, wie Klimmt et al. warnen, für die Laien-Öffentlichkeit schnell verwirrend wirken und zu einer Abwertung von Forschern oder Instrumentalisierung einzelner Studienergebnisse führen.¹⁶⁸ Jedoch merken Nauroth et al. an, „dass widersprüchliche Befunde zu einem jungen Forschungsthema für sich genommen nicht als problematisch oder negativ zu bewerten sind, sondern eher den Normalfall im Forschungsalltag darstellen.“¹⁶⁹ Der Öffentlichkeit zu einem besseren Verständnis der eigenen Forschungsarbeit zu verhelfen, habe die Wissenschaft in der Mediengewalt-Debatte laut Kunczik aber versäumt. So schreibt er, „dass Kommunikationswissenschaftler offensichtlich nicht in der Lage oder willens sind, die Ergebnisse ihrer Forschungen in einer die Öffentlichkeit erreichenden Weise zu verbreiten“¹⁷⁰. Ferguson ging 2010 sogar noch weiter: Er erkannte in der Wirkungsforschung zur „Killerspiel“-Debatte einen „publication bias“, also dass manche Wissenschaftler Befunde, in denen keine negativen Wirkungen von gewalthaltigen Videospiele entdeckt wurden, erst gar

¹⁶⁵ Ebd. S. 42.

¹⁶⁶ Vgl. ebd.

¹⁶⁷ Nauroth; Bender; Rothmund; Gollwitzer: Die "Killerspiele"-Diskussion. S. 89.

¹⁶⁸ Vgl. Klimmt; Gollwitzer; Rothmund; Nauroth; Bender: Das Beispiel der „Killerspiele-Debatte“. S. 103.

¹⁶⁹ Nauroth; Bender; Rothmund; Gollwitzer: Die "Killerspiele"-Diskussion. S. 90.

¹⁷⁰ Kunczik: Medien und Gewalt. S. 42.

nicht veröffentlichten, weil diese nicht die gewünschten Ergebnisse repräsentierten.¹⁷¹

Den Theorie-Teil dieser Arbeit abschließend, sei noch ein letzter Kritikpunkt zur Medienwirkungsforschung in der „Killerspiel“-Debatte erwähnt: Teilweise wird bemängelt, dass Befunde und Studien aus anderen Sprachräumen als dem englischen ignoriert würden.¹⁷² Kunczik spricht hierbei von einer regelrechten „sprachlichen Arroganz“ der anglo-amerikanischen Autoren, die dieses Forschungsfeld dominieren.¹⁷³

2. Methodischer Teil

Im praktischen Teil dieser Bachelorarbeit werden zunächst der Forschungsgegenstand (siehe Abschnitt 2.1), der Untersuchungszeitraum (siehe Abschnitt 2.2) und das ausgewählte Material (siehe Abschnitt 2.3) genauer erläutert. Anschließend werden die übergeordnete Forschungsfrage der Arbeit und die vor der qualitativen Inhaltsanalyse aufgestellten Hypothesen (siehe Abschnitt 2.4) vorgestellt, bevor zuletzt auf die grundlegende Methodik und Vorgehensweise (siehe Abschnitt 2.5) eingegangen werden soll.

2.1. Forschungsgegenstand

Für die qualitative Inhaltsanalyse, die die angewandte Methode dieser Arbeit darstellt, wurden deutschsprachige, journalistische Beiträge verschiedener Medienportale untersucht, darunter solche großer, überregionaler Zeitungs- und Zeitschriftenverlage, aber auch die kleineren Online-Portale, die sich mit Themen wie „Videospiele“, „Wirtschaft“ oder „Psychologie“ beschäftigen“. Somit sollte ein

¹⁷¹ Vgl. Ferguson; Kilburn, Ferguson, Kilburn 2010 – Much ado about nothing (wie Anm. 141). S. 175.

¹⁷² Vgl. Burkart: Kommunikationswissenschaft. S. 293.

¹⁷³ Vgl. Kunczik: Medien und Gewalt. S. 41.

Überblick geschaffen bzw. eine Querschnittsanalyse erstellt werden, die die verschiedenen Formen, Herangehensweisen und Probleme beleuchtet, welche in der Berichterstattung über sozialwissenschaftliche Studien über die Auswirkungen des Konsums von gewalthaltigen Videospiele vorliegen.

Generelle Voraussetzung für die Aufnahme eines medialen Beitrags in die qualitative Inhaltsanalyse war, dass mindestens eine sozialwissenschaftliche Studie über die Auswirkungen von gewalthaltigen Videospiele oder Medieninhalten erwähnt bzw. deren Methoden und Erkenntnisse thematisiert wurden, mindestens einer öffentlich verfügbaren Studie zweifelsfrei zugeordnet werden konnte. Diese wissenschaftlichen Studien wurden ebenso wie die journalistischen Beiträge auf diverse Eigenschaften und Kriterien hin untersucht, die im Kapitel 2.5 „Forschungsmethode“ thematisiert werden. Somit sollten mögliche Differenzen, aber auch Übereinstimmungen zwischen der Berichterstattung und den eigentlichen Aussagen der jeweiligen Studien zweifelsfrei erfasst und überprüft werden.

Insgesamt wurden 27 Beiträge untersucht. In diesen wurden 43 Erwähnungen von 33 eindeutig zuordnungsbaaren Studien verzeichnet, die sich mit den Auswirkungen von gewalthaltigen Videospiele befassen. Hierbei ist zu beachten, dass manche Beiträge die gleichen Studien zitieren. Dies erklärt, warum die Anzahl an untersuchten Studien nicht gleich der Menge der Studienerwähnungen ist.

Auf Vollständigkeit und absolute Repräsentativität, also dass alle journalistischen Publikationen innerhalb des Untersuchungszeitraumes untersucht wurden, die die Aufnahmekriterien zu dieser Analyse erfüllen, kann angesichts der großen Zeitspanne, der Vielzahl der wissenschaftlichen Veröffentlichungen und des Umfangs dieser Arbeit allerdings kein Anspruch erhoben werden.

2.2. Untersuchungszeitraum

Die analysierten Medienbeiträge, die über sozialwissenschaftliche Studien berichten, die mögliche negative Auswirkungen von gewalthaltigen Video- und Computerspielen auf den Menschen untersuchen, stammen aus den vergangenen beiden Jahrzehnten. Als „Startpunkt“ des Untersuchungszeitraumes wurde der Amoklauf in Erfurt im Frühjahr 2002 definiert, da danach die „Killerspiel“-Debatte erst richtig

begann und wissenschaftliche Studien über „Gewalt“- oder „Killerspiele“ mehr und mehr in den Medien thematisiert wurden. Zudem ist die Berichterstattung über die Online-Portale verschiedener Medienhäuser (z.B. FAZ.net, SZ.de), auf die sich in der vorliegenden qualitativen Inhaltsanalyse fokussiert wurde, ab diesem Zeitpunkt gut dokumentiert und weiterhin abruf- und somit nachprüfbar. Die neuesten untersuchten Beiträge aus dem Januar 2021 markieren hingegen das Ende des Untersuchungszeitraumes.

2.3. Materialauswahl

Bei der Auswahl der journalistischen Beiträge lag der Fokus auf Online-Publikationen überregionaler, auflagenstarker Tageszeitungen und Magazine wie „Die Zeit“, „Focus“, „DER SPIEGEL“, der „Frankfurter Allgemeinen Zeitung“, der „BILD“-Zeitung oder der „Süddeutschen Zeitung“. Artikel der vier letztgenannten Institutionen sind hierbei in der Analyse häufiger vertreten, da sie hohe Verkaufs- und Besucherzahlen auf ihren Webseiten verzeichnen¹⁷⁴ und dementsprechend einen großen Einfluss auf die öffentliche Meinung besitzen. Da die vorliegende Arbeit jedoch auch darauf abzielt, wie Journalisten generell über wissenschaftliche Erkenntnisse berichten, wurden auch die Veröffentlichungen kleinerer und regionaler Nachrichtenportale und Zeitungen wie der „Rheinischen Post“, „Bunte.de“, „GEO Wissen“, „Business Insider“, „Frankfurter Rundschau“ oder der „Augsburger Allgemeinen“ mit einbezogen. Als Beispiele aus dem öffentlich-rechtlichen Rundfunk dienten zwei TV- und Webvideobeiträge aus den Sendungen „Frontal 21“ und der „Tagesschau“. Zudem war auch die Berichterstattung von (Online-)Medien, die Videospiele*innen als Hauptzielgruppe haben, Gegenstand der Untersuchung. Hiervon sind Beiträge aus „esports.com“, „PC Games Hardware“, „Computer Bild“ und „gamestar“ vertreten. Außerdem wurde durch den „Bericht der Kommission Gutenberg-Gymnasium“ ein Dokument aus einer offiziellen Behörde mit in die Analyse aufgenommen.

¹⁷⁴Vgl. Statista: IVW: Visits von Nachrichtenportalen in Deutschland im Mai 2021. 06.07.2021. Zuletzt geprüft am 06.07.2021, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/154154/umfrage/anzahl-der-visits-von-nachrichtenportalen/>.

Die zugrunde liegende Recherche nach geeignetem Material geschah über die jeweiligen Online-Archive der Zeitungen wie beispielsweise dem SZ- und FAZ-Archiv, jedoch auch (bei kleineren und unbekannteren Medien) über einschlägige Suchinstrumente wie Google, Bing und Yahoo. Dort wurde mit Begriffen wie „Computerspiele“, „aggressiv“, „Studien“, „Killerspiele“ und „Gewaltspiele“ nach relevanten Beiträgen gesucht.

Nach den Studien, die innerhalb der Beiträge erwähnt werden, wurde auf öffentlichen Internet-Plattformen für wissenschaftliche Publikationen recherchiert. Hierbei wurden die Webseiten „pubmed.gov“, „researchgate.net“, „sciencedirect.com“, „psycnet.apa.org“, „pediatrics.aappublications.org“, „semanticscholar.org“, „liebertpub.com“, „frontiersin.org“ und „academia.edu“ genutzt.

Im Folgenden sollen die Medien, Institutionen und Web-Portale, deren Beiträge untersucht wurden, kurz vorgestellt werden.

„DER SPIEGEL“ ist ein Online-Nachrichtenportal mit Sitz in Hamburg. Die Webseite des 1947 gegründeten Magazins „Der Spiegel“ wurde 1994 als weltweit erstes Nachrichtenportal einer Zeitung/Zeitschrift unter dem Namen „Spiegel Online“ veröffentlicht.¹⁷⁵ Seinen eigenen Angaben zufolge zeichnet sich der Journalismus des Mediums „durch gründliche Recherche und verlässliche Qualität aus und steht für investigativen Journalismus.“¹⁷⁶ Die Marke „SPIEGEL“ erreicht laut firmeneigenen Daten etwa 16 Millionen Menschen pro Woche¹⁷⁷, ihr Nachrichtenportal ist somit auch eine der meistbesuchten in Deutschland.¹⁷⁸

Die „Frankfurter Allgemeine Zeitung“ bezeichnet sich selbst als eine der „bedeutendsten überregionalen Tages- und Wirtschaftszeitungen in Deutschland und

¹⁷⁵ Vgl. Die Geschichte der SPIEGEL-Gruppe. 07.07.2021. Zuletzt geprüft am 07.07.2021, <https://www.spiegelgruppe.de/unternehmen/historie>.

¹⁷⁶ DER SPIEGEL. 07.07.2021. Zuletzt geprüft am 07.07.2021, <https://www.spiegelgruppe.de/journalismus/medien/der-spiegel>.

¹⁷⁷ Vgl. Zahlen und Daten. 07.07.2021. Zuletzt geprüft am 07.07.2021, <https://www.spiegelgruppe.de/unternehmen/zahlen-daten-fakten>.

¹⁷⁸ Vgl. Statista: IVW: Visits von Nachrichtenportalen in Deutschland im Mai 2021.

der Welt.“¹⁷⁹ Sie „versteht sich als liberal-konservative Stimme in Wirtschaft, Politik und Kultur.“¹⁸⁰ Das digitale Nachrichtenangebot der Zeitung, „FAZ.net“, zählt zu den reichweitenstärksten Nachrichten-Webseiten in Deutschland.¹⁸¹

Die „Süddeutsche Zeitung“ (SZ) ist nach der „BILD“-Zeitung die größte überregionale Tageszeitung im Bundesgebiet.¹⁸² Das vom Süddeutschen Verlag herausgegebene Blatt sowie dessen dazugehöriges Online-Nachrichten-Portal „SZ.de“ „zeichne[n] sich durch meinungsfreudigen und unabhängigen Journalismus aus.“¹⁸³ Ihre Prinzipien sind „Liberalität, Toleranz und redaktionelle Unabhängigkeit“¹⁸⁴.

Die Wochenzeitung „Die Zeit“ stellt, wie ihr Verleger „Zeit Verlagsgruppe“ angibt, „Deutschlands führende Qualitätszeitung“¹⁸⁵ dar. Das dazugehörige Nachrichten-Portal „Zeit online“ sieht sich „als Plattform für anspruchsvollen Online-Journalismus, aufwendige Datenvisualisierungen und digitales Storytelling.“¹⁸⁶

„BILD.de“ ist das Online-Nachrichtenangebot der größten deutschen Boulevard-Tageszeitung „BILD“ und erreicht monatlich über 20 Millionen Menschen.¹⁸⁷ „Computer Bild“ ist ein Magazin, das zur „BILD“-Gruppe gehört und damit ebenfalls

¹⁷⁹ Frankfurter Allgemeine Zeitung: Porträt der F.A.Z. 22.06.2017. Zuletzt geprüft am 07.07.2021, <https://verlag.faz.net/unternehmen/ueber-uns/portraet/portraet-der-f-a-z-wissen-fuer-kluge-koepfe-11090906.html>.

¹⁸⁰ Frankfurter Allgemeine Zeitung: Porträt der F.A.Z.

¹⁸¹ Vgl. Statista: Reichweite von Nachrichtenwebsites in Deutschland 2021. 07.07.2021. Zuletzt geprüft am 07.07.2021, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/165258/umfrage/reichweite-der-meistbesuchten-nachrichtenwebsites/>.

¹⁸² Vgl. Statista: Überregionale Tageszeitungen: Auflage 2020 | Statista. 07.07.2021. Zuletzt geprüft am 07.07.2021, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/73448/umfrage/auflage-der-ueberregionalen-tageszeitungen/>.

¹⁸³ Süddeutscher Verlag: Süddeutsche Zeitung – Süddeutscher Verlag. 09.06.2021. Zuletzt geprüft am 07.07.2021, <https://www.sueddeutscher-verlag.de/sueddeutsche-zeitung>.

¹⁸⁴ Süddeutscher Verlag: Süddeutsche Zeitung – Süddeutscher Verlag.

¹⁸⁵ Zeit Verlagsgruppe: Über Uns | DIE ZEIT Verlagsgruppe. 01.03.2021. Zuletzt geprüft am 07.07.2021, <https://www.zeit-verlagsgruppe.de/zeit-verlagsgruppe/ueber-uns/>.

¹⁸⁶ Zeit Verlagsgruppe: Unsere Marken & Produkte | DIE ZEIT Verlagsgruppe. 03.06.2020. Zuletzt geprüft am 07.07.2021, <https://www.zeit-verlagsgruppe.de/produkte/>.

¹⁸⁷ Vgl. Statista: Bild.de - Unique User 2021 | Statista. 08.07.2021. Zuletzt geprüft am 08.07.2021, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/303515/umfrage/besucher-von-bildde/>.

vom Axel-Springer-Verlag verlegt wird. Es „berichtet alle 14 Tage über Produkte und Trends aus den Bereichen Computer, Internet und Telekommunikation.“¹⁸⁸

Die „Frankfurter Rundschau“ ist eine regionale Tageszeitung mit Sitz in Frankfurt. Ihre Besonderheiten sind eine selbstkritische und linksliberale Haltung.¹⁸⁹

Die „Rheinische Post“ ist, wie der Verlag „Rheinische Post Mediengruppe“ angibt, mit rund 262.500 täglich verkauften Exemplaren die „auflagenstärkste Tageszeitung im Rheinland.“¹⁹⁰ Das Online-Nachrichtenportal der Zeitung, „RP Online“, existiert seit 1996 und werde im Monat rund 26 Millionen Mal aufgerufen.¹⁹¹

Die „Augsburger Allgemeine“ ist laut eigenen Angaben „eine der größten Abonnement-Zeitungen in Deutschland“ und „erreicht täglich rund eine Million Leserinnen und Leser digital und gedruckt.“¹⁹²

Das Magazin „PC Games Hardware“ erscheint monatlich. Sein Online-Auftritt besteht aus „News, Tests, Videos und Downloads zu IT-Komponenten und PC-Spielen.“¹⁹³

„Business Insider“ ist ein digitales Wirtschaftsmagazin, das es nach eigenen Angaben in 20 Ländern weltweit gibt und damit jeden Monat 350 Millionen Menschen erreicht. 2015 erschien „Business Insider“ erstmals auch in Deutschland.¹⁹⁴

„esports.com“ ist ein Nachrichtenportal rund um kompetitive Videospiele und professionelles Gaming.¹⁹⁵

¹⁸⁸ Axel Springer SE: COMPUTER BILD - Axel Springer SE. 08.07.2021. Zuletzt geprüft am 08.07.2021, <https://www.axelspringer.com/de/marken/computer-bild>.

¹⁸⁹ Vgl. Mediengruppe Frankfurt: Frankfurter Rundschau. 28.01.2021. Zuletzt geprüft am 09.07.2021, <https://www.mediengruppe-frankfurt.de/marken/frankfurter-rundschau/>.

¹⁹⁰ o.A.: Tageszeitungen. 12.07.2021. Zuletzt geprüft am 12.07.2021, <https://www.rheinischepostmediengruppe.de/medien/tageszeitungen>.

¹⁹¹ Vgl. o.A.: Digitale Medien. 12.07.2021. Zuletzt geprüft am 12.07.2021, <https://www.rheinischepostmediengruppe.de/medien/digitale-medien>.

¹⁹² Augsburg Allgemeine: Die Augsburg Allgemeine - ein innovatives Medienhaus. 13.04.2021. Zuletzt geprüft am 09.07.2021, <https://www.augsburger-allgemeine.de/unternehmen/Wir-ueber-uns-Die-Augsburger-Allgemeine-ein-innovatives-Medienhaus-id4141.html>.

¹⁹³ PC Games Hardware (PCGH): Computer, IT Gaming, PC-Spiele. 08.07.2021. Zuletzt geprüft am 08.07.2021, <https://www.pcgameshardware.de/>.

¹⁹⁴ Vgl. Ann-catherine Wegener: Wir sind Business Insider. 11.12.2019. Zuletzt geprüft am 12.07.2021, <https://www.businessinsider.de/informationen/ueber-uns-insider/>.

¹⁹⁵ Vgl. Stephan Meusel: esports.com - Alles andere ist nur Gaming! vom 2019. 12.07.2021. Zuletzt geprüft am 12.07.2021, <https://www.esports.com/de>.

„Frontal 21“ ist eine investigative Sendung, die seit 2001 besteht und regelmäßig im öffentlich-rechtlichen Fernsehen auf dem Sender „ZDF“ ausgestrahlt wird. Als Anspruch nennt das Magazin eine „kritische und konfrontative Berichterstattung“.¹⁹⁶ Die „Tagesschau“ ist eine Nachrichtensendung in der öffentlich-rechtlichen „ARD“ und wird in Hamburg produziert.¹⁹⁷ Auch das monatlich erscheinende Wissenschafts- und Reise-Magazin „GEO“ hat seinen Hauptsitz in der Hansestadt. Es erreicht laut dem „Gruner + Jahr“-Verlag mehr als zwei Millionen Menschen im Monat.¹⁹⁸ Seit 1993 existiert die im Wochentakt veröffentlichte Nachrichten-Zeitschrift „Focus“. 1996 eröffnete das Magazin mit „Focus Online“ sein eigenes Internet-Portal.¹⁹⁹ Ebenso wie der „Focus“ gehört auch die Zeitschrift „Bunte“ zum „Hubert Burda“-Verlag. Dieser bezeichnet „Bunte“ als „das erste deutsche People-Magazin“, da im Fokus der Berichterstattung seit Gründung der Zeitschrift im Jahr 1954 Geschichten über prominente Personen des öffentlichen Lebens stehen.²⁰⁰ Zuletzt sollen der Ursprung und Zweck des „Bericht[es] der Kommission Gutenberg-Gymnasium“ erklärt werden. Dieser wurde nach dem Amoklauf in Erfurt am 26. April 2002 zur „Prüfung aller Vorgänge im Zusammenhang mit den Tatumständen“²⁰¹ von einer Sonderkommission des Thüringer Justizministerium angefertigt. Unter anderem wurde darin untersucht, welche Medien der Amokschütze vor seiner Tat konsumiert hatte und welche Auswirkungen gewalthaltige Videospiele und Filme haben könnten. Der Bericht ist heute noch öffentlich zugänglich und einsehbar.²⁰²

¹⁹⁶ o.A.: Frontal 21 Das investigative ZDF-Magazin. 12.07.2021. Zuletzt geprüft am 12.07.2021, <https://presseportal.zdf.de/pm/frontal-21/>.

¹⁹⁷ Vgl. o.A.: ARD-aktuell / tagesschau.de: Impressum. 01.05.2021. Zuletzt geprüft am 12.07.2021, <https://www.tagesschau.de/impressum/>.

¹⁹⁸ Vgl. o.A.: Auflage/Reichweite. 12.07.2021. Zuletzt geprüft am 12.07.2021, <https://www.gujmedia.de/print/portfolio/geo/auflagereichweite/>.

¹⁹⁹ Vgl. o.A.: Die Welt im Focus. 12.07.2021. Zuletzt geprüft am 12.07.2021, <https://www.burda.com/de/marken/focus/>.

²⁰⁰ Vgl. o.A.: Bunte: Das People-Magazin. 12.07.2021. Zuletzt geprüft am 12.07.2021, <https://www.burda.com/de/marken/bunte/>.

²⁰¹ Gasser; Creutzfeldt; Näher; Rainer; Wickler: Bericht der Kommission Gutenberg-Gymnasium. S. 9.

²⁰² Vgl. o.A.: Der Bericht der Untersuchungskommission zum Amoklauf im Gutenberg-Gymnasium Erfurt 2002 | MDR.DE vom 2012. 12.07.2021. Zuletzt geprüft am 12.07.2021, <https://www.mdr.de/nachrichten/thueringen/mitte-thueringen/gutenberg-kommission100.html>.

2.4. Forschungsfrage und Hypothesen

Ziel dieser Arbeit ist die Beantwortung der Forschungsfrage: „Wie berichten Autoren und Journalisten deutscher (Leit-)Medien über sozialwissenschaftliche Studien, die mögliche negative Auswirkungen des Konsums von gewalthaltigen Videospielen erforschen?“

Um diese Frage zu beantworten und einzelne Aspekte der Berichterstattung genauer zu untersuchen, wurden folgende sechs Hypothesen aufgestellt:

Hypothese 1:

Die Berichterstattung zur Killerspiel-Debatte ordnet einzelne wissenschaftliche Studien selten in den allgemein anerkannten Forschungsstand ein bzw. erwähnt diesen

Hypothese 2:

Die Haltung der Autor*innen gegenüber gewalthaltigen Videospielen, sofern erkennbar, stimmt fast ausschließlich mit der/den Aussage/n der dargestellten Studie/n überein

Hypothese 3:

Innerhalb der Beiträge werden die dargestellten Studien und ihre Methoden kaum von Autor*in oder den zitierten Experten*innen hinterfragt und kritisiert

Hypothese 4:

Autor*innen interpretieren wissenschaftliche Studien häufig eigenwillig und eröffnen Kausalzusammenhänge, die aus den Studien nicht hervorgehen

Hypothese 5:

Medien zitieren oder thematisieren entweder alte (möglicherweise veraltete), aber renommierte Befunde oder neue, kürzlich erst veröffentlichte Studien

Hypothese 6:

Relevante Einschränkungen und Warnungen vor einer Überinterpretation ihrer Ergebnisse, die die Verfasser*innen der Studien in den Publikationen thematisieren, werden selten in der Berichterstattung aufgefasst

Die Hypothesen 1, 3 und 6 wurden dann als zutreffend bewertet, wenn das jeweilige Kriterium in weniger als 30 Prozent der untersuchten Artikel gefunden wurde.

Hingegen galten die Hypothesen 2, 4 und 5 als bestätigt, wenn in mehr als 70 Prozent der analysierten Beiträge entsprechende Kriterien vorhanden waren.

2.5. Forschungsmethode

2.5.1. Erklärung

Als Forschungsmethode wurde eine qualitative Inhaltsanalyse verwendet, welche ein Mittel der empirischen Sozialforschung darstellt. Der Aufbau der in dieser Bachelorarbeit angewandten Methode geht hierbei auf Philipp Mayring zurück.²⁰³ Laut ihm ist das generelle Ziel einer Inhaltsanalyse „die Analyse von Material, das aus irgendeiner Art von *Kommunikation* stammt.“²⁰⁴ Zur Unterscheidung zwischen qualitativer und quantitativer Inhaltsanalyse merkt Mayring an, „dass Qualitative Inhaltsanalyse auch ohne Quantifizierungen arbeiten kann [...] und dass dort, wo beides eingesetzt wird, in Schrittmodellen streng getrennt vorgegangen wird.“²⁰⁵ Im Mittelpunkt der qualitativen Inhaltsanalyse steht ein Kategoriensystem, aufgrund dessen das zu untersuchende Material analysiert, eingeteilt bzw. codiert wird. „Bei den klassifizierten Einheiten kann es sich beispielsweise um Personen, Ideen, Institutionen, Prozesse, Aussagen, Diskurse, Gegenstände, Argumente und vieles

²⁰³ Vgl. Philipp Mayring: Qualitative Inhaltsanalyse Grundlagen und Techniken. 12., überarbeitete Auflage. Beltz, Weinheim, Basel 2015.

²⁰⁴ Mayring: Qualitative Inhaltsanalyse. S. 11.

²⁰⁵ Ebd. S. 17.

andere mehr handeln.“²⁰⁶ Das in dieser Arbeit aufgestellte Kategoriensystem ist in dem im Anhang beigefügten Codebuch verzeichnet.

Wichtig ist laut Mayring bei der Durchführung der Inhaltsanalyse ein systematisches und regelgeleitetes Vorgehen.²⁰⁷ Der Kommunikationsforscher Werner Früh schreibt, dass diese Form der Methode den Anspruch habe, „die Individualität der einzelnen Texte vor allem bei der Codierung zu berücksichtigen.“²⁰⁸ Eine qualitative Inhaltsanalyse hat außerdem noch weitere Vorteile: Sie ist beliebig oft wiederholbar, eine ungewollte Verfälschung durch Erinnerungsfehler ist dabei auszuschließen und sie ist frei von externen Störfaktoren wie einem „Interviewereinfluss“.²⁰⁹ Mayring unterscheidet zwischen drei Analyseeinheiten, die aufgestellt werden müssen, um die Präzision einer Inhaltsanalyse zu steigern: Kodier-, Kontext- und Auswertungseinheiten. Letztere sind in dieser Arbeit die Medien/Institutionen, deren Beiträge untersucht werden. Diese wiederum bilden die Kontexteinheiten. Die Kodiereinheit beschreibt in dieser Inhaltsanalyse schließlich eine Text- oder Beitragsstelle, die unter eine Kategorie fallen darf bzw. codiert werden.²¹⁰ Die Codierungen spielen demnach auch die zentrale Rolle bei der Beantwortung der vorliegenden Forschungsfrage und Hypothesen, indem die daraus „extrahierten Kriterien kopiert, analysiert und anschließend interpretiert“ werden.²¹¹

Auf die Ergebnisse der qualitativen Inhaltsanalyse soll sich auch bei der Erstellung des Leitfadens (Kapitel 4) gestützt werden.

2.5.2. Vorgehensweise

Nach einer eingehenden Beschäftigung mit dem Forschungsgegenstand wurden a priori bzw. deduktiv Kategorien aufgestellt, die anhand einer Material-Stichprobe auf

²⁰⁶ Udo Kuckartz: Qualitative Inhaltsanalyse Methoden, Praxis, Computerunterstützung (Grundlagentexte Methoden). 4. Auflage. Beltz Juventa, Weinheim 2018. S. 31.

²⁰⁷ Vgl. Mayring: Qualitative Inhaltsanalyse. S. 50 f.

²⁰⁸ Werner Früh: Inhaltsanalyse Theorie und Praxis (UTB 2501 : Medien- und Kommunikationswissenschaft, Psychologie, Soziologie). 9., überarbeitete Auflage. UVK Verlagsgesellschaft mbH; UVK/Lucius, Konstanz, München 2017. S. 66.

²⁰⁹ Michael Häder: Empirische Sozialforschung. Eine Einführung. 3. Aufl. Springer VS, Wiesbaden 2015. S. 334.

²¹⁰ Vgl. Mayring: Qualitative Inhaltsanalyse. S. 61.

²¹¹ Früh: Inhaltsanalyse. S. 66.

ihre Sinnhaftigkeit und Effektivität getestet wurden. Diese waren beispielsweise Länge, Form oder Framing-Elemente in den Beiträgen. Zudem wurden zur Ergänzung des Kategoriensystems anhand des gesamten zu analysierenden Materials induktive Kategorien hinzugefügt. Dazu gehörten etwa Erwähnungen von Einschränkungen in den sozialwissenschaftlichen Studien, deren eigentlicher Forschungsgegenstand oder die korrekte Interpretation der Publikationen. Zur einfacheren Codierung bekamen die einzelnen Kategorien verschiedene spezifische Nummerierungen zugeteilt. Diese berücksichtigten auch innerhalb der jeweiligen Kategorien deren Ausprägungen, welche für die abschließende und eigentliche Analyse durch Skalen in Nominal- und Ordinalniveaus²¹² voneinander getrennt wurden. So besagte beispielsweise die Kategorie „Länge des Beitrags“, zu der die Codierungs-Ziffern 20 bis 22 gehörten, welche Länge der analysierte Beitrag aufwies (20: kurz, 21: mittel, 22: lang).

Vor dem Beginn der Hauptanalyse wurden somit insgesamt 18 unterschiedliche, sich voneinander unterscheidende Kategorien aufgestellt, anhand derer die Beiträge untersucht werden sollten. Im Codebuch, das im Anhang beigefügt ist, werden alle Kategorien ausführlich definiert und die Einteilungen darin explizit erklärt. Die Codierungen wurden während der Analyse in zwei Microsoft-Excel-Dokumente eingetragen, wodurch Vergleiche zwischen der Berichterstattung einzelner Beiträge möglich waren und die darauffolgende Auswertung erleichterten. Diese Tabellen sind im Anhang der Arbeit einzusehen.

Obwohl die eigentliche Analyse ausschließlich vom Urheber dieser Arbeit selbst durchgeführt wurde, sollte ein Pretest der Methode durch zwei weitere, unabhängige Codierer eine zufriedenstellende bzw. ausreichende Intercoderreliabilität aufweisen. Diese soll zum einen die Objektivität der codierenden Person überprüfen, zum anderen aber auch, ob anhand eines festgelegten Kategoriensystems die Ergebnisse von Analysen des gleichen Materials durch unterschiedliche Codierer vergleichbar und damit auch valide sind.²¹³ Nach der Erklärung des Forschungsgegenstandes und einer Einweisung der Codierer in das Analyseverfahren ergab sich nach Auswertung der Stichprobe eine gesamte Intercoderreliabilität von 94,5 Prozent, wodurch den

²¹² Vgl. Mayring: Qualitative Inhaltsanalyse. S. 18.

²¹³ Vgl. ebd. S. 124.

hier dargestellten Ergebnissen eine zufriedenstellende Objektivität zugesprochen werden kann.

3. Ergebnisse der qualitativen Inhaltsanalyse

In den folgenden Unterpunkten des Kapitels 3 sollen die Ergebnisse der durchgeführten qualitativen Inhaltsanalyse dargestellt werden. Bewertung und Diskussion der Befunde finden in Kapitel 5 statt. Die hier dargestellten Kategorien und deren Definition befinden sich im Codebuch, das im Anhang dieser Arbeit beigefügt ist. Alle verwendeten Grafiken zur Veranschaulichung der Ergebnisse wurden selbstständig mithilfe des Internet-Tools „Datawrapper“ erstellt.²¹⁴ Die Variable „n“ beschreibt jeweils, wie oft eine Ausprägung/Kategorie während der Inhaltsanalyse ermittelt wurde.

3.1. Journalistische Darstellungsformen

Bei der Analyse der journalistischen Darstellungsformen der Berichterstattung wurde sich an den Eigenschaften und Merkmalen orientiert, wie sie von Mast definiert werden (siehe hierzu Punkt 1.3.2).

37 Prozent (n = 10) der 27 untersuchten Beiträge wurden als (Hintergrund-)Berichte eingeordnet, die Zusatzinformationen zu den Studien lieferten bzw. deren Hauptinhalt generell die Debatte um „Killerspiele“ als über spezifische Studien. Die als Berichte klassifizierten Beiträge hatten zudem – am Text gemessen – den größten Umfang: Acht Publikationen wurden als lange, d.h. mehr als 750 Wörter umfassende Schriften oder länger als 5:30 Minuten Sendezeit andauernde Videobeiträge verzeichnet.

²¹⁴ Vgl. o.A.: Datawrapper: Create charts, maps, and tables. 08.07.2020. Zuletzt geprüft am 12.07.2021, <https://www.datawrapper.de/>.

„Nachrichten“ und „Meldungen“, worin eine oder mehrere Studien über die Folgen des Konsums von gewalthaltigen Videospiele thematisiert wurden, stellten die dominierende Darstellungsform innerhalb des untersuchten Materials dar. 16 Beiträge wurden hierbei als „Nachricht/Meldung“ klassifiziert, somit etwa 59 Prozent aller analysierten journalistischen Publikationen. Ein Großteil davon (n = 9) wies eine mittlere Länge auf. Jedoch zeichneten sich auch vier Beiträge durch eine inhaltlich knappe (weniger als 300 Wörter/3:00 Minuten Sendedauer) Vorstellung der Studien aus, drei Artikel wurden wiederum als umfangreich eingeordnet.

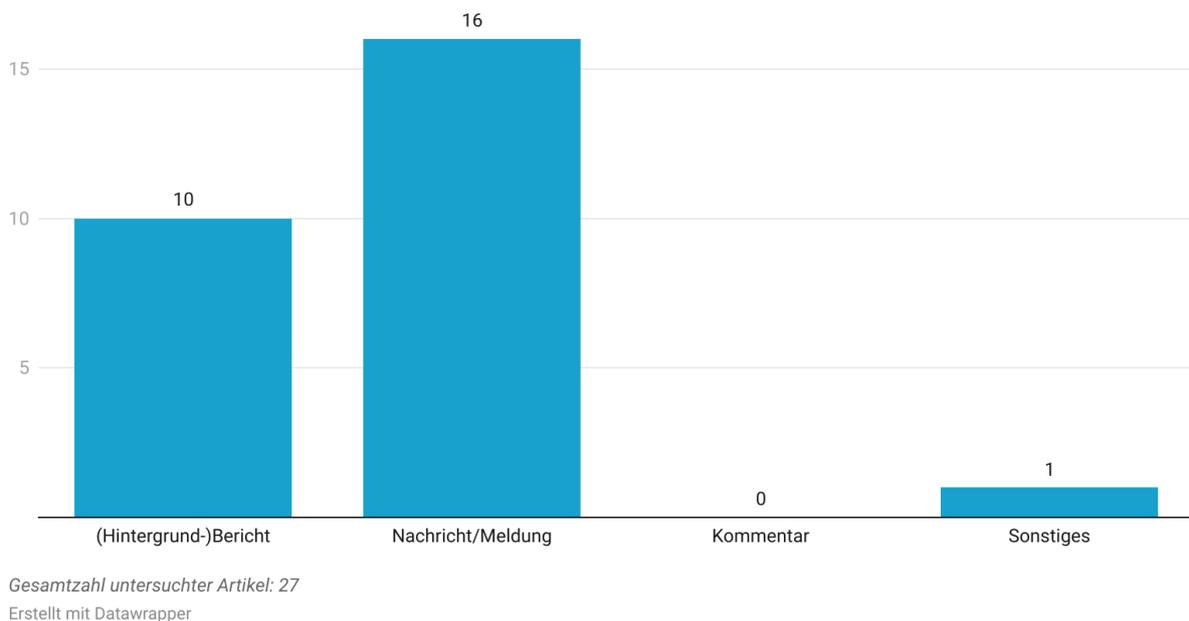


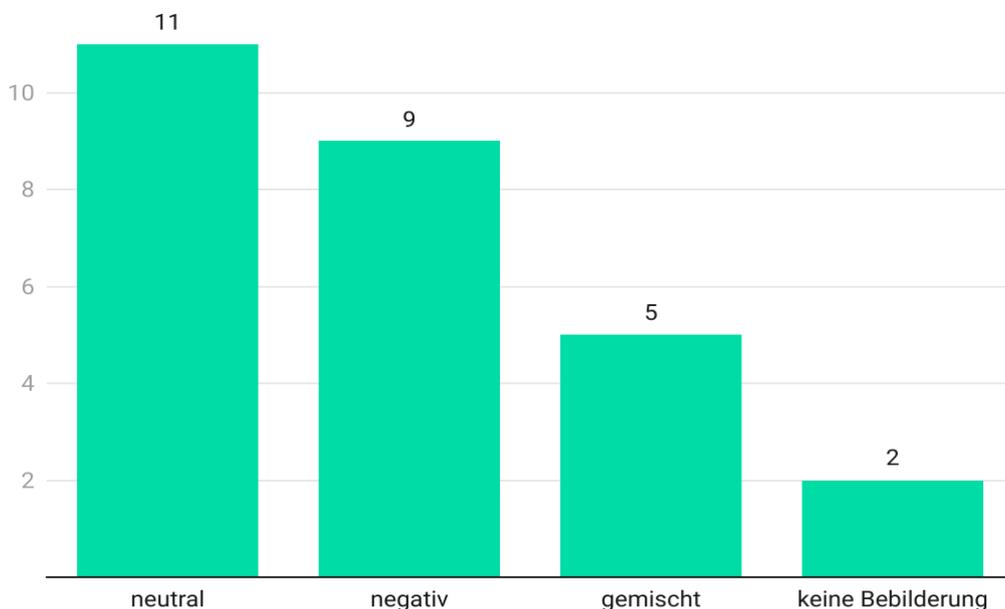
Abbildung 1: Anzahl einzelner journalistischer Darstellungsformen

Zu der Darstellungsform „Interview“ konnte nur ein Artikel der „Augsburger Allgemeinen“ zugeordnet werden, worin der in Kapitel 1.4.3 vorgestellte Medienpsychologe Manfred Spitzer zu den Auswirkungen von Medien- und Videospielekonsum befragt wurde.²¹⁵ Der Artikel wies eine moderate Länge auf.

²¹⁵ Vgl. Niko Steeb: Was Killerspiele im Gehirn auslösen. Augsburger Allgemeine. 15.04.2010. Zuletzt geprüft am 22.04.2021, <https://www.augsburger-allgemeine.de/politik/Was-Killerspiele-im-Gehirn-ausloesen-id7633581.html>.

3.2. Visualisierung und Kontext

Es wurde zwischen vier verschiedenen Ausprägungen der Bebilderung bzw. Visualisierung der Beiträge unterschieden. Dazu gehörten beispielsweise „neutrale“ Bilder, etwa Spielecover, spielende Menschen oder Games-Controller. Allerdings wurden auch „negativ konnotierte“ Abbildungen erfasst, also solche, die Wut, Trauer, Erschöpfung eines/r Spielers/in oder auch explizite Gewaltakte aus Videospielen darstellen und somit bereits ohne Erklärungstext eine negative Erwartungshaltung im Leser/Zuschauer schüren (siehe dazu auch Punkt 3.4 Verwendete Termini und Begrifflichkeiten). Außerdem konnten Beiträge die Ausprägung „Mix“ besitzen, also eine Mischung aus neutraler und negativer Bebilderung. Zuletzt wurden auch Artikel erfasst, die völlig ohne Visualisierungen über Studien zur „Killerspiel“-Debatte berichteten. Sonderfälle in dieser Kategorie bildeten die beiden TV- und Web-Beiträge aus „Frontal 21“ und „Tagesschau“. Bei diesen wurde sich bei der Analyse auf die Darstellung der Video- und Computerspiele fokussiert, die im Zusammenhang und Kontext der behandelten sozialwissenschaftlichen Studien thematisiert wurden.



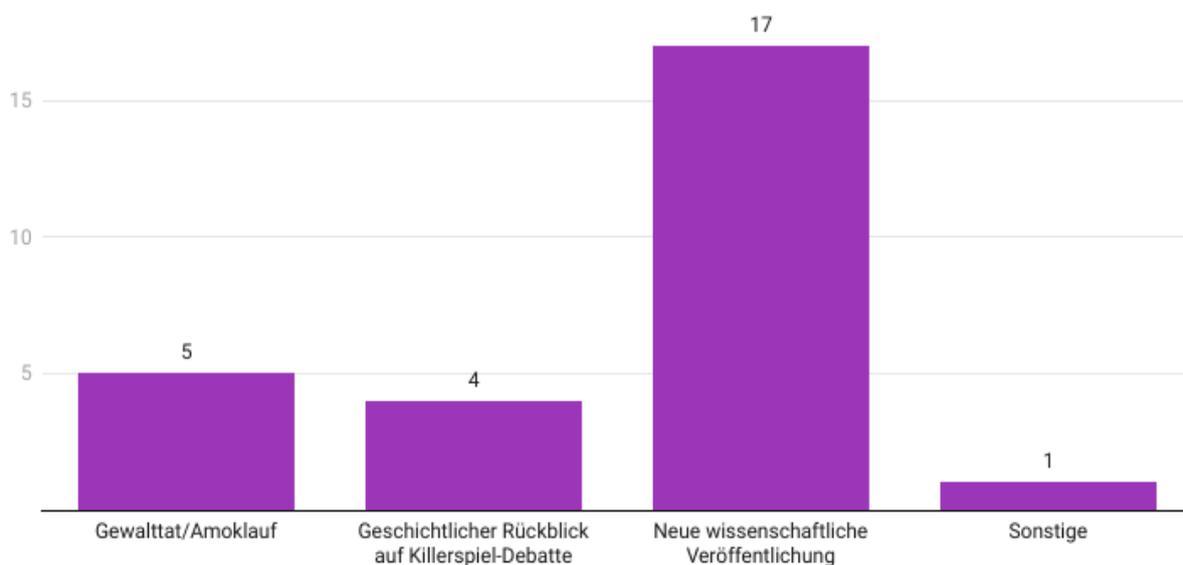
Gesamtzahl untersuchter Beiträge: 27

Erstellt mit Datawrapper

Abbildung 2: Arten der Bebilderung der Beiträge

Die Inhaltsanalyse ergab, dass mehr als 40 Prozent der Beiträge (n = 11) eine neutrale Visualisierung ihrer Texte beinhalteten, ein Drittel der untersuchten Publikationen (n = 9) wiesen hingegen eine „negativ konnotierte“ Bebilderung auf. Die Ausprägung „Mix“ trat seltener auf (n = 5). Dass keine Bebilderung der Artikel vorlag, war nur bei zwei Beiträgen der Fall.

Mithilfe der Kategorie „Kontext“ wurde untersucht, was der Grund für die Berichterstattung des Mediums und für die Thematisierung der sozialwissenschaftlichen Studien darin war. Drei Hauptelemente standen hierbei im Fokus: So wurde erfasst, ob die Veröffentlichung der Beiträge etwa nach einer aktuellen Gewalttat/Amoklauf, nach einer Publikation einer kurz zuvor publizierten wissenschaftlichen Studie oder aufgrund eines geschichtlichen Rückblicks auf die Killerspiel-Debatte bzw. einer Gewalttat im Zusammenhang damit erfolgte. Zuletzt wurden unter „Sonstiges“ die Artikel eingeteilt, die entweder nicht eindeutig zugeordnet werden konnten oder nicht näher definiert wurden. Im gesamten Material wurde die Codierung „Sonstiges“ nur einmal erfasst, nämlich bei einem Artikel der „Bunte“, wobei höchstwahrscheinlich ein Ratgeber für Eltern der Zweck der Berichterstattung war.²¹⁶



Gesamtzahl untersuchter Beiträge: 27

Erstellt mit Datawrapper

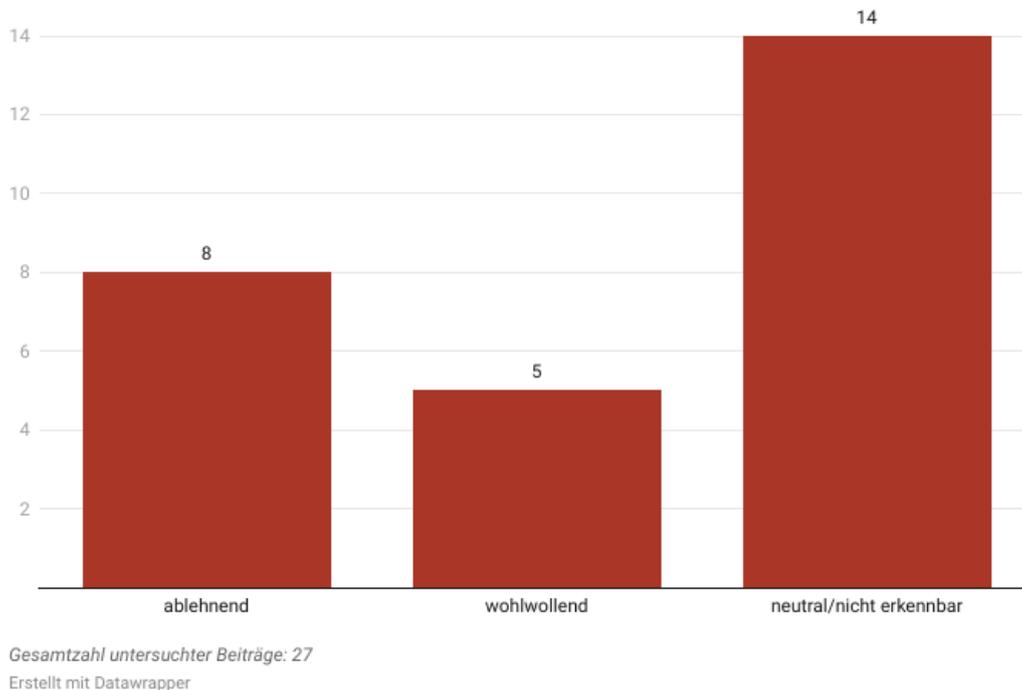
Abbildung 3: Kontext/Grund der Berichterstattung

²¹⁶ Vgl. Bunte.de Redaktion: Kind spielt Killerspiele.

Bei mehr als 60 Prozent der Beiträge (n = 17) waren neue wissenschaftliche Befunde über die Auswirkungen von gewalthaltigen Videospielen auf Konsumenten laut den Ergebnissen der Inhaltsanalyse der Hauptgrund für eine journalistische Veröffentlichung. Dass infolge einer Gewalttat bzw. eines Amoklaufes über solche wissenschaftlichen Studien berichtet wurde, konnte in vier Fällen festgestellt werden. Knapp ein Fünftel der analysierten Beiträge (n = 5) beschäftigten sich – teilweise auch anlässlich einer länger zurückliegenden Gewalttat – mit der „Killerspiel“- oder Mediengewalt-Debatte generell und thematisierten dabei meist mehrere relevante Studien aus der Medienwirkungsforschung.

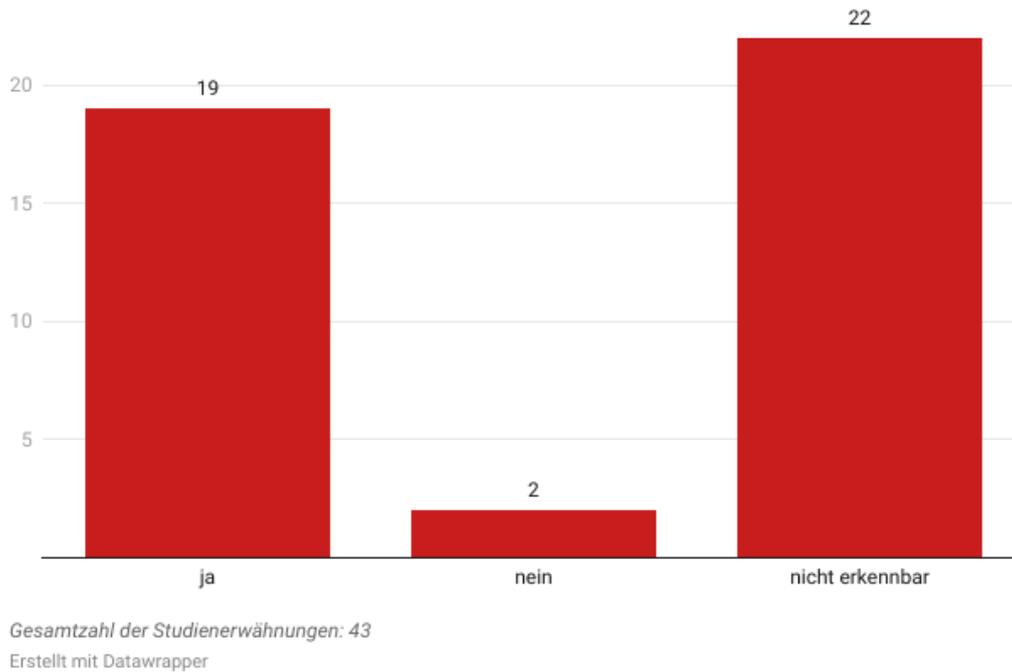
3.3. Journalistische Haltung/Standpunkte

Hierbei wurde untersucht, ob in den Beiträgen eine eindeutige Haltung der Autor*innen gegenüber Videospielen bzw. der „Killerspiel“-Debatte erkennbar war. Die Berichterstattung konnte je einen von drei Standpunkten beinhalten. Dazu zählten eine „ablehnende“, eine „wohlwollende“ sowie eine „neutrale“ bzw. „nicht erkennbare“ Haltung der Verfasser*innen der Thematik gegenüber. Zusätzlich wurde analysiert, ob und wie häufig die „Ergebnisrichtung“ der 43 zitierten Studien mit der Einstellung der Autor*innen übereinstimmte oder sich unterschied. Eine Übereinstimmung lag beispielsweise dann vor, wenn ein Autor, aus dessen Artikel eine ablehnende Haltung gegenüber „Killerspielen“ hervorging, eine Studie thematisierte, die negative Effekte von (gewalthaltigen) Videospielen auf Konsumenten festgestellt hatte und damit die Auffassung des Autors stützte.



*Abbildung 4: Haltung der Autor*innen gegenüber gewalthaltigen Videospielen*

Mehr als der Hälfte der Verfasser*innen der Artikel ($n = 14$) wurde infolge der Inhaltsanalyse entweder eine ausgewogene bzw. neutrale Haltung gegenüber Videospielen attestiert oder es war keine eindeutige Zuordnung zu den Lagern „ablehnend“ und „wohlwollend“ möglich. Autor*innen, in deren Beiträgen eine ablehnende Haltung gegenüber Computer- und Videospielen erkennbar war ($n = 8$), zitierten ausschließlich Studien, die ihre Haltung durch ihre Ergebnisse untermauerten, also dass gewalthaltige Videospiele tatsächlich die Aggression der Spieler*innen erhöhen. Ähnlich agierten auch Journalist*innen mit einer als „wohlwollend“ terminierten Haltung gegenüber Video- und Computerspielen ($n = 5$). In deren Beiträgen konnten nur zwei Studien vermerkt werden, deren Ergebnisse den (erkennbaren) Standpunkten der Autor*innen widersprachen.



*Abbildung 5: Übereinstimmung zwischen Aussage einer Studie und Haltung des/der Autor*in*

3.4. Verwendete Termini und Begrifflichkeiten

Die Unsachlichkeit und Subjektivität von Begriffen wie „Killerspiel“, „Ballerspiel“ oder „Gewaltspiel“ wurde bereits im theoretischen Teil dieser Arbeit thematisiert (siehe Punkt 1.1). Teil der qualitativen Inhaltsanalyse war es deshalb auch, das Vorkommen solcher Ausdrücke in den untersuchten journalistischen Beiträgen zu dokumentieren, um somit auch „Framing-Elemente“ sichtbar zu machen, die von den Autor*innen bewusst oder unbewusst verwendet wurden. Neben den drei bereits genannten wurden auch Wörter wie „Gemetzel“, „Geballer“, „Blutbad“, „abschlachten“ oder ähnliche, drastische Gewalt beschreibende Begriffe und Phrasen als Framing-Ausdrücke gewertet, die bei Leser*innen und Zuschauer*innen automatisch negative Assoziationen hervorrufen und somit eine neutrale und sachliche Beschäftigung mit wissenschaftlichen Erkenntnissen erschweren. Zudem wurde darauf geachtet, ob in den Beiträgen die Unsachlichkeit und Voreingenommenheit solcher Begriffe thematisiert bzw. die Ausdrücke innerhalb der Debatte erklärt und eingeordnet wurden.

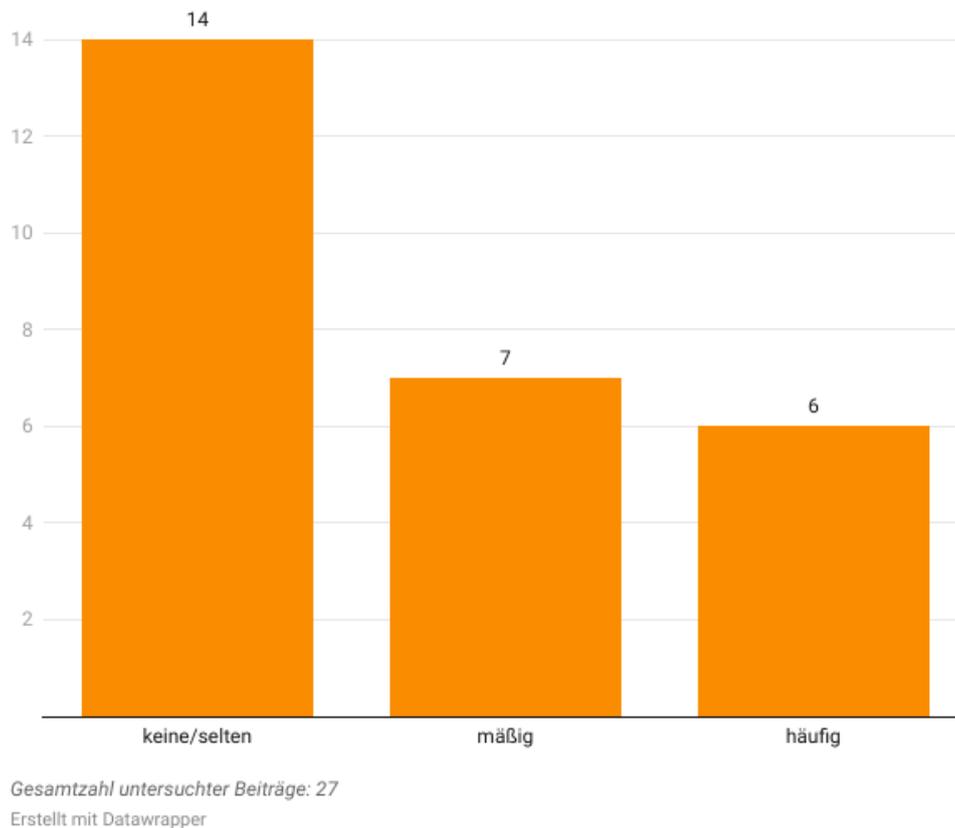


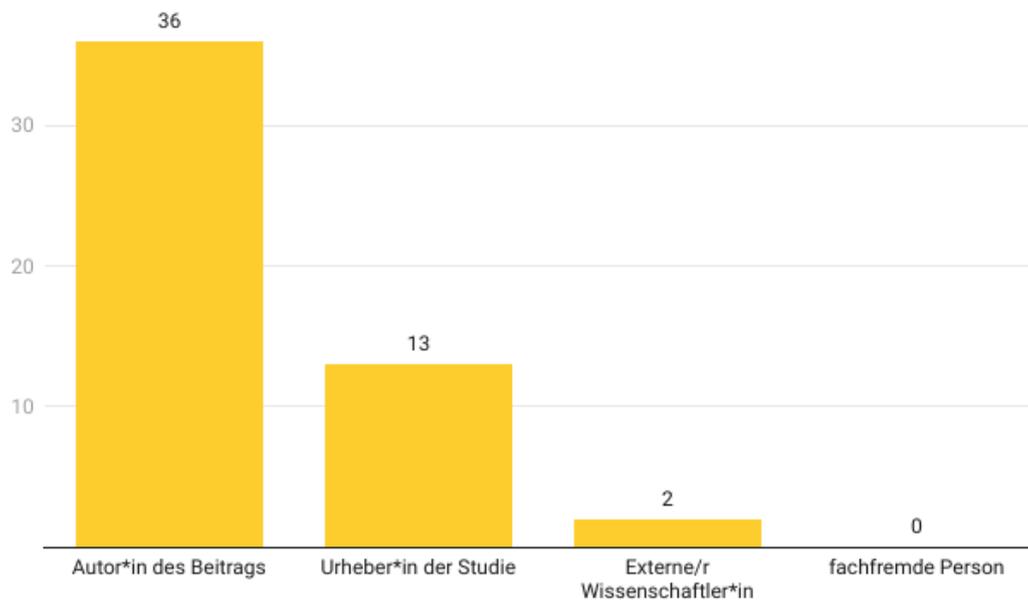
Abbildung 6: Auftreten von Framing-Begriffen

Die Inhaltsanalyse ergab, dass mehr als die Hälfte der untersuchten Artikel und Sendungen (n = 14) die angesprochenen Framing-Begriffe nie oder nur sehr selten (kein- bis einmal) verwendeten oder bei einer Nutzung dieser Wörter sie in den Gesamt-Zusammenhang einordneten und erklärten. Sieben Beiträge zeigten hingegen eine geringe bis mäßige (zwei- bis viermal) Verwendung von Framing-Ausdrücken auf, bei sechs weiteren Publikationen wurde eine starke bzw. häufige (fünfmal und öfter) Nutzung von negativ konnotierten Begriffen festgestellt.

3.5. Mediatoren

In diesem Kapitel wird dargestellt, wer in den Beiträgen über die Ergebnisse der Studien berichtete. In der Inhaltsanalyse wurde zwischen vier Typen von Mediatoren differenziert. So konnten die Befunde der Studien von dem/der Autor/in des Beitrags, von einem/einer Urheber/in der Studie selbst, von einem/einer externen Wissenschaftler/in oder einer fachfremden Person (z.B. ein/eine Politiker*in)

vorgestellt werden. Zu beachten ist hierbei, dass pro Studienerwähnung ($n = 43$) mehrere Personen von den Ergebnissen einer Studie berichten konnten, zum Beispiel von einem Autoren *und* einem externen Experten.



Pro Studienerwähnung (43) mehrere Mediatoren möglich
Erstellt mit Datawrapper

Abbildung 7: Mediatoren der Studienergebnisse in den Beiträgen

Es wurde ermittelt, dass überwiegend die Verfasser der Beiträge selbst die Vorstellung der Studienergebnisse übernahmen ($n = 36$). Zusätzlich wurden bei 13 Studienerwähnungen auch die Urheber der Studien zitiert, wobei diese ihre Befunde erläuterten. Auffällig war jedoch, dass fast nie nur die Wissenschaftler, sowohl für die Studien verantwortliche als auch externe, in den Beiträgen die Ergebnisse ihrer Untersuchungen erklärten. Die einzige Ausnahme hiervon bildet der „Bericht der Kommission Gutenberg-Gymnasium“. Außenstehende Experten, die über einzelne Studienergebnisse berichten, für die sie nicht selbst verantwortlich waren, traten zudem nur selten auf ($n = 2$), in der Kategorie „fachfremde Person“ als Mediator wurde sogar kein einziger Fall erfasst.

3.6. Rolle der zitierten Experten

Weiterhin wurde untersucht, welche Rolle und Meinung zitierte Experten in Bezug auf die erwähnten Studien in den Beiträgen vertraten. Es wurden dabei nur Personen beachtet, die sich explizit auf die Ergebnisse einer vorgestellten Studie bezogen, diese also kritisierten oder deren Befunde unterstützten.

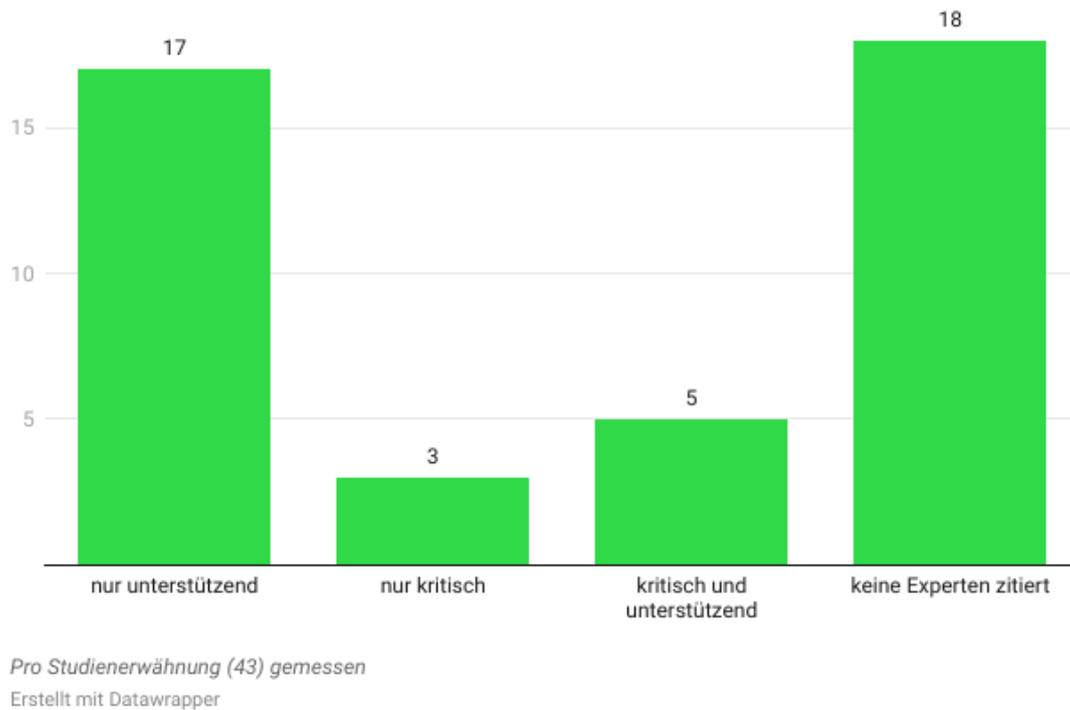
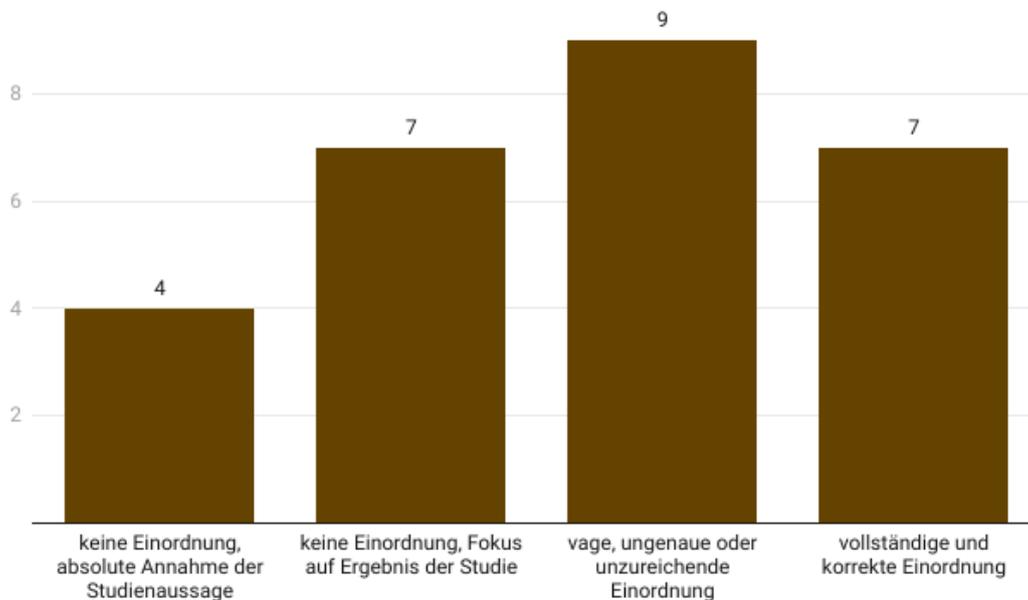


Abbildung 8: Rolle der zitierten Experten pro Studienerwähnung

In 42 Prozent der Studienerwähnungen ($n = 18$) wurden keine Experten zusätzlich zitiert. Wissenschaftler, die ebenfalls die aus einer dargestellten Studie hervorgehenden Einschätzung vertraten, wurden infolge von 17 Studienerwähnungen vermerkt. Dagegen wurden in nur zwölf Prozent der Beispiele ($n = 5$) wissenschaftliche Befunde sowohl kritisiert als auch unterstützt. Am seltensten traten Fälle auf, in denen die Ergebnisse der thematisierten Studien von den zitierten Experten ausschließlich angezweifelt bzw. hinterfragt wurden ($n = 3$).

3.7. Erwähnung des Forschungsstandes

Die Einordnung einer einzelnen Studie in den Kontext bisheriger Befunde, den sogenannten „Forschungsstand“, wurde als wichtiger Faktor der journalistischen Berichterstattung definiert (siehe dazu auch Kapitel 2.4 Hypothese 1). Für die Inhaltsanalyse wurde zwischen vier Ausprägungen von dieser Kategorie unterschieden: So wurde erfasst, ob die thematisierte Studie in dem (zum Zeitpunkt der Veröffentlichung des Beitrags) aktuellen Forschungsstand erwähnt und ob dieser dabei vollständig erläutert oder nur knapp, unzureichend oder verfälscht dargestellt wurde. Wenn keine Einordnung in den Forschungsstand vorhanden war, wurde zwischen einer „absoluten“ Annahme und einer als „vorsichtig“ klassifizierten Wiedergabe der Ergebnisse der dargestellten Studie unterschieden. Eine absolute Annahme bezeichnet hierbei, dass die ein dargestellter wissenschaftlicher Befund über die Auswirkung von gewalthaltigen Videospiele als endgültig terminierte Wahrheit vermittelt wurde, beispielsweise durch Formulierungen wie: „Eine neue Studie beweist: Videospiele machen nicht aggressiv“. Eine „vorsichtige“ Wiedergabe vermittelten hingegen Phrasen wie: „Eine neue Studie fand Anzeichen darauf, dass gewalthaltige Videospiele nicht so aggressiv machen könnten wie zuvor angenommen.“



Gesamtzahl untersuchter Beiträge: 27

Erstellt mit Datawrapper

Abbildung 9: Einordnung der Studienergebnisse in den Forschungsstand

Die durchgeführte Inhaltsanalyse am Gesamtmaterial ergab ein heterogenes Bild: Dass keine Einordnung in den Forschungsstand erfolgte, war in knapp 40 Prozent (n = 11) der Beispiele der Fall. Eine „absolute“ Annahme von Studienergebnissen wurde dabei viermal ermittelt, sieben Beiträge beschränkten sich auf eine „vorsichtige“ Wiedergabe der wissenschaftlichen Erkenntnisse. In den 16 restlichen Fällen wurde der jeweils aktuelle, von der Medienwirkungsforschung überwiegend akzeptierte Forschungsstand erwähnt. Allerdings wurde die Einordnung bei neun Beispielen als unzureichend oder verfälscht klassifiziert, sieben Beiträge wiesen hingegen eine als wahrheitsgetreue und vollwertig angesehene Erläuterung des Forschungsstandes auf.

3.8. Zitierte Studien

3.8.1. Anteil der dargestellten Studie(n) am Beitrag

Der Anteil der Studien am gesamten Beitrag wurde an der Gesamtzahl von Wörtern/Sendeminuten pro Artikel/Video gemessen. Beachtet wurden alle Abschnitte und Textpassagen, die sich explizit mit einer wissenschaftlichen Publikation beschäftigten.

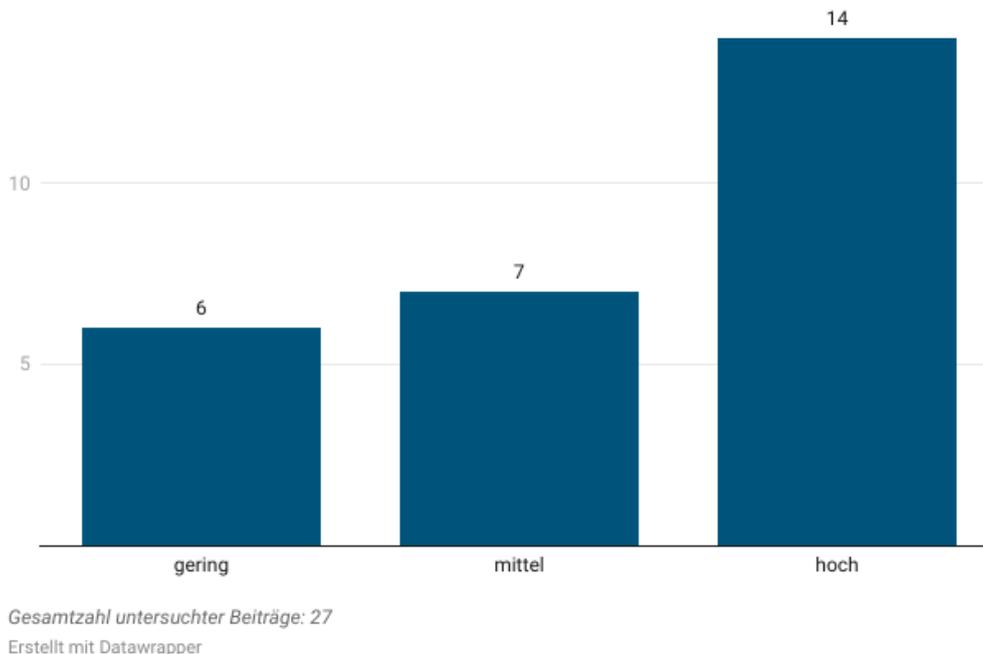


Abbildung 10: Anteil der Studien an den Beiträgen

Bei mehr als der Hälfte der analysierten Beiträge (n = 14) wiesen die sozialwissenschaftlichen Studien einen hohen Anteil (mehr als 60 Prozent) am Gesamthalt auf. Bei sechs Beispielen wurde ein geringer (weniger als ein Fünftel eines Beitrags), in sieben Fällen ein „mittlerer“ (zwischen 20 und 60 Prozent eines Artikels) Anteil festgestellt.

3.8.2. Aktualität und Relevanz der Studie

Bei dieser Kategorie wurde untersucht, welche Art von sozialwissenschaftlichen Studien von Medien herangezogen wurden. So ließ sich unterscheiden, ob aktuelle (zum Zeitpunkt der Veröffentlichung eines Beitrags nicht älter als zwei Jahre) oder ältere wissenschaftliche Befunde zitiert wurden. Außerdem war die Reputation der Studienurheber ein Analyse-Kriterium. Wie auch aus Kapitel 1.4.3 zu entnehmen ist, galten für die Codierung der Beiträge folgende Wissenschaftler als renommiert und versiert in dem Fachbereich der „Killerspiel“-Forschung: Craig Anderson, Christopher Ferguson sowie Michael Kunczik und Astrid Zipfel. Forscher wie Manfred Spitzer und Christian Pfeiffer zählten hingegen nicht als renommiert auf diesem Gebiet.

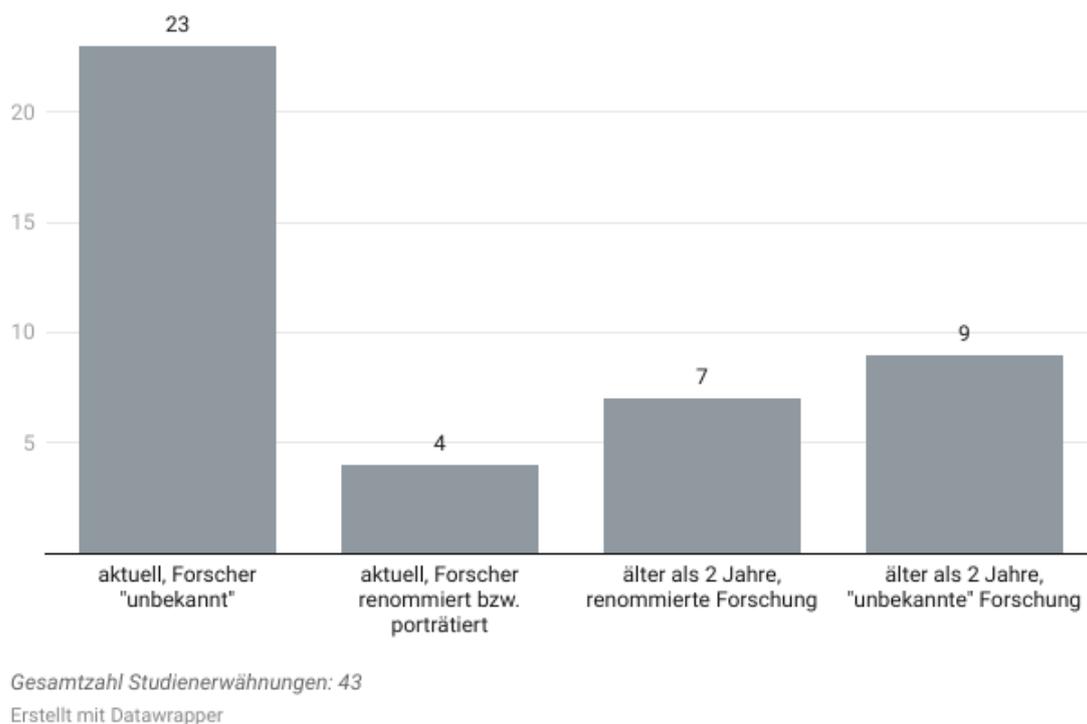


Abbildung 11: Aktualität/Relevanz der Studien

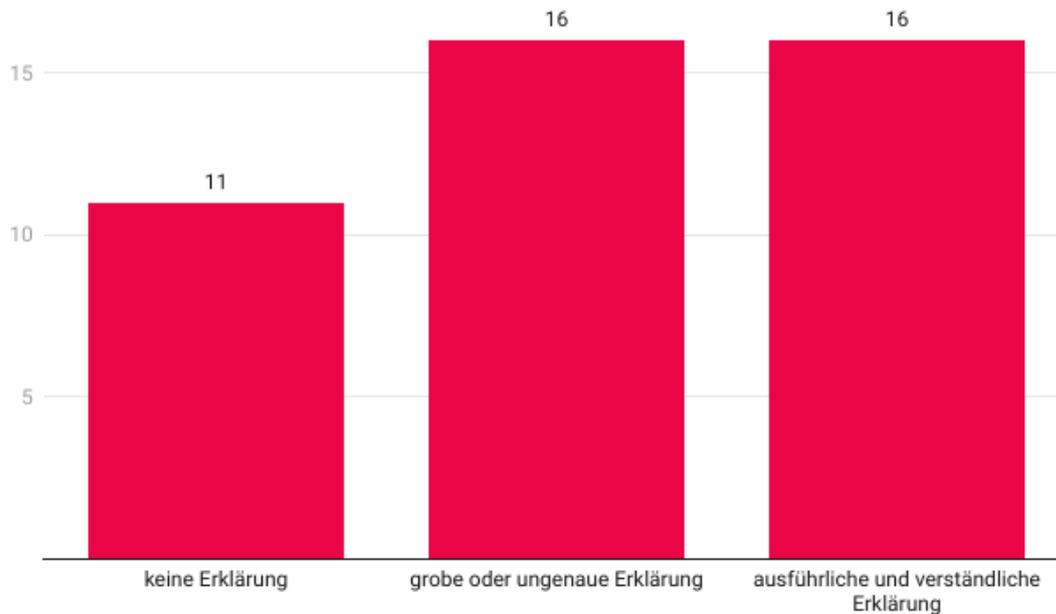
62 Prozent (n = 27) der gesamten Studiererwähnungen wurden als aktuell bewertet, wobei nur ein Bruchteil davon (n = 4) als Forschungen von renommierten Wissenschaftlern eingeteilt wurden. Die übrigen 23 Studiererwähnungen, die aktuell waren, wurden Forschern zugeordnet, die unbekannt (im Bereich der Forschungen zu den Auswirkungen von „Killerspielen“) waren und deren bisherige Befunde – wenn solche vorlagen – auch nicht in dem Beitrag thematisiert wurden. Weiterhin waren 16 Studiererwähnungen, die älter als zwei Jahre zum Veröffentlichungszeitpunkt eines/einer jeweiligen Artikels/Sendung waren, zu verzeichnen. Sieben wurden alten, aber in der Medienwirkungsforschung berühmten und wegweisenden Forschungen zugeordnet. Ein Beispiel ist das sogenannte „Rocky Experiment“ des Psychologen Albert Bandura aus dem Jahr 1963, worin untersucht wurde, ob Kinder das (gewalttätige) Verhalten eines im Film gezeigten Erwachsenen übernahmen.²¹⁷ Die Studie wurde in dem analysierten Artikel von „Bunte.de“ als wissenschaftlicher Standpunkt hinzugezogen.²¹⁸ Für neun der 17 der als „älter als zwei Jahre“ kategorisierten Studiererwähnungen waren Forscher*innen verantwortlich, die (laut der vorher festgelegten Definition) selbst eher unbekannt und deren Befunde keinen in der Literatur erkennbaren großen Einfluss auf den gesamten Forschungsstand hatten.

3.8.3. Nachvollziehbarkeit der Studienergebnisse/Methodik

Eine zentrale Forschungsfrage dieser Arbeit war, ob ein Beitrag über die Methodik einer Studie so berichtete, dass ein Laie das Zustandekommen der Ergebnisse grob nachvollziehen konnte. So konnte ein Artikel beispielsweise erläutern, wie aggressives Verhalten in einem wissenschaftlichen Experiment gemessen oder Aggression überhaupt definiert wurde. Insgesamt wurden drei Ausprägungen der hier dargestellten Kategorie unterschieden: „Die Methodik wird nicht erklärt“, „Die Methodik wird grob oder ungenau erwähnt bzw. erklärt“ und „Die Methodik wird in einem Beitrag ausführlich und verständlich erläutert“.

²¹⁷ Vgl. A. BANDURA; D. ROSS; S. A. ROSS: Imitation of film-mediated aggressive models. *Journal of abnormal and social psychology* 66, 1963. S. 3–11.

²¹⁸ Vgl. Bunte.de Redaktion: Kind spielt Killerspiele.



Gesamtzahl der Studierenerwähnungen: 43
Erstellt mit Datawrapper

Abbildung 12: Thematisierung/Erklärung der in einer Studie angewandten Methodik

Bei knapp einem Viertel der 43 Studierenerwähnungen wurde die Methodik nicht thematisiert ($n = 11$). In 32 Fällen erklärten die Autor*innen die Vorgehensweise der Forscher, davon die Hälfte nur grob und nicht vollständig, während die 16 anderen Beispiele eine als ausreichend und nachvollziehbar gewertete Darstellung der Methodik beinhalteten.

3.8.4. Kritik

Wie bereits in Kapitel 1.4 erwähnt, ist es unter Medienwirkungsforschern umstritten, ob gewalthaltige Videospiele Auswirkungen auf die Rezipienten haben und wenn ja, welches Ausmaß diese negativen Folgen haben. Deswegen wurde in der Inhaltsanalyse gemessen, ob in einem Beitrag die Vorgehensweise oder die Ergebnisse einer Studie hinterfragt, darüber Kritik geäußert oder auf Befunde eingegangen wurde, laut deren Erkenntnissen gewalthaltige Videospiele eine andere Wirkung haben als in der erwähnten Studie. Registriert wurde sowohl Kritik von Journalist*innen/Autor*innen selbst, aber auch von externen Wissenschaftler*innen. Analysiert wurde jede in einem Beitrag erwähnte Studie ($n = 43$).

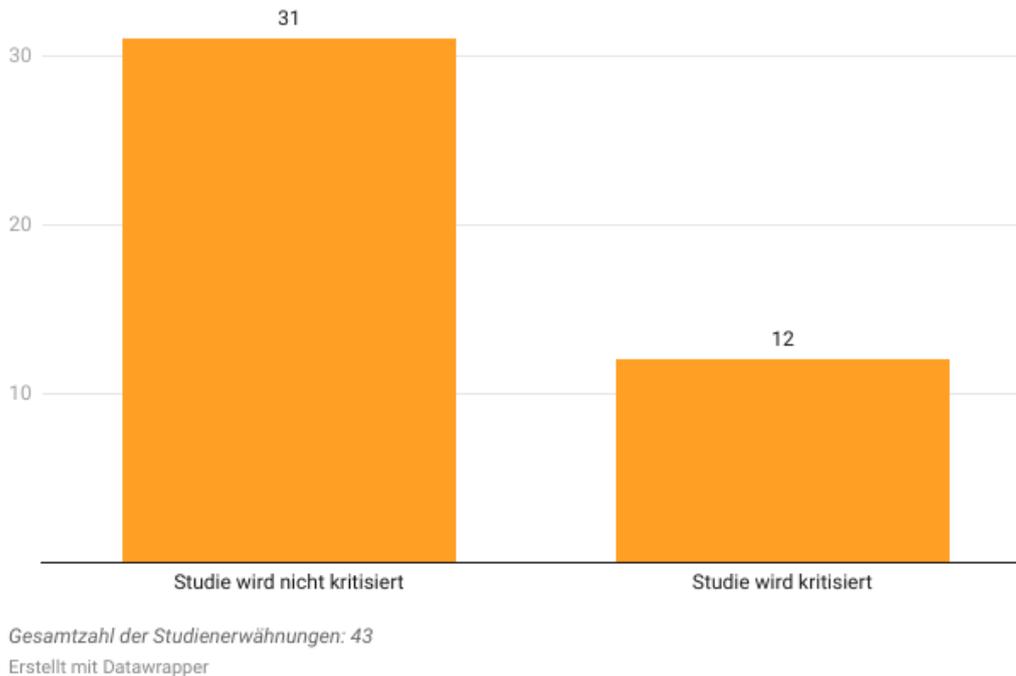


Abbildung 13: Darstellung der Gegenseite/Kritik an einer Studie

Das Ergebnis: Fast drei Viertel (72 Prozent, $n = 31$) aller wissenschaftlichen Publikationen wurden nicht kritisiert bzw. andere ihnen widersprechende Befunde wurden nicht gegenübergestellt. Dagegen standen zwölf Fälle, in denen die Ergebnisse der Studie hinterfragt oder kritisch eingeschätzt wurden.

3.8.5. Quellennennung bzw. Nennung des Fundortes der Studie(n)

Die Kategorie wurde in drei Stufen codiert: Eine beschrieb Erwähnungen von Studien, deren originale Veröffentlichung bzw. der Fundort der Publikation ohne Vorwissen für Laien nicht möglich war. Eine Formulierung, die dieser Ausprägung zugeordnet werden könnte, ist beispielsweise: „Eine neue Studie mit zirka 1000 Teilnehmern besagt, dass...“. Des Weiteren wurde notiert, wenn ein wissenschaftliches Paper zwar nicht verlinkt oder sein Titel explizit erwähnt wurden, aber trotzdem genügend Anhaltspunkte zur Ortung der Original-Studie in dem Beitrag genannt wurden, beispielsweise der Name der Forscher*innen oder das Jahr der Veröffentlichung. Einfach ausgedrückt, musste eine Studie für einen Laien anhand solcher Stichworte im Internet per Suchmaschine auffindbar, ohne Weiteres zugänglich und somit überprüfbar sein. Als dritte codierte Ausprägung dieser

Kategorie zählte eine direkte Verlinkung einer Studie oder die Nennung ihres Namens zusammen mit dem Fachblatt, in dem sie erstmals veröffentlicht wurde.

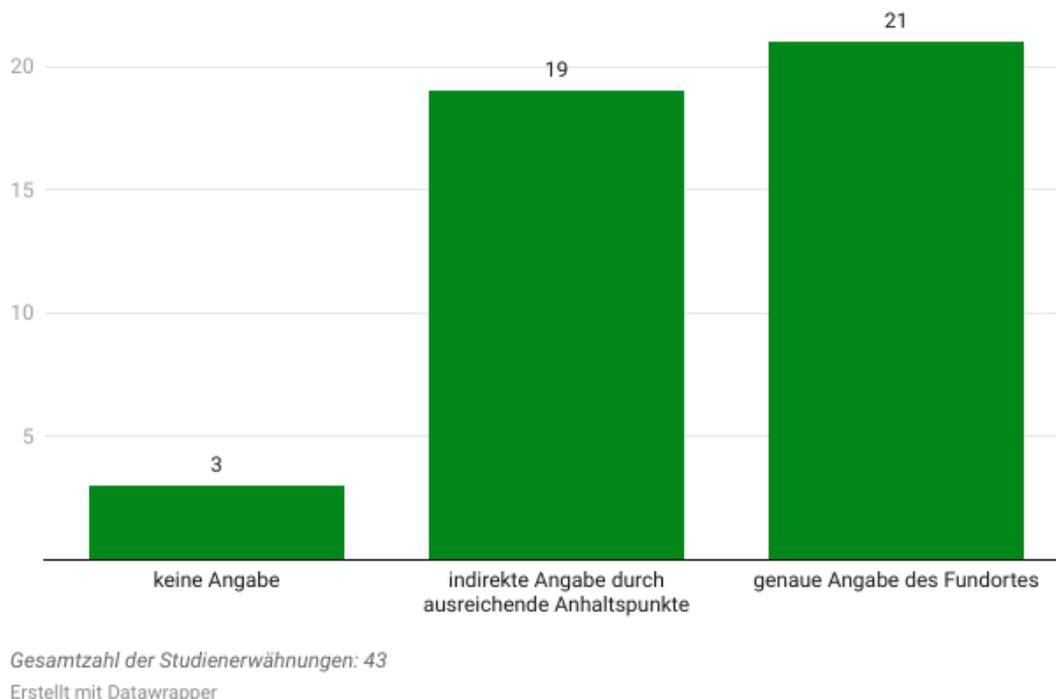


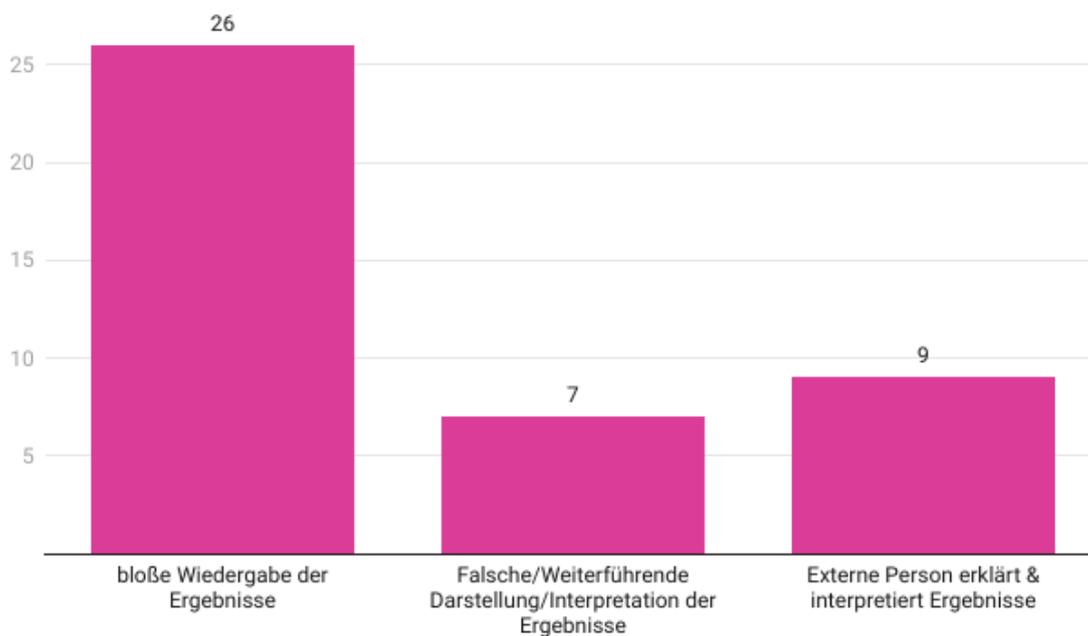
Abbildung 14: Angabe des Fundortes einer Studie pro Studierenerwähnung

Knapp die Hälfte ($n = 21$) der thematisierten Studien wurden in den Medien direkt verlinkt, wie die Inhaltsanalyse ergab. Hierbei ist allerdings zu beachten, dass aufgrund des Alters mancher Beiträge und wissenschaftlicher Publikationen nicht alle Links „funktionierten“, also die Webseite mit der verlinkten Studie nicht mehr existierten. In 19 weiteren Fällen konnte die Studie anhand der im Beitrag genannten Anhaltspunkte meist problemlos über eine Suchmaschine wie Google, Bing oder Yahoo ermittelt werden. Nur bei drei Beispielen wurden Forschungen ohne ausreichend identifizierende Informationen thematisiert, wodurch die Studie, auf die sich bezogen wurde, sehr schwierig zu erkennen und deren Fundort für Laien ohne Vorwissen in diesem Forschungsbereich somit (fast) nicht lokalisierbar war.

3.8.6. Darstellung/Interpretation der Ergebnisse

Die Anzahl der (in)korrekten Darstellungen und Interpretationen von Studienergebnissen wurden anhand der Studierenerwähnungen ermittelt. Im

Gegensatz zu vorherigen Kapiteln sind es hier (und in Punkt 3.8.7) 42 Beispiele anstatt 43, da in dem Artikel von „Business Insider“ eine Studie von Gregor Szycik nicht vollständig im Original und frei zugänglich erworben und damit untersucht werden konnte. Um festzustellen, ob eine die Ergebnisse einer wissenschaftlichen Publikation in einem Beitrag richtig dargestellt war, wurde die thematisierte Studie sorgfältig durchgelesen und deren Befunde mit denjenigen im Beitrag vorgestellten verglichen. Zusätzlich wurde überprüft, ob die Autor*innen ausschließlich die wissenschaftlichen Erkenntnisse zitierten oder selbständig weiterführende Interpretationen aus den Ergebnissen vornahmen. Zu erkennen war dies anhand von Formulierungen wie: „Wegen der Befunde der Forscher ist nun also klar, dass gewalthaltige Videospiele unter keinen Umständen Auswirkungen auf die Spieler haben.“ Wenn eine solche Vermutung nicht von den Wissenschaftler*innen in der Studie geäußert wurde, zählte eine Phrase wie diese in der Codierung als „weiterführende Interpretation“ der Journalist*innen. Wenn hingegen ein Experte oder eine Expertin selbst, sei es eine/r der, innerhalb eines wörtlichen Zitates im Beitrag die Ergebnisse interpretierten, wurde dies als „externe Interpretation“ gewertet.



Gesamtzahl vollständig untersuchbarer Studienerwähnungen: 42

Erstellt mit Datawrapper

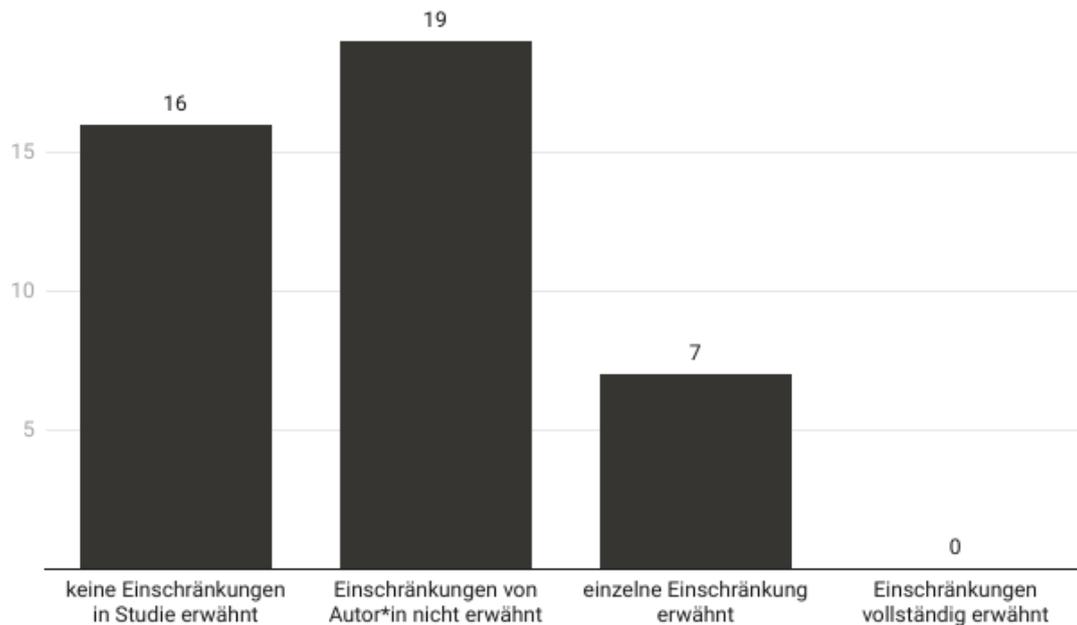
Abbildung 15: Darstellung/Interpretation der Studienergebnisse

Es wurde ermittelt, dass in mehr als 60 Prozent der analysierten Fälle (n =26) die Autor*innen die Studienergebnisse korrekt darstellten und auf eine weiterführende Interpretation verzichteten. Bei sieben Beispielen wurden die Befunde hingegen falsch zitiert oder wurden von Vermutungen/Schlussfolgerungen geäußert, die aus der thematisierten Studie nicht hervorgingen. So wurden in zwei Beiträgen (der Medien „esports“ und „Bild“), die eine aktuelle Studie aus dem Jahr 2021 behandeln, angeführt, dass in der wissenschaftlichen Arbeit **keine** Auswirkungen von gewalthaltigen Videospielen auf die Aggressivität der Spieler gefunden wurden. Allerdings schreiben die Forscherinnen in ihrer Publikation: „[T]he current study provides evidence that of multiple violent video game trajectories, with moderate and relatively consistent play being the most likely related to increased aggressive behavior over time.“²¹⁹ Somit wurde den betroffenen Beiträgen eine falsche bzw. ungenaue Darstellung der Studienergebnisse attestiert. Zuletzt wurden neun Fälle vermerkt, in denen die Darstellung und Interpretation von wissenschaftlichen Erkenntnissen von Experten übernommen wurde, seien es die Studienurheber*innen oder externe Forscher*innen.

3.8.7. *Warnungen/Einschränkungen der Studienverfasser*

Innerhalb dieser Kategorie wurde untersucht, ob die Wissenschaftler in den von ihnen verfassten und im Beitrag thematisierten Studien selbst *relevante* Einschränkungen („Limitations“) ihrer Forschungsergebnisse erwähnten bzw. vor einer Verallgemeinerung und unkritischen Übernahme ihrer Befunde warnten. Eine Aufgabe der Inhaltsanalyse war es außerdem zu erfassen, ob in einem Beitrag diese Einschränkungen der Forscher genannt wurden. Referenzmenge der nun dargestellten Ergebnisse waren 42 Studienerwähnungen im Gesamtmaterial (zur Erklärung siehe Punkt 3.8.6).

²¹⁹ Sarah M. Coyne; Laura Stockdale: Growing Up with Grand Theft Auto: A 10-Year Study of Longitudinal Growth of Violent Video Game Play in Adolescents. *Cyberpsychology, behavior and social networking* 24. 1, 2021. S. 11–16, hier S. 15.



Gesamtzahl vollständig untersuchbarer Studienerwähnungen: 42

Erstellt mit Datawrapper

Abbildung 16: Erwähnungen von relevanten Einschränkungen der Studienergebnisse pro Studienerwähnung

Die Analyse ergab, dass in sieben Fällen mindestens eine *relevante* Einschränkung der Ergebnisse von den verantwortlichen Forscher*innen in dem Beitrag genannt wurde. Dass allerdings alle „Limitations“ in einem Artikel oder einer Sendung beigefügt wurden, war in keinem Beitrag der Fall. Bei 45 Prozent der Studienerwähnungen ($n = 19$) berichteten Journalist*innen überhaupt nicht über wichtige Einschränkungen einer Forschung oder über andere als die, auf die in der thematisierten Studie von den Wissenschaftler*innen hingewiesen wurden. In mehr als einem Drittel der Fälle ($n = 16$) waren in den jeweiligen Studien keine *relevanten* Einschränkungen und Hinweise vermerkt.

4. Leitfaden für die Berichterstattung über (sozial)wissenschaftliche Studien

Nun soll ein Leitfaden für eine möglichst korrekte, objektive und angemessene Berichterstattung über (sozial)wissenschaftliche Studien erstellt werden. Dieser stützt

sich sowohl auf die Fakten aus dem theoretischen als auch den Erkenntnissen aus dem praktischen Teil dieser Bachelorarbeit stützt. Die in der Inhaltsanalyse aufgetauchten Problemfelder sollen mithilfe des hier erstellten Leitfadens von Journalist*innen erkannt und umgangen werden können. Es wurden acht Leitlinien konzipiert, die in den Unterkapiteln 4.1 bis 4.8 genauer vorgestellt und erläutert werden.

4.1. Leitlinie 1: Neutralität beachten bzw. Framing vermeiden

Da, wie zu Beginn dieser Arbeit bereits erwähnt, der Begriff „Killerspiel“(-Debatte) selbst bereits wertend und negativ besetzt ist, sollte ein*e Journalist*in für neutrale Berichterstattung über die Folgen dieser Art von Videospiele besonders auf Wort- und auch Bilderwahl achten. Drastische Formulierungen wie „Gemetzel“, „Blutbad“ oder „Pixel-Mörder“ und Bilder von Spielszenen mit Gewalt und martialisch aussehenden Figuren mögen zwar aus journalistischer Sicht einen Beitrag lebendiger und – im wahrsten Sinne des Wortes – bildhafter wirken lassen, verzerren aber auch negativ die Wahrnehmung des Rezipienten und erschweren den neutralen Umgang mit dem Forschungsgegenstand. Diese Leitlinie von einer „Vermeidung der Nutzung von Framing-Elementen“ gilt zwar in erster Linie für Artikel, die gewalthaltige Videospiele als Ursache für Aggressionen bei den Nutzern sehen, aber auch für Journalist*innen, die dem Medium Computerspiel „wohlwollend“ gegenüberstehen. Objektivität sollte – generell für einen seriösen Journalismus“ – also eines der Hauptgebote bei der Berichterstattung über Studien darstellen, die einen Zusammenhang zwischen Aggressionen und Videospiele-Konsum erforschen. Autor*innen sollten vermeiden, ihre eigene Haltung gegenüber der Thematik in ihre Berichterstattung einfließen zu lassen, während der Produktion den eigenen Beitrag selbständig und -kritisch auf Neutralität prüfen und allein die (korrekt dargestellten) Ergebnisse einer Studie für sich sprechen lassen.

4.2. Leitlinie 2: Auswahl der Studie(n)

Außerdem sollten Journalist*innen beachten, welche und auch wessen Forschungen sie in der Öffentlichkeit präsentieren. Ein Kriterium dabei ist das Alter der Studie, wobei darauf geachtet werden sollte, ob die Publikation aktuell ist oder schon vor zwei, drei oder mehr Jahren veröffentlicht wurde. Sie könnte somit nicht mehr „State of the Art“ sein, also veraltete Methoden benutzen oder nicht den Stand ihres jeweiligen Forschungsgebietes widerspiegeln. Des Weiteren sollte der genaue Forschungsgegenstand der Studie beachtet werden: Geht es darin explizit um die Auswirkungen von Videospiele oder von anderen Medienformen bzw. Medien generell? Dazu sollten die für die Studie verantwortlichen Wissenschaftler*innen genauer beleuchtet werden: Haben sie auf diesem Forschungsfeld schon etwas publiziert? Könnten sie eine eigene Agenda verfolgen bzw. sind bekannt für ihre Haltung gegenüber dem Gegenstand ihrer Forschung? Sind sie die Einzigen, die diese Haltung vertreten? Sind sie renommiert bzw. werden auch häufiger von anderen Fachexperten zitiert? Diese Fragen sollen keinesfalls ausschlaggebend dafür sein, ob über eine Studie jener Forscher*innen berichtet wird oder nicht. Sie sollen jedoch dabei helfen, eine kritische, aber faire Distanz zu wahren, mögliche Eigeninteressen der Wissenschaftler aufzudecken und eine Studie besser in den allgemein in diesem Fachbereich anerkannten Forschungsstand einordnen zu können (siehe dazu auch Leitlinie 7). Insbesondere bei Befunden zur „Killerspiel“-Debatte ist außerdem, wenn möglich, zu ermitteln, wer und mit welcher Intention für die Finanzierung der Studie verantwortlich war. Wenn beispielsweise ein Videospiele-Konzern eine Publikation bezahlte, laut der es keinerlei Auswirkungen von gewalthaltigen Videospiele auf die Spieler gibt, sollte ein*e Journalist*in besondere Vorsicht bei der Berichterstattung walten lassen und den Geldgeber der Studie in dem Beitrag unbedingt erwähnen. Von einem verantwortungsvollen Journalismus über wissenschaftliche Befunde profitieren durch die Einhaltung dieser Leitlinie beide Seiten, vor allem durch eine Steigerung ihrer dringend benötigten Glaubwürdigkeit in den Augen der Bevölkerung.

4.3. Leitlinie 3: Genaue Darstellung der Methodik

Unabdingbar für eine korrekte und verständliche Berichterstattung über Studien, die sich mit den Auswirkungen von gewalthaltigen Videospielen befassen, ist eine vollständige Darstellung der von den Forschern angewandten Methodik. Dazu gehören beispielsweise die Anzahl der Versuchspersonen, das Design der Studie (Experiment, Querschnitt- oder Längsschnitt-Befragung) und welche Spiele verwendet wurden. Außerdem muss noch einmal das Attribut „vollständig“ hervorgehoben werden: Natürlich stehen Journalist*innen häufig unter Zeitdruck und müssen sich entscheiden, welche Informationen relevant sind und in einem Artikel einbezogen werden sollten. Die Darstellung der Methodik einer Studie sollte demnach so ausführlich wie nötig, aber auch so knapp wie möglich ausfallen. Das Ziel sollte sein, dass auch Laien nachvollziehen können, wie die Ergebnisse einer Studie entstanden sind. Dies wiederum erhöht die Transparenz und Glaubwürdigkeit von wissenschaftlicher Forschung, wie unter der vorhergehenden Leitlinie bereits erwähnt.

4.4. Leitlinie 4: Beschränkung auf Darstellung der Studienergebnisse

Im Hinblick auf die Ergebnisse einer in einem Beitrag behandelten Studie sind unbedingt zwei Vorgänge voneinander abzugrenzen: Die „Darstellung“ und die „Interpretation“ der Erkenntnisse. Die Vorgehensweise bei Ersterer ist vergleichsweise einfach: Autor*innen können die Befunde der Forscher aus dem Ergebnis-Abschnitt einer jeweiligen Studie zitieren. Voraussetzung sollte allerdings immer sein, diesen Teil vorher gründlich gelesen zu haben (siehe Punkt 4.5). Schwieriger sieht es mit der richtigen Interpretation der Ergebnisse aus, d. h. was diese in der Realität bedeuten: Hier ist es wichtig, keinesfalls unbegründete Vermutungen oder Folgerungen anzustellen, die nicht aus der Studie selbst hervorgehen oder dort von den Wissenschaftlern thematisiert werden. Die Befunde einer einzelnen Publikation sollten zudem niemals verallgemeinernd oder als fortan geltende, absolute Wahrheit dargestellt werden, zum Beispiel durch Formulierungen wie: „Neue Studie beweist endgültig: Gewaltspiele machen nicht aggressiv!“ Dies hat

einen irreführenden Effekt auf die Rezipienten der Berichterstattung und negiert möglicherweise die Botschaften anderer Studien, die gegensätzliche Effekte in diesem umstrittenen Forschungsfeld gefunden hatten. Passender sind vorsichtige Formulierungen, die auch Rücksicht auf den Forschungsstand nehmen (siehe Punkt 4.7), wie zum Beispiel: „Eine neue Studie fand Anzeichen dafür, dass Videospiele kaum einen Einfluss auf die Aggression der Spieler haben könnten.“

4.5. Leitlinie 5: Erwähnung relevanter Einschränkungen

Falls in einer Studie von deren Autor*innen **relevante** Faktoren genannt werden, die die Ergebnisse der Forschung einschränken bzw. verzerren könnten, sollten diese zumindest angesprochen, wenn nicht sogar ausführlicher thematisiert werden. Schreibt ein Wissenschaftler in einer Studie beispielsweise, dass gewalthaltige Videospiele die Probanden zwar kurzfristig aggressiver machten, es jedoch aufgrund des Studiendesigns nicht möglich war, langfristige Wirkungen zu beobachten, ist diese Einschränkung durchaus wichtig bei der Darstellung der Ergebnisse und sollte somit in die Berichterstattung aufgenommen werden. Ähnlich verhält es sich bei Untersuchungen mit spezifischen Altersgruppen, also der Frage, ob ein Spiel auf Kinder die gleiche Wirkung hat wie auf Erwachsene.

4.6. Leitlinie 6: Möglichst externe Einschätzung/Kritik/Einordnung einbringen

Es ist wichtig, die Aussagekraft und die Validität einer Studie zu überprüfen oder zumindest zu hinterfragen, ob die Forschung wissenschaftlich korrekt durchgeführt wurde und keine gravierenden Fehler beinhaltet. Natürlich bietet es sich an, den Studienverfasser*innen selbst diese Fragen zu stellen (siehe dazu auch Punkt 4.5). Allerdings sollten sich Journalist*innen nicht ausschließlich auf Aussagen der Forschungsurheber*innen verlassen, da diese befangen sein könnten oder sich womöglich selbst durch eine für sie passende Berichterstattung profilieren wollen. Somit sollte, wenn möglich, ein/e unabhängige/r Expert/in um ihre Einschätzung bzw. Kritik zu der thematisierten Studie gebeten werden. Weil das Forschungsfeld um die

Wirkung von gewalthaltigen Videospiele sehr umstritten ist, ist es außerdem hilfreich, Wissenschaftler der anderen Fraktion für eine Stellungnahme zu kontaktieren. Zum Beispiel könnte ein Forscher, dessen Studien gewalthaltigen Videospiele keine Auswirkungen bescheinigen, solche Befunde kommentieren und sachlich kritisieren, laut derer „Killerspiele“ eine Aggressions-steigernde Wirkung haben. Diese Praxis wäre auch umgekehrt möglich. Abschließend könnte den Studienurhebern in der Berichterstattung erneut Platz gegeben werden, um sich gegen die geäußerte Kritik zu verteidigen und etwaige Vorwürfe gegenüber ihrer Forschung zu entkräften. Dieser Vorgang soll sicherstellen, dass über das gesamte Forschungsgebiet ausgewogen berichtet und keine Seite bevorzugt wird.

4.7. Leitlinie 7: Einordnung der Studie in den Forschungsstand

Wie unter Leitlinie 4 bereits angesprochen, ist es für die Berichterstattung über Befunde zu „Killerspielen“ unabdingbar, dass eine einzelne Studie in den aktuell in dem Forschungsfeld von einem Großteil der Wissenschaftler anerkannten Wissensstand eingeordnet wird. Dies verhindert eine „Überinterpretation“ oder „Überhöhung“ neuer wissenschaftlicher Erkenntnisse, also die Vermittlung der Botschaft, dass die in dem Medium dargestellte Studie den neuen Wissensstand repräsentiert. Wenn keine Einordnung in einer Berichterstattung stattfindet und zudem einzelne Ergebnisse als Fakten dargestellt werden (siehe Punkt 4.4), ist die Gefahr sehr hoch, dass Laien bzw. die Öffentlichkeit fälschlicherweise einzelne, möglicherweise in keiner anderen Studie auftauchenden Befunde als absolute und allgemein in dem Forschungsbereich anerkannte Wahrheit akzeptieren.

4.8. Leitlinie 8: Angabe/Verlinkung des Fundortes der Studie

Eine letzte Handlungsempfehlung stellt die (eigentlich) obligatorische, oftmals aber fehlende Angabe von Quellen in einem journalistischen Beitrag dar. Im Falle der „Killerspiel“-Debatte sind damit die in einer Berichterstattung thematisierten Studien gemeint. Hierbei sollte zumindest der Fundort der Publikation genannt werden, wenn

möglich auch der Name der Studie und ihrer Urheber*innen. Damit können interessierte Leser selbst nachprüfen, was in einer Studie steht und diese vom Medium richtig zitiert wurde. Bei Online-Artikeln ist diese Leitlinie am einfachsten auszuführen: Dort kann am Ende des Beitrags ein Link zu der Webseite des die Studie veröffentlichenden Fachblattes platziert werden.

5. Interpretation und Diskussion der Ergebnisse

5.1. Interpretation und Diskussion der Artikelanalyse

Nun sollen die Ergebnisse der Inhaltsanalyse interpretiert, bewertet und diskutiert werden.

Zunächst ist festzustellen, dass die Befunde keineswegs einheitlich, sondern überaus heterogen ausfielen. Dies kann und sollte vermutlich an der spezifischen Materialauswahl und dem Untersuchungszeitraum liegen. Besonders auffallend während der Artikelanalyse war das seltene Vorkommen von Kritik jedweder Art in den Beiträgen: Die Studien wurden niemals mit allen relevanten Einschränkungen oder auch nur Anmerkungen dargestellt, die die Studienurheber*innen in ihren Publikationen erwähnten. Angaben der Wissenschaftler zu ihren eigenen Forschungen wurden größtenteils vorbehaltlos übernommen. Auch die Umstrittenheit des Forschungsfelds und damit auch die Darstellung der „Gegenseite“ werden nur selten erwähnt. Teilweise, wie in der analysierten Frontal 21-Sendung „Töten am Bildschirm“, werden kritische Stimmen auch aktiv diskreditiert.

Bedenklich sind zudem die Ergebnisse, die nach der Analyse der (erkennbaren) Haltung der Autor*innen und den von diesen behandelten Studien auftraten: In beinahe allen Beiträgen, in denen spezifische Einstellungen – also wohlwollend oder ablehnend – der Journalist*innen gegenüber (gewalthaltigen) Videospiele erkennbar waren, wurden Studien behandelt, deren Aussagen die jeweilige Haltung des Autors bzw. der Autorin unterstützten, jedoch keine, die ihr widersprachen. Hier sind zwar auch andere Faktoren zu berücksichtigen, zum Beispiel medien-spezifische

Zielgruppen oder dass es in den letzten zwei Jahrzehnten weitaus mehr Studien gab, die negative Auswirkungen von gewalthaltigen Videospiele untersuchten anstatt positive. Allerdings bleibt, wie die Ergebnisse dieser Arbeit zeigen, der Eindruck eines journalistischen „Publication bias“ in der „Killerspiel“-Debatte bestehen, also dass Autor*innen in ihrer Berichterstattung eher über Befunde berichten, die ihre eigene Haltung bestätigen. Zu bemängeln bei den untersuchten Beiträgen ist außerdem die Tatsache, dass nur etwas mehr als die Hälfte davon die behandelten Studien in den gesamten Forschungsstand einordnen.

Aus journalistischer Sicht gab es jedoch auch erfreuliche Ergebnisse: So wurde die Methodik einer Studie in fast 75 Prozent der Fälle zumindest grob erläutert, was die Glaubwürdigkeit und Transparenz sowohl des Journalismus als auch der Wissenschaft begünstigt und Laien ermöglicht, abstrakte Forschung besser nachzuvollziehen. Auffallend war zudem, dass bei mehr als 90 Prozent der Studienerwähnungen in den Beiträgen die Quellen bzw. die Fundorte der Studien verlinkt oder zumindest indirekt angegeben waren. Auch bei einem sehr wichtigen Kriterium brachte die Inhaltsanalyse „erfreuliche“ Erkenntnisse hervor: Entgegen der vor der Arbeit formulierten Annahme, dass Journalist*innen wissenschaftliche Studien häufig falsch zitieren bzw. Ergebnisse selbstständig interpretieren (siehe Hypothese 4), beschränkte sich die Darstellung tatsächlich meist auf die wesentlichen Befunde, ohne dass diese „überinterpretiert“ wurden.

Bemerkenswert ist auch, dass in Beiträgen seriöser und überregionaler Medien wie „SZ“ oder „FAZ“ die hier benannten Fehler bei der Berichterstattung über die Forschung zu den Auswirkungen gewalthaltiger Videospiele seltener auftraten als in kleineren, Gaming-affinen oder Boulevard-Medien wie etwa „BILD“ oder „PC Games Hardware“. Hierbei ist anzumerken, dass die Form „(Hintergrund-)Bericht“ häufiger von größeren und renommierteren Medien verwendet wurde, was zu einer ausführlichen Darstellung der „Killerspiel“-Debatte an sich, aber auch zu einer sachlicheren und kritischen Berichterstattung über einzelne Studien führte. Der Anteil der Studienergebnisse an einem ganzen (Hintergrund-)Bericht war allerdings oft nur gering.

Demgegenüber standen – am Umfang gemessen – geringer ausfallende Nachrichten/Meldungen, in denen einzelne Studien jedoch meist vollständig behandelt wurden und einen großen Anteil an einem Beitrag aufwiesen. Bei diesen

Beispielen wurde jedoch öfter Fehler oder Mängel in der Berichterstattung diagnostiziert, etwa fehlende Kritik/Distanz oder Überinterpretationen der Studienergebnisse. Auch Framing-Elemente, wie Gewaltdarstellungen beinhaltende Bilder oder Formulierungen wie „Killerspiel“ oder „Gemetzel“, tauchten in diesen Beiträgen häufiger auf. Hierbei müsste zukünftig auch untersucht werden, welcher Anteil dieser Artikel von Journalist*innen eines spezifischen Medienhauses selbst geschrieben oder ob viele solcher kurzen Nachrichten über neue Studien zu gewalthaltigen Videospiele von Presseagenturen übernommen wurden, ohne sich um weitere Recherchen und Korrekturen zu bemühen.

5.2. Reflexion und Einschränkungen der angewandten Methodik

Es muss noch einmal betont werden, dass aufgrund des beschränkten Umfangs dieser Arbeit und der daraus resultierenden Menge an analysiertem Material die Ergebnisse dieser Arbeit keineswegs als repräsentativ gelten dürfen. Sie sollen lediglich am Beispiel von Studien, die sich mit möglichen negativen Auswirkungen gewalthaltiger Videospiele beschäftigen, einen Überblick über in der deutschen Medienlandschaft verbreitete Probleme und Mängel in der Berichterstattung bieten. Zudem muss auf den Untersuchungszeitraum eingegangen werden. Dieser wurde mit der Annahme festgelegt, dass die Art und Weise der Berichterstattung über den Umgang mit sozialwissenschaftlichen Studien sich nicht oder kaum über die letzten beiden Jahrzehnte geändert habe. Deswegen wurde während der Analyse nicht zwischen älteren (Veröffentlichung vor 2010) und aktuelleren (Veröffentlichung von 2010 bis 2021) journalistischen Beiträgen unterschieden. Hier könnten nachfolgende Forschungen anknüpfen, um beispielsweise zu untersuchen, wie sich die Berichterstattung über die „Killerspiel“-Debatte im Laufe der Zeit gewandelt hat. Außerdem war die Rolle bzw. die Erfahrung der Autor*innen der Beiträge kein Analyse-Kriterium. Ob beispielsweise ein/e Journalist/in für ein Boulevard-Medium oder ein seriöses Magazin den Beitrag verfasste, wurde nicht berücksichtigt. Die Implementierung dieses Faktors hätte möglicherweise eine genauere Differenzierung der ermittelten Ergebnisse zur Folge.

Schließlich muss die Analyse der einzelnen Studien selbst noch einmal thematisiert werden. Da für eine „wirklich“ vollständige Auswertung und Nachvollziehbarkeit der angewendeten Methodiken und Ergebnisse spezifisches Fachwissen nötig wäre, zum Beispiel bei Berechnungen mit mehreren spezifischen Variablen, wurde sich auf die Ergebnisse und Aussagen fokussiert, die von den Autoren nachvollziehbar dargestellt und somit auch für Laien verständlich waren. Eine genaue Beurteilung, ob in der Studie wissenschaftlich korrekt vorgegangen wurde, war somit nicht möglich und wurde auch nicht als Codierungs-Merkmal aufgenommen. Die Frage, welche Medien Studien mit einer – aus wissenschaftlicher Sicht – vergleichsweise besseren oder schlechteren Methodik zitierten und ob jene Auswirkungen auf die Berichterstattung hat, lässt sich in dieser Arbeit also nicht beantworten.

5.3. Auswertung der Hypothese und Beantwortung der Forschungsfrage

In diesem Kapitel sollen die unter Punkt 2.4 formulierten Hypothesen mithilfe der Ergebnisse aus der Inhaltsanalyse beantwortet werden. Danach soll eine Antwort auf die Forschungsfrage gegeben werden.

Hypothese 1:

Die Berichterstattung zur Killerspiel-Debatte ordnet einzelne wissenschaftliche Studien selten in den allgemein anerkannten Forschungsstand ein bzw. erwähnt diesen

Diese Hypothese kann **nicht bestätigt** werden, da mehr als die Hälfte der Beiträge den allgemein anerkannten Forschungsstand mit in die Berichterstattung aufnehmen, die Anforderungen für eine Annahme der Hypothese somit nicht erfüllt sind.

Hypothese 2:

*Die Haltung der Autor*innen gegenüber gewalthaltigen Videospiele, sofern erkennbar, stimmt fast ausschließlich mit der/den Aussage/n der dargestellten Studie/n überein*

Negative und positive Haltungen der Autor*innen wurden in 14 Beiträgen codiert. Darin wurden 21 Studienerwähnungen vermerkt, von denen 90 Prozent mit der erkennbaren Haltung der Journalist*innen übereinstimmte. Damit wird Hypothese 2 **angenommen**.

Hypothese 3:

*Innerhalb der Beiträge werden die dargestellten Studien und ihre Methoden kaum von Autor*in oder den zitierten Experten*innen hinterfragt und kritisiert*

Von 43 Studienerwähnungen im gesamten untersuchten Material wurden in 31 Fällen die Befunde ohne Kritik dargestellt und übernommen. Außerdem wurden bei mehr als 80 Prozent der analysierten Beispiele entweder keine Experten zitiert oder nur solche, die die Ergebnisse und Vorgehensweise der thematisierten Studie unterstützten. Hypothese 3 wird somit als **bestätigt** angesehen.

Hypothese 4:

*Autor*innen interpretieren wissenschaftliche Studien häufig eigenwillig und eröffnen Kausalzusammenhänge, die aus den Studien nicht hervorgehen*

Da nur bei 17 Prozent der Studienerwähnungen Journalist*innen die wissenschaftlichen Ergebnisse inkorrekt darstellten oder selbstständig interpretierten, überwiegt damit die Anzahl der Beiträge, die Studien korrekt wiedergaben und Interpretationen vermieden. Hypothese 4 muss also **zurückgewiesen** werden.

Hypothese 5:

Medien zitieren oder thematisieren entweder alte (möglicherweise veraltete), aber renommierte Befunde oder neue, kürzlich erst veröffentlichte Studien

Insgesamt wurden 37 der 43 Studienerwähnungen in Bezug auf das Veröffentlichungsdatum des journalistischen Beitrags entweder als aktuell oder als

alt, aber renommiert, bewertet. Mit einem Anteil von 79 Prozent ist die Anforderung für eine **Annahme** der Hypothese also gegeben.

Hypothese 6:

*Relevante Einschränkungen und Warnungen vor einer Überinterpretation ihrer Ergebnisse, die die Verfasser*innen der Studien in den Publikationen thematisieren, werden selten in der Berichterstattung aufgefasst*

Studien, in denen die Urheber Einschränkungen der Ergebnisse erwähnten, waren in 26 Studierenerwähnungen vertreten. Nur in sieben Fällen wurde zumindest eine Einschränkung erwähnt, in den übrigen Beispielen nicht. Eine gesamte Aufzählung der relevanten „Limitations“, die in einer Studie formuliert wurden, wurde nie erfasst. Die vorliegende Hypothese darf daher als **bestätigt** gelten.

Die Beantwortung der Forschungsfrage gestaltet sich nach Auswertung der Hypothesen als schwierig: Einerseits geben die meisten Autor*innen und Journalist*innen deutscher (Leit-)Medien die Methodiken und die Ergebnisse sozialwissenschaftlicher Studien fast immer korrekt wieder. Sie ordnen einzelne Befunde häufig in den von den meisten Wissenschaftlern anerkannten Forschungsstand ein und versuchen zudem oftmals, die dargestellten Studien für die Zuschauer/Leser mittels einer direkten oder indirekten Quellennennung zugänglich und überprüfbar zu machen. Andererseits stellen gerade die Autor*innen kleinerer Verlage und Medienhäuser einzelne Studienergebnisse oftmals als den neuen, unumstrittenen Stand der Forschung dar, hinterfragen wissenschaftliche Vorgehensweisen und Erkenntnisse kaum und beziehen fast nie weitere Experten für eine kritische Einschätzung der Studienergebnisse mit ein. Natürlich sollte die journalistische Arbeit anhand einzelner Beiträge nicht vollständig – salopp gesagt – „über einen Kamm geschert werden“; allerdings ist es auffallend, dass in deutschen (Leit-)Medien sachliche Kritik an wissenschaftlichen Publikationen nur selten geäußert wird, was besonders in einem solch umstrittenen Forschungsfeld wie dem zu den Auswirkungen von „Killerspielen“ zu bemängeln ist. Vielmehr scheinen viele Journalist*innen die Studien zu nutzen, um ihre eigene Haltung gegenüber gewalthaltigen Videospielen, sei diese wohlwollend oder ablehnend, zu unterstützen.

Dabei werden teilweise – ob bewusst oder unbewusst – fragwürdige bzw. „framende“ Formulierungen und Visualisierungen verwendet, die die Erwartungshaltung der Rezipienten bereits vor Thematisierung einer Studie in eine bestimmte Richtung lenken. Von einer komplett neutralen und zufriedenstellenden Berichterstattung über sozialwissenschaftliche Befunde kann bei dem Journalismus deutscher (Leit-)Medien zumindest (noch) nicht gesprochen werden.

5.4. Vergleich des entwickelten Leitfadens mit der realen Berichterstattung

Zwischen den in der Arbeit ermittelten Ergebnissen der realen Berichterstattung und den Vorgaben des unter Kapitel 4 vorgestellten Leitfadens finden sich zahlreiche Gemeinsamkeiten. Viele der Punkte, die im Leitfaden angesprochen werden, setzen die meisten Journalist*innen in der Realität auch um, wie die Inhaltsanalyse zeigte: So fanden sich zahlreiche Quellennennungen in den untersuchten Beiträgen, außerdem stellte ein Großteil der Autor*innen die Methodik ausreichend dar und beschränkte sich weiterhin auf eine einfache, aber korrekte Wiedergabe der Studienergebnisse. Weiterhin wurde oftmals Leitlinie 4 beachtet, also die „Einordnung einer Studie in den gesamten Forschungsstand“.

Die größten Unterschiede zwischen Leitfaden und der realen Berichterstattung lassen sich in einem Schlagwort zusammenfassen: „Kritik“. Diese fehlte in den analysierten Beiträgen größtenteils. Im Leitfaden hingegen wird von den Autor*innen eine kritisch-hinterfragende Haltung und der Einbezug von anderen Forschern gefordert, um mögliche Schwächen einer wissenschaftlichen Arbeit aufzudecken und eine hohe Objektivität zu gewährleisten. Außerdem sollten laut Leitlinie 5 relevante Einschränkungen, die in einer Studie erwähnt werden, thematisiert werden. Dies war und ist bei der realen Berichterstattung nur selten der Fall.

Was den Einsatz von „Framing-Elementen“ angeht, entstand nach Auswertung der Inhaltsanalyse der Eindruck, dass viele Journalist*innen zwar tatsächlich auf eine neutrale und ausgewogene Bild- und Wortwahl achten, teilweise trotzdem Begriffe wie „Killerspiel“ oder „Gewaltspiel“ ohne nähere Definition und Einordnung in den Beiträgen auftauchten. Deswegen sollte in Leitlinie 1 noch einmal vor einem dem Einsatz drastischer und fragwürdiger „Framing-Elemente“ gewarnt werden.

6. Fazit und Ausblick

Zunächst wurden in dieser Arbeit grundlegende Fakten über gewalthaltige Videospiele, wissenschaftliche Methodiken sowie Qualitätsmerkmale und Ansprüche des (Wissenschafts-)Journalismus vorgestellt. Danach erfolgten die Erläuterungen zur „Killerspiel“-Debatte und zu der in dieser Arbeit angewandten Methodik, die qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring. Die aus dieser Vorgehensweise resultierenden Ergebnisse halfen bei der Beantwortung der Forschungsfrage, wie deutsche (Leit-)Medien über sozialwissenschaftliche Befunde berichten, die sich mit den Auswirkungen von gewalthaltigen Videospiele befassen: Sachliche Kritik an der von den Forschern angewandten Methodik wird selten geäußert, oftmals werden Angaben der Wissenschaftler in die Berichterstattung aufgenommen, ohne diese zu hinterfragen. Die Aussagen der thematisierten Studien über die Richtungsweise der Effekte von gewalthaltigen Videospiele unterstützen fast immer die in einem Beitrag erkennbare Haltung der Autor*innen. Im Hinblick auf die anderen untersuchten Kategorien teilte sich die Berichterstattung in zwei Lager: Einerseits achten in mehr als der Hälfte der Beispiele Journalist*innen auf ihre Wortwahl, stellen Studienergebnisse korrekt dar, überinterpretieren diese auch nicht, machen Angaben zu den Fundorten der behandelten Studie und ordnen deren Befunde richtig in den Forschungsstand ein. Andererseits sind in manchen Beiträgen häufiger Framing-Elemente vorhanden und es werden teilweise Forschungsergebnisse für das eigene Narrativ angepasst bzw. selbstständig Interpretationen der Befunde vorgenommen. Zudem wurde – aufgrund der aus der Inhaltsanalyse hervorgehenden Erkenntnisse – ein Leitfaden entwickelt, der helfen soll, Probleme bei der Berichterstattung über sozialwissenschaftliche Studien zu umgehen und einen fairen und objektiven Journalismus zu gewährleisten. Die Leitlinien thematisierten beispielsweise die Vermeidung von Framing-Elementen, eine kritische Betrachtung der angewandten Methodik und der daraus resultierenden Ergebnisse der thematisierten Studie sowie eine korrekte und den wissenschaftlichen Kontext beachtende Darstellung der Befunde. Bei der Auswertung der zuvor aufgestellten Hypothesen konnten vier davon bestätigt werden, zwei mussten zurückgewiesen werden, was zu der differenzierten Beantwortung der Forschungsfrage führte.

Die „Killerspiel“-Debatte mag knapp 20 Jahre nach ihrer Entstehung zwar etwas abgeflaut sein, doch ist sie trotzdem ein gern gesehenes Thema in der Berichterstattung deutscher Medien. Mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit wird auch in Zukunft nach schweren Gewalttaten wie etwa Amokläufen die Diskussion wieder aufleben, wenn infolge von polizeilichen Ermittlungen oder durch journalistische Recherchen ein vermeintlicher Zusammenhang zwischen einer Straftat und dem Konsum von gewalthaltigen Videospiele entdeckt wird. Daraufhin würde auch wieder die Medienwirkungsforschung im Fokus der Öffentlichkeit stehen, welche erneut eine klare Antwort auf die Frage haben möchte, ob „Killerspiele“ die Nutzer*innen aggressiver werden lassen. Doch die Antwort darauf wird es voraussichtlich so schnell nicht geben, da die Wissenschaft sich – mehr noch als vor 20 Jahren – uneinig ist, welche Auswirkungen der regelmäßige Konsum von gewalthaltigen Videospiele denn nun wirklich hat. Letztendlich ist es dann wieder die Aufgabe der Medien und Journalist*innen in Deutschland, neue wissenschaftlichen Erkenntnisse zu der Debatte richtig einzuordnen, verständlich und objektiv darzustellen und keine vorschnellen und unbegründeten Schlüsse daraus zu ziehen. Der in dieser Arbeit erarbeitete Leitfaden und die Ergebnisse aus der Inhaltsanalyse könnten in Zukunft dabei helfen, die Problemfelder bei der Berichterstattung über sozialwissenschaftliche Studien zu umgehen und damit einen qualitativ hochwertigen Journalismus zu ermöglichen, der als Vermittler zwischen Wissenschaft und Öffentlichkeit einen Gewinn für die Gesellschaft darstellt.

7. Literaturverzeichnis

7.1. Primärliteratur

- Augsburger Allgemeine: Die Augsburger Allgemeine - ein innovatives Medienhaus. 13.04.2021. Zuletzt geprüft am 09.07.2021, <https://www.augsburger-allgemeine.de/unternehmen/Wir-ueber-uns-Die-Augsburger-Allgemeine-ein-innovatives-Medienhaus-id4141.html>
- Axel Springer SE: COMPUTER BILD - Axel Springer SE. 08.07.2021. Zuletzt geprüft am 08.07.2021, <https://www.axelspringer.com/de/marken/computer-bild>
- Jannis Brühl: Gewalt und Spiele Schädliche Wirkung von Ego Shootern lässt sich nicht belegen. Süddeutsche Zeitung. 25.7.2016. S. 5
- Bunte.de Redaktion: Kind spielt Killerspiele: Warum unsere Kinder in Computerspielen töten. Bunte.de. 03.09.2020. Zuletzt geprüft am 22.04.2021, <https://www.bunte.de/family/kinder-schule/kind-spielt-killerspiele-warum-unsere-kinder-computerspielen-toeten.html>
- DER SPIEGEL. 07.07.2021. Zuletzt geprüft am 07.07.2021, <https://www.spiegelgruppe.de/journalismus/medien/der-spiegel>
- Deutscher Presserat: Publizistische Grundsätze (Pressekodex). 11.09.2019. Zuletzt geprüft am 20.05.2021, <https://www.presserat.de/pressekodex.html>
- Die Geschichte der SPIEGEL-Gruppe. 07.07.2021. Zuletzt geprüft am 07.07.2021, <https://www.spiegelgruppe.de/unternehmen/historie>
- Frankfurter Allgemeine Zeitung: Porträt der F.A.Z. 22.06.2017. Zuletzt geprüft am 07.07.2021, <https://verlag.faz.net/unternehmen/ueber-uns/portraet/portraet-der-f-a-z-wissen-fuer-kluge-koepfe-11090906.html>
- Matthias Hannemann: Dein Überleben sei lang. Frankfurter Allgemeine Zeitung. Nummer 141, Feuilleton. 20.06.2020. S. 16

- Juliane Liebert: *Mainstream-Anarchisten*. Süddeutsche Zeitung. Feuilleton. 10.12.2020. S. 9
- Olaf May: *Die Gaming-Trends 2020* vom 20.8.2020. Zuletzt geprüft am 10.05.2021, https://bitkom.org/sites/default/files/2020-08/bitkom-prasentation-gaming-trends-2020_final.pdf
- MDR Thüringen: *Erinnerung an Opfer des Amoklaufs am Erfurter Gutenberg-Gymnasium*. Mitteldeutscher Rundfunk (MDR) vom 26.04.2021. Zuletzt geprüft am 25.05.2021, <https://www.mdr.de/nachrichten/thueringen/mitte-thueringen/erfurt/gedenken-amoklauf-gutenberg-gymnasium-102.html>
- Mediengruppe Frankfurt: *Frankfurter Rundschau*. 28.01.2021. Zuletzt geprüft am 09.07.2021, <https://www.mediengruppe-frankfurt.de/marken/frankfurter-rundschau/>
- Stephan Meusel: *esports.com - Alles andere ist nur Gaming!* vom 2019. 12.07.2021. Zuletzt geprüft am 12.07.2021, <https://www.esports.com/de>
- Nintendo: *Outlast Series Trailer - Nintendo Switch* vom 07.04.2018. Zuletzt geprüft am 13.05.2021, <https://www.youtube.com/watch?v=-ayUGPtF45Q>
- o.A.: *Der Bericht der Untersuchungskommission zum Amoklauf im Gutenberg-Gymnasium Erfurt 2002 | MDR.DE* vom 2012. 12.07.2021. Zuletzt geprüft am 12.07.2021, <https://www.mdr.de/nachrichten/thueringen/mitte-thueringen/gutenberg-kommission100.html>
- o.A.: *Union kriegt bei "Crysis 2" die Krise*. SZ.de vom 26.04.2012. 26.04.2012. Zuletzt geprüft am 18.05.2021, <https://www.sueddeutsche.de/digital/deutscher-computerspielpreis-union-kriegt-bei-crysis-2-die-krise-1.1342417>
- o.A.: *Datawrapper: Create charts, maps, and tables*. 08.07.2020. Zuletzt geprüft am 12.07.2021, <https://www.datawrapper.de/>
- o.A.: *ARD-aktuell / tagesschau.de: Impressum*. 01.05.2021. Zuletzt geprüft am 12.07.2021, <https://www.tagesschau.de/impressum/>

- o.A.: Auflage/Reichweite. 12.07.2021. Zuletzt geprüft am 12.07.2021, <https://www.gujmedia.de/print/portfolio/geo/auflagereichweite/>
- o.A.: Bunte: Das People-Magazin. 12.07.2021. Zuletzt geprüft am 12.07.2021, <https://www.burda.com/de/marken/bunte/>
- o.A.: Die Welt im Focus. 12.07.2021. Zuletzt geprüft am 12.07.2021, <https://www.burda.com/de/marken/focus/>
- o.A.: Digitale Medien. 12.07.2021. Zuletzt geprüft am 12.07.2021, <https://www.rheinischepostmediengruppe.de/medien/digitale-medien>
- o.A.: Frontal 21 Das investigative ZDF-Magazin. 12.07.2021. Zuletzt geprüft am 12.07.2021, <https://presseportal.zdf.de/pm/frontal-21/>
- o.A.: Tageszeitungen. 12.07.2021. Zuletzt geprüft am 12.07.2021, <https://www.rheinischepostmediengruppe.de/medien/tageszeitungen>
- PC Games Hardware (PCGH): Computer, IT Gaming, PC-Spiele. 08.07.2021. Zuletzt geprüft am 08.07.2021, <https://www.pcgameshardware.de/>
- Marc Pitzke: Columbine-Massaker: Der Tag, an dem die Unschuld starb. DER SPIEGEL. 17.04.2009. Zuletzt geprüft am 25.05.2021, <https://www.spiegel.de/geschichte/10-jahre-columbine-massaker-a-948258.html>
- Playstation: God of War - How to Fight Like Kratos | PS4 vom 28.03.2018. Zuletzt geprüft am 12.05.2021, <https://www.youtube.com/watch?v=rKuc73DSscs>
- Tobias Ritter: Bully und Manhunt - Heimlicher Re-Release für die PlayStation 4. GamePro. 22.03.2016. Zuletzt geprüft am 12.05.2021, <https://www.gamepro.de/artikel/bully-und-manhunt-heimlicher-re-release-fuer-die-playstation-4,3269766.html>
- Parvin Sadigh: Killerspiele schaden doch. Die Zeit vom 17.11.2006. 18.04.2008. Zuletzt geprüft am 19.04.2021, <https://www.zeit.de/online/2006/49/computerspiele-gewalt-psychologie>

- Christian Schiffer: Killerspiele - Der Streit eskaliert | Doku. ZDFinfo. 13.05.2016 (Killerspiele 2). 43:29 min. Redaktion: Imke Meier. Produktion: AVE Gesellschaft für Fernsehproduktion mbH. Zuletzt geprüft am 26.05.2021, <https://www.youtube.com/watch?v=Te-EG9AOHig>
- Matthias Schmid: Spielkultur: Eine kurze Geschichte der Gewalt - Special. 4Players vom 11.6.2020. 16.06.2020. Zuletzt geprüft am 10.05.2021, <https://www.4players.de/4players.php/dispbericht/Allgemein/Special/4888/84442/0/Spielkultur.html>
- Statista: IVW: Visits von Nachrichtenportalen in Deutschland im Mai 2021. 06.07.2021. Zuletzt geprüft am 06.07.2021, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/154154/umfrage/anzahl-der-visits-von-nachrichtenportalen/>
- Statista: Reichweite von Nachrichtenwebsites in Deutschland 2021. 07.07.2021. Zuletzt geprüft am 07.07.2021, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/165258/umfrage/reichweite-der-meistbesuchten-nachrichtenwebsites/>
- Statista: Überregionale Tageszeitungen: Auflage 2020 | Statista. 07.07.2021. Zuletzt geprüft am 07.07.2021, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/73448/umfrage/auflage-der-ueberregionalen-tageszeitungen/>
- Statista: Bild.de - Unique User 2021 | Statista. 08.07.2021. Zuletzt geprüft am 08.07.2021, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/303515/umfrage/besucher-von-bildde/>
- Niko Steeb: Was Killerspiele im Gehirn auslösen. Augsburger Allgemeine. 15.04.2010. Zuletzt geprüft am 22.04.2021, <https://www.augsburger-allgemeine.de/politik/Was-Killerspiele-im-Gehirn-ausloesen-id7633581.html>
- Christian Stöcker: Game-Politik: Koalition will "Killerspiele" verbieten. DER SPIEGEL vom 14.11.2005. 14.11.2005. Zuletzt geprüft am 26.05.2021,

<https://www.spiegel.de/netzwelt/web/game-politik-koalition-will-killerspiele-verbieten-a-384911.html>

- Christian Stöcker: Bestsellerautor über Einsamkeit: Die Methode Spitzer. DER SPIEGEL vom 11.03.2018. 11.03.2018. Zuletzt geprüft am 28.05.2021, <https://www.spiegel.de/wissenschaft/mensch/manfred-spitzer-ueber-einsamkeit-an-allem-ist-das-internet-schuld-a-1197453.html>
- Süddeutscher Verlag: Süddeutsche Zeitung – Süddeutscher Verlag. 09.06.2021. Zuletzt geprüft am 07.07.2021, <https://www.sueddeutscher-verlag.de/sueddeutsche-zeitung>
- Tagesschau: #kurzerklärt: Killerspiele - machen Games aggressiv? vom 17.08.2016. Zuletzt geprüft am 26.05.2021, <https://www.youtube.com/watch?v=ml3X7p98rrw>
- The Witcher: The Witcher 3: Wild Hunt - Official Gameplay (35 min) vom 19.08.2014. Zuletzt geprüft am 13.05.2021, <https://www.youtube.com/watch?v=xx8kQ4s5hCY>
- Ultimate History of Video games: Gun Fight (1975) - First game with violence vom 04.05.2018. Zuletzt geprüft am 10.05.2021, <https://www.youtube.com/watch?v=QQ2gK5-VBMg>
- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: Shooter. 20.06.2019. Zuletzt geprüft am 17.05.2021, <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/shooter/>
- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: Jahresstatistik 2020 vom 26.01.2021. 04.02.2021. Zuletzt geprüft am 13.05.2021, <https://usk.de/jahresstatistik-2020/>
- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: Genres. 13.05.2021. Zuletzt geprüft am 13.05.2021, <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/category/genres/>
- Ann-catherine Wegener: Wir sind Business Insider. 11.12.2019. Zuletzt geprüft am 12.07.2021, <https://www.businessinsider.de/informationen/ueber-uns-insider/>

- Zahlen und Daten. 07.07.2021. Zuletzt geprüft am 07.07.2021, <https://www.spiegelgruppe.de/unternehmen/zahlen-daten-fakten>
- Zeit Verlagsgruppe: Unsere Marken & Produkte | DIE ZEIT Verlagsgruppe. 03.06.2020. Zuletzt geprüft am 07.07.2021, <https://www.zeit-verlagsgruppe.de/produkte/>
- Zeit Verlagsgruppe: Über Uns | DIE ZEIT Verlagsgruppe. 01.03.2021. Zuletzt geprüft am 07.07.2021, <https://www.zeit-verlagsgruppe.de/zeit-verlagsgruppe/ueber-uns/>

7.2. Sekundärliteratur

- Craig A. Anderson; Akiko Shibuya; Nobuko Ichori; Edward L. Swing; Brad J. Bushman; Akira Sakamoto; Hannah R. Rothstein; Muniba Saleem: Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *Psychological bulletin* 136. 2, 2010. S. 151–173
- Martin Andree: Gefährliche Medien. In: *Handbuch Gameskultur*. Hg. von Olaf Zimmermann; Felix Falk. 1. Auflage. Deutscher Kulturrat e.V, Berlin, 2020. S. 186–192
- Elliot Aronson; Timothy D. Wilson; Robin M. Akert: *Sozialpsychologie (Always learning)*. 8., aktual. Aufl. Pearson, Hallbergmoos 2014.
- A. BANDURA; D. ROSS; S. A. ROSS: Imitation of film-mediated aggressive models. *Journal of abnormal and social psychology* 66, 1963. S. 3–11
- Benjamin Beil: *Game Studies und Genretheorie*. In: *Game studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*. Hg. von Klaus Sachs-Hombach; Jan-Noël Thon. Halem, Köln, 2015. S. 29–69

- Rebecca Bondü. Dissertation: School Shootings in Deutschland: Internationaler Vergleich, Warnsignale, Risikofaktoren, Entwicklungsverläufe. Betreuer: Schelthauer, Herbert; Görge, Thomas. Freie Universität Berlin, Berlin 2010.
- Heinz Bonfadelli; Thomas N. Friemel: Medienwirkungsforschung (UTB. Medien- und Kommunikationswissenschaft, Pädagogik, Psychologie, Soziologie 3451). 5., überarbeitete Auflage. UVK Verlagsgesellschaft mbH; UVK Lucius, Konstanz, München 2015.
- Jörg von Brincken: Gewalt. In: Handbuch Gameskultur. Hg. von Olaf Zimmermann; Felix Falk. 1. Auflage. Deutscher Kulturrat e.V, Berlin, 2020. S. 91–96
- Rainer Bromme; Manfred Prenzel: Von der Forschung zur evidenzbasierte Entscheidung: Die Darstellung und das öffentliche Verständnis der empirischen Bildungsforschung (17). VS Springer, Wiesbaden, 2014.
- Hans-Bernd Brosius; Katja Schwer: Die Forschung über Mediengewalt: Deutungshoheit von Kommunikationswissenschaft, Medienpsychologie oder Medienpädagogik? (Schriftenreihe der Landeszentrale für Medien und Kommunikation 26). 1. Aufl. Nomos, Baden-Baden 2008.
- Roland Burkart: Kommunikationswissenschaft Grundlagen und Problemfelder einer interdisziplinären Sozialwissenschaft (UTB. Medien- und Kommunikationswissenschaft 2259). 5., völlig überarbeitete und aktualisierte Auflage. Böhlau Verlag, Wien, Köln, Weimar 2019.
- Brad J. Bushman; Hannah R. Rothstein; Craig A. Anderson: Much ado about something: Violent video game effects and a school of red herring: Reply to Ferguson and Kilburn (2010). Psychological bulletin 136. 2, 2010. S. 182–187
- Donald T. Campbell; Julian C. Stanley: Experimental and quasi-experimental designs for research. Houghton Mifflin, Boston 1963.

- Sarah M. Coyne; Laura Stockdale: Growing Up with Grand Theft Auto: A 10-Year Study of Longitudinal Growth of Violent Video Game Play in Adolescents. *Cyberpsychology, behavior and social networking* 24. 1, 2021. S. 11–16
- Wolfgang Donsbach; Mathias Rentsch; Anna-Maria Schielicke; Sandra Degen: Entzauberung eines Berufs Was die Deutschen vom Journalismus erwarten und wie sie enttäuscht werden. UVK-Verl.-Ges, Konstanz 2009.
- Christopher J. Ferguson; John Kilburn: The public health risks of media violence: a meta-analytic review. *The Journal of pediatrics* 154. 5, 2009. S. 759–763
- Christopher J. Ferguson; John Kilburn: Much ado about nothing: the misestimation and overinterpretation of violent video game effects in eastern and western nations: comment on Anderson et al. (2010). *Psychological bulletin* 136. 2, 2010. 174-8; discussion 182-7
- Christopher J. Ferguson; Stephanie M. Rueda: The Hitman Study Violent Video Game Exposure Effects on Aggressive Behavior, Hostile Feelings, and Depression. *European Psychologist* 15. 2, 2010. S. 99–108
- Werner Früh: Inhaltsanalyse Theorie und Praxis (UTB 2501 : Medien- und Kommunikationswissenschaft, Psychologie, Soziologie). 9., überarbeitete Auflage. UVK Verlagsgesellschaft mbH; UVK/Lucius, Konstanz, München 2017.
- Andreas Garbe: Killerspiele. In: *Handbuch Gameskultur*. Hg. von Olaf Zimmermann; Felix Falk. 1. Auflage. Deutscher Kulturrat e.V, Berlin, 2020. S. 193–198
- Karl-Heinz Gasser; Malte Creutzfeldt; Markus Näher; Rudolf Rainer; Peter Wickler: Bericht der Kommission Gutenberg-Gymnasium. Freistaat Thüringen. 19.4.2004. Zuletzt geprüft am 24.03.2021, <https://www.thueringen.de/de/publikationen/pic/pubdownload1488.pdf>
- Winfried Göpfert: Was ist überhaupt Wissenschaftsjournalismus? Alles, nur nicht langweilig, trocken und unverständlich. In: *Wissenschafts-Journalismus. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis*. Hg. von Winfried Göpfert. 6., überarbeitete

und aktualisierte Auflage. Springer Fachmedien Wiesbaden, Wiesbaden, 2019. S. 3–8

- Winfried Göpfert: Wissenschafts-Journalismus Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis. 6., überarbeitete und aktualisierte Auflage (Journalistische Praxis). Springer Fachmedien Wiesbaden, Wiesbaden, 2019.
- Michael Häder: Empirische Sozialforschung Eine Einführung. 3. Aufl. Springer VS, Wiesbaden 2015.
- Christian Happ; André Melzer; Georges Steffgen: Gewalthaltige Videospiele. In: Neue Medien und deren Schatten. Mediennutzung, Medienwirkung und Medienkompetenz. Hg. von Torsten Porsch. Hogrefe, Göttingen, 2014. S. 191–218
- Jun Sung Hong; Hyunkag Cho; Paula Allen-Meares; Dorothy L. Espelage: The social ecology of the Columbine High School shootings. Children and Youth Services Review 33. Heftnummer 6, 2011. S. 861–868
- Christoph Klimmt; Mario Gollwitzer; Tobias Rothmund; Peter Nauroth; Jens Bender: Gründe und Konsequenzen einer verzerrten Darstellung und Wahrnehmung sozialwissenschaftlicher Forschungsbefunde: Das Beispiel der „Killerspiele-Debatte“. In: Von der Forschung zur evidenzbasierte Entscheidung: Die Darstellung und das öffentliche Verständnis der empirischen Bildungsforschung. Hg. von Rainer Bromme; Manfred Prenzel. VS Springer, Wiesbaden, 2014. S. 101–118
- Jochen Koubek: Game-Begriffe. In: Handbuch Gameskultur. Hg. von Olaf Zimmermann; Felix Falk. 1. Auflage. Deutscher Kulturrat e.V, Berlin, 2020. S. 34–38
- Udo Kuckartz: Qualitative Inhaltsanalyse Methoden, Praxis, Computerunterstützung (Grundlagentexte Methoden). 4. Auflage. Beltz Juventa, Weinheim 2018.

- Simone Kühn; Dimitrij Tycho Kugler; Katharina Schmalen; Markus Weichenberger; Charlotte Witt; Jürgen Gallinat: Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. *Molecular psychiatry* 24. 8, 2019. S. 1220–1234
- Michael Kunczik: *Medien und Gewalt Überblick über den aktuellen Stand der Forschung und der Theoriediskussion (Essentials)*. Springer VS, Wiesbaden 2017.
- Michael Kunczik; Astrid Zipfel: *Gewalt und Medien Ein Studienhandbuch (UTB 2725 : Medienwissenschaft, Kommunikationswissenschaft)*. 5., völlig überarbeitete Auflage. Böhlau Verlag, Köln, Weimar, Wien 2006.
- Michael Kunczik; Astrid Zipfel: *Medien und Gewalt Befunde der Forschung 2004-2009. Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend*. 2010
- Claudia Mast: *ABC des Journalismus Ein Handbuch*. 13., völlig überarbeitete Auflage (Reihe Praktischer Journalismus 1). Herbert von Halem Verlag, Köln, 2018.
- Philipp Mayring: *Qualitative Inhaltsanalyse Grundlagen und Techniken*. 12., überarbeitete Auflage. Beltz, Weinheim, Basel 2015.
- Peter Nauroth; Jens Bender; Tobias Rothmund; Mario Gollwitzer: Die "Killerspiele"-Diskussion: Wie die Forschung zur Wirkung gewalthaltiger Bildschirmspiele in der Öffentlichkeit wahrgenommen wird. In: *Neue Medien und deren Schatten. Mediennutzung, Medienwirkung und Medienkompetenz*. Hg. von Torsten Porsch. Hogrefe, Göttingen, 2014. S. 81–100
- Hans Peter Peters; Arlena Jung: *Wissenschaftler und Journalisten Nicht unbedingt beste Freunde, aber sie verstehen einander immer besser*. In: *Wissenschafts-Journalismus. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis*. Hg. von Winfried Göpfert. 6., überarbeitete und aktualisierte Auflage. Springer Fachmedien Wiesbaden, Wiesbaden, 2019. S. 9–18

- Torsten Porsch: Neue Medien und deren Schatten Mediennutzung, Medienwirkung und Medienkompetenz. Hogrefe, Göttingen, 2014.
- Siegfried Quandt: Wissenschaftsjournalismus oder Fachjournalismus? In: Fachjournalismus. Expertenwissen professionell vermitteln. Hg. von Siegfried Quandt; Deutscher Fachjournalisten-Verband. 2., völlig überarb. Aufl. UVK-Verl.-Ges, Konstanz, 2010. S. 15–23
- Siegfried Quandt; Deutscher Fachjournalisten-Verband: Fachjournalismus Expertenwissen professionell vermitteln. 2., völlig überarb. Aufl. (Praktischer Journalismus 58). UVK-Verl.-Ges, Konstanz, 2010.
- Klaus Sachs-Hombach; Jan-Noël Thon: Game studies Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Halem, Köln, 2015.
- Maria von Salisch; Astrid Kristen; Caroline Oppl: Computerspiele mit und ohne Gewalt Auswahl und Wirkung bei Kindern. 1. Aufl. Kohlhammer, Stuttgart 2007.
- Wolf Schneider; Paul-Josef Raue: Das neue Handbuch des Journalismus und des Online-Journalismus (Rororo 62825). Vollst. überarb. und erw. Neuaufl. von "Das neue Handbuch des Journalismus". Rowohlt-Taschenbuch-Verl., Reinbek bei Hamburg 2012.
- Arne Sjöström; Alexandra Sowka; Mario Gollwitzer; Christoph Klimmt; Tobias Rothmund: Exploring Audience Judgments of Social Science in Media Discourse. Journal of Media Psychology 25. 1, 2013. S. 27–38
- Markus Antonius Wirtz: Konfundierung im Dorsch Lexikon der Psychologie vom 2021. Zuletzt geprüft am 31.05.2021, <https://dorsch.hogrefe.com/stichwort/konfundierung>
- Olaf Zimmermann; Felix Falk: Handbuch Gameskultur. 1. Auflage. Deutscher Kulturrat e.V, Berlin, 2020.
- Astrid Zipfel: Wirkungstheorien der Medien-und-Gewalt-Forschung (Konzepte. Ansätze der Medien- und Kommunikationswissenschaft Band 20). 1. Auflage. Nomos, Baden-Baden 2019.

8. Eidesstattliche Erklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Arbeit in allen Teilen selbstständig angefertigt habe. Alle Stellen, die ich anderen Werken oder Autoren wörtlich oder dem Sinn nach entnommen habe, sind kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde von mir in gleicher oder ähnlicher Form noch nicht eingereicht.

T. Schmidt

Timo Schmidt

Ansbach, den 5.8.2021

9. Anhang

Auf dem beigelegten USB-Stick befinden sich folgende, dem Anhang zugehörige Dokumente:

- PDFs der analysierten Artikel
- PDFs der analysierten Studien
- Zitierte Statistiken
- Zur Codierung verwendete Excel-Dateien

Außerdem ist in dem Datenträger eine PDF-Version dieser Bachelorarbeit beinhaltet.

[Anhang I: Codebuch für die Qualitative Inhaltsanalyse](#)

Codebuch

Kategorien:

Form: Welche Form der Berichterstattung ist vorhanden?

10: (Hintergrund-)Bericht/ Magazinbeitrag: informiert Nutzer über Entwicklungen und Trends einer Thematik, bemüht sich um weitreichende Neutralität, Nutzer soll in erster Linie sachlich, umfassend und glaubwürdig informiert werden

11: Nachricht/Meldung: Knappe, sachliche Darstellung einer Neuigkeit, beantwortet die grundlegenden W-Fragen

12: Kommentar: spiegelt die persönliche Meinung des Autors wider, ordnet Sachzusammenhänge ein

13: Sonstiges, z.B. Interview

Länge des Artikels/Beitrags:

20: Kurz, bis zu 300 Wörter bzw. bis 3:00 Minuten Sendezeit

21: Mittel, ab 300 bis 750 Wörter, ab 3:00 Minuten bis ca. 5 Minuten Sendezeit

22: Lang, mehr als 750 Wörter, ab ca. 5:30 Sendezeit

Visualisierung:

30: Im Beitrag werden neutrale (Spiel-) Bilder verwendet, die keine (virtuellen) Gewalttaten anzeigen oder andeuten sollen (z.B. normale Spielszenen (keine Kampfszenen), Spielecover, spielende Menschen)

31: Im Beitrag werden negative konnotierte Bilder (ohne Erklärung) verwendet, die bewusst oder indirekt Gewalttaten (z.B. Waffen im Anschlag, Blut, Leichen, aggressive Menschen) oder Erschöpfung, Leiden u.ä. des Spielenden andeuten

32: Mix aus positiv bzw. neutralen und negativ konnotierten Bildern

33: Im Beitrag werden keine Bilder verwendet

Kontext: Um was geht es in dem Beitrag hauptsächlich, was ist Auslöser für die Berichterstattung?

40: Diskussion nach einer/einem Gewalttat/Amoklauf

41: Geschichtlicher Rückblick auf die Killerspiel-/Mediengewalt-Debatte oder eine Gewalttat im Zusammenhang damit

42: Neue, aktuelle Befunde zu Aggressivität und Videospielen

43: Sonstiges, z.B. Ratgeber für Eltern

Anteil: Welchen Anteil hat die Berichterstattung über die Studie(n) in dem gesamten Artikel/Beitrag?

50: gering, weniger als 20 Prozent des Beitrags

51: mäßig, zwischen 20 und 60 Prozent des Beitrags

52: hoch, fast der komplette Beitrag (ab 60 Prozent) dreht sich um die Studie(n)

Haltung des Autors: Wird in dem Beitrag/Artikel ansonsten eher positiv oder negativ über „Videospiele“ berichtet? (Achtung: Kommt auch auf Form des Beitrags an, siehe Kategorie **Form**)

60: Überwiegend negative Darstellung von Videospielen/Gamern, z.B. wird Unverständnis über das Spiel geäußert oder den Spaß daran oder die Brutalität eines Videospieles wird explizit angesprochen und thematisiert, mehr Experten kritisieren Spiele(r), reißerische Überschrift (z.B. „Mord im Kinderzimmer!“)

61: Überwiegend positive/neutrale Darstellung von Videospielern/Gamern, auch positive Effekte von Videospielekonsum werden thematisiert, Auf Spiele einzeln wird inhaltlich mehr eingegangen, Experten entlasten Spiele(r), reißerische Überschrift (z.B.: „Gamer sind unschuldig!“)

62: Ausgewogene Darstellung bzw. keine eindeutige Haltung erkennbar, nüchtern und faktenbasiert, mehrere Experten/Sichtweisen kommen zu Wort, neutrale Überschrift

Weiterführend: Übereinstimmung zwischen Aussage der Studie und Haltung des Autors

63: Haltung und Aussage stimmen überein

64: Haltung und Aussage stimmen nicht überein

65: Übereinstimmung oder Unterschied sind nicht erkennbar bzw. nicht möglich aufgrund von ambivalenten Studienergebnissen

Thematisierung der Methodik: In dem Beitrag/Artikel wird klar, wie die Ergebnisse der Studie ermittelt wurden (zum Beispiel, anhand welcher Spiele Gewaltmerkmale gemessen und wie Gewalt eigentlich definiert wurde)

70: Die Methodik wird nicht erklärt

71: Die Methodik wird am Rande oder ungenau thematisiert, Vorteile und Nachteile davon aber nicht erwähnt bzw. diskutiert

72: Die Methodik wird genau thematisiert, z.B. wie viele Versuchsteilnehmer und wie Gewalt/Aggression gemessen wurde, teilweise werden Vorteile und Nachteile davon erwähnt bzw. diskutiert

Kritik: Der Beitrag/Artikel hinterfragt sachlich und fair die Ergebnisse bzw. das Zustandekommen der Ergebnisse der Studie bzw. geht auf Gegenargumente bzw. die Gegenseite (in mehr als 1-2 Sätzen) ein

80: Auf andere (gegensätzliche) Studien/Gegenargumente wird nicht/kaum eingegangen, keine Kritik an der Studie wird geäußert

81: Kritik wird geäußert, gegensätzliche Studien oder wissenschaftliche Meinungen werden erwähnt

Einordnung in Forschungsstand: Ergebnisse werden in Bezug zu den Befunden vergangener Studien und dem aktuellen Forschungsstand gesetzt

90: Keine Einordnung, absolute Annahme der Studienergebnisse als neuer Stand der Forschung

91: Keine Einordnung, Fokus auf Ergebnisse dieser Studie (z.B. durch Formulierungen wie „gibt Anzeichen darauf, dass...“)

92: Einordnung, aber vage und ungenau, teilweise unzureichend, sich widersprechend oder verwirrend

93: Vollständige und verständliche Einordnung, Erklärung des Forschungsstandes, seiner Ansätze und seiner Komplexität

Termini bzw. Framing: Die Autor/innen der Artikel/Beiträge nutzen sachliche und objektive Begriffe und den Tatsachen entsprechende Formulierungen, stellt Definitionen von unklaren Begrifflichkeiten fest (z.B. Aggression und Gewalt)

100: keine Verwendung von Begriffen wie „Killerspiele, Ballerspiele, Gemetzel u.ä., Unsachlichkeit der Begriffe wird erwähnt bzw. Einordnung findet statt, Definition von unklaren Begriffen und Einheiten („Aggression“ und Gewalt)

101: geringe bzw. mäßige (2-4 Mal) Verwendung reißerischer Begriffe, Plattitüden, etc., reißerische Begriffe werden kaum erklärt bzw. ohne Erklärung mit objektiven Begriffen gleichgesetzt

102: häufige Verwendung (>4 mal) von Begriffen wie „Killerspiele, Ballerspiele, Gemetzel u.ä., starkes Framing, reißerische Begriffe werden ohne Erklärung mit objektiven Begriffen gleichgesetzt

Experten: Interviewpartner/Experten (Forscher, Professoren, Psychologen) legitimieren bzw. unterstützen oder hinterfragen bzw. kritisieren die Studie oder deren Ergebnisse

110: Es kommen nur Experten zu Wort, die die Studie unterstützen bzw. legitimieren

111: Es kommen sowohl die Studie unterstützende als auch kritisierende Experten zu Wort

112: Es kommen überhaupt keine Experten (bezüglich der Studien) zu Wort

113: Nur Experten, die Studien kritisieren

Quellennennung: In dem Artikel/Beitrag wird auf die originale Studie hingewiesen bzw. verlinkt

120: Studie(n) wird/werden nicht verlinkt bzw. Fundort(e) der Studien werden nicht genannt, kaum Hinweise auf Studie

121: Es werden genügend Bezugspunkte dazu gegeben (z.B. Namen der Forscher, Universität, ungefähre Name der Studie), damit eine Identifikation der genauen Studie durch den Leser/Zuschauer möglich ist, z.B. durch eine Web-Suche bestimmter Schlagworte; genauer Fundort der Studie wird nicht genannt bzw. verlinkt

122: Im Text/Beitrag wird der genaue Name der Studie genannt bzw. Studie(n) wird/werden verlinkt bzw. Fundort(e) der Studien angegeben.

Mediator: Wer berichtet von der/den Studie(n)? Mehrere Mediatoren pro Studierwähnung möglich!

130: Autor/Journalist/Sprecher

131: Urheber der Studie selbst

132: Externer Forscher/Professor/Experte

133: Prominenter/Politiker

Richtige Interpretation: Das Medium rezitiert die Ergebnisse der Studie bloß oder eröffnet selbst Interpretationen/kausale Zusammenhänge, die aus der Studie nicht hervorgehen,

140: bloße Wiedergabe der Studienergebnisse, keine weiterführende Interpretation

141: Weiterführende Interpretation der Studienergebnisse, Eröffnung eigener Kausal-Zusammenhänge bzw. falsche Interpretation/Darstellung von Ergebnissen

142: Externe Person bzw. Experte erklärt bzw. interpretiert in dem Beitrag die Studienergebnisse

Auswahl/Alter/Aktualität der Studie: Ist die behandelte Studie schon sehr alt?

Wenn ja, ist sie in dem Forschungsfeld „berühmt“? Sind die Urheber der Studie renommierte Forscher? Werden sie in dem Beitrag porträtiert? Was haben sie bisher veröffentlicht? Wo veröffentlicht?

150: Studie wurde gerade erst bzw. in den letzten 2 Jahren seit Publikation des Beitrags veröffentlicht, Reputation und Erfahrung der Forscher egal bzw. wird nicht thematisiert

151: Gerade erst oder in letzten 2 Jahren veröffentlicht, Forscher werden porträtiert, evtl. Hinweise auf bisherige Forschungen und Befunde und ihr Portfolio

152: Behandelte Studie ist älter als 2 Jahre (möglicherweise veraltet), Renommierte Forscher oder sehr berühmte Studien, evtl. werden deren vorherige Befunde thematisiert bzw. die Forscher noch porträtiert

153: Behandelte Studie ist älter als 2 Jahre, unbekannt(e) Forscher bzw. diese werden nicht porträtiert

Relevante Einschränkungen in der Studie: Berichtet ein Medium darüber, ob in der Studie die Forscher die Ergebnisse relativieren, auf **relevante** Ungenauigkeiten, Eigenschaften und Probleme bezüglich der Ergebnisse hinweisen, z.B. dass sie nicht repräsentativ sei) bzw. vor Verallgemeinerung der Ergebnisse warnen?

160: Die Forscher warnen bzw. weisen **nicht** auf relevante Probleme und Unregelmäßigkeiten **innerhalb ihrer Studie** hin

161: Medium berichtet **nicht** darüber, dass die Forscher warnen bzw. hinweisen auf Probleme, Einschränkungen und Unregelmäßigkeiten ihrer Studie, bzw. das Medium berichtet über andere als solche, die die Forscher in der Studie erwähnen

162: Medium berichtet **teilweise/über einen einzelnen Punkt** darüber, dass die Forscher warnen bzw. hinweisen auf Probleme und Unregelmäßigkeiten ihrer Studie und die Ergebnisse einschränken

163: Medium berichtet **vollständig** über die Probleme und Unregelmäßigkeiten, auf die die Forscher in ihrer Studie hinweisen

Gegenstand der Studie:

Was genau untersuchen die Forscher? Mediengewalt allgemein oder spezifisch Videospiegelgewalt? Auswirkungen auf Kinder oder Erwachsene?

170: Auswirkungen von Videospiele auf Erwachsene

171: Auswirkungen von Videospiele auf Kinder/Jugendliche

172: Auswirkungen von Medien-/Fernsehkonsum auf Kinder/Erwachsene

173: Sonstiges, unklar