

Gewalt spielen
- die Bedeutung der Interaktivität
für die Wirkung medialer Gewaltdarstellungen
auf Angst und Aggression -

vorgelegt von

Dipl.-Päd. Stefan Kimm

als Dissertation zur Erlangung des Grades eines
Doktors der Philosophie (Dr. phil.)
in der
Fakultät für Rehabilitationswissenschaften
der Universität Dortmund

Dortmund
2005

Betreuerin: Prof. Dr. Ulrike Petermann
Betreuerin: Prof. Dr. Elisabeth Wacker

Abbildungsverzeichnis	4
Tabellenverzeichnis	5
Danksagung	10
Einleitung	12
Teil I Problemstellung	
1 Warum eine weitere Arbeit über Gewalt in den Medien ?	15
1.1 Gesellschaftliche Relevanz des Themas	17
1.2 Darstellung der Thematik in den Medien	19
1.3 Darstellung der Problematik in Wissenschaft und Forschung	20
1.4 Zirkuläre Kausalität oder die Frage nach der Henne und dem Ei	21
Teil II Grundlagen und Forschungsstand	
2 Einführung in die Begrifflichkeiten Angst, Aggression und Gewalt	25
2.1 Angst – Definitionen	25
2.2 Angsttheorien	27
2.3 Aggression – Definitionen	31
2.4 Aggressionstheorien	34
2.5 Gewalt – Definition	39
2.5.1 Formen von Gewalt	40
2.5.2 Die Gewaltdefinitionsdebatte in der Medienwirkungsforschung	42
2.6 Angst und Aggression als Reaktionsdimensionen medialer Gewaltdarstellungen	49
3 Der Untersuchungsgegenstand	53
3.1 Gewalt als genreübergreifendes Stilmittel	55
3.2 Gewalt als genreübergreifender Inhalt und Thema	57
3.3 Das Medium „Film“	59
3.4 Das Medium „Bildschirmspiel“	64
3.4.1 Gewalt als Spielprinzip?	69
3.4.2 Interaktivität	72

4	Medienwirkungsforschung	75
4.1	Medienwirkung – Medientheoretische Vorüberlegungen	76
4.2	Gewaltdarstellung in den Medien	78
4.2.1	Zuwendungsattraktivität	79
4.2.2	Rezeption	95
4.2.3	Wirkung	111
4.2.4	Die aktuellen Wirkungshypothesen – eine Quintessenz?	119
4.3	Betrachtungen zwischen Wissenschaft, Öffentlichkeit und Staat	135
4.3.1	Die Kriminalisierungsdebatte	136
4.3.2	„Scary World“	139
4.4	Bisherige Forschung zur Wirkung von interaktiv ausgeübter Gewalt	140
Teil III	Die Untersuchung	
5	Empirische Studie zum Wirkungsunterschied von Gewaltdarstellungen in interaktiven und nicht-interaktiven Medien	143
5.1	Fragestellung und Forschungshypothesen	143
5.2	Abhängige und unabhängige Variablen	150
5.3	Rahmenbedingungen der Untersuchung	151
5.4	Die Stichprobe	153
5.5	Ablauf der Untersuchung	160
5.6	Datenerhebung	164
5.6.1	Messung der Ängstlichkeit (IAF)	165
5.6.2	Messung der Aggressionsfaktoren (FAF)	167
5.6.3	Messung der aktuellen Befindlichkeit (Selbsteinschätzungsfragebogen)	168
5.7	Ergebnisse	171
5.7.1	Darstellung der Ergebnisse	172
5.7.2	Ergebnisse der Pretests	173
5.7.2.1	Interaktions-Angst-Fragebogen (IAF)	174
5.7.2.2	Fragebogen zur Erfassung von Aggressionsfaktoren (FAF)	181
5.7.2.3	Selbsteinschätzungsfragebogen zur aktuellen Befindlichkeit (SAB)	185
5.7.3	Ergebnisse der Messwiederholungsuntersuchung	204

5.7.3.1	Interaktions-Angst-Fragebogen (IAF)	204
5.7.3.2	Fragebogen zur Erfassung von Aggressionsfaktoren (FAF)	207
5.7.3.3	Selbsteinschätzungsfragebogen zur aktuellen Befindlichkeit (SAB)	208
5.7.4	Ergebnisse der Posttests	252
5.7.5	Zusammenfassung	279
5.7.5.1	Pretests	279
5.7.5.2	Messwiederholungsuntersuchungen	283
5.7.5.3	Posttests	287
5.8	Interpretation und Diskussion	295
5.8.1	Die Pretests	295
5.8.2	Die Messwiederholungsuntersuchung	298
5.8.3	Die Posttests	301
6	Schlussfolgerungen	305
	Literatur	312
	Anhang	

Abbildungen

Abbildung 1:	Antezedente Bedingungen der Angst und ihr Einfluss in einer reziprok-interaktiven Person-Umwelt-Beziehung	29
Abbildung 2:	Modell der Angstausslösung und Angstverarbeitung	30
Abbildung 3:	Kognitivistisch-motivationales Modell: Feindselige Ärgeraggression (reaktiv/ärgermotiviert) nach Kornadt	34
Abbildung 4:	Kognitivistisch-motivationales Modell: Lustvolle Aggression (lustmotiviert) nach Kornadt	35
Abbildung 5:	Kognitivistisch-motivationales Modell: Spontane Aggression nach Kornadt	35
Abbildung 6:	Psychosoziale risikoerhöhende Faktoren aggressiven und dissozialen Verhaltens	38
Abbildung 7:	Schema zum Gewaltbegriff	41
Abbildung 8:	Kreislauf angstmotivierter Aggression	51
Abbildung 9:	Vereinfachtes Schema - vom Kommunikator zum Werk und vom Werk zum Rezipient	77
Abbildung 10:	Funktionsabläufe bei der Faszinationskraft von Bildschirmspielen	82
Abbildung 11:	Struktur- und Prozessmodell der Medienrezeption	97
Abbildung 12:	Fernsehgewalt im gesellschaftlichen Kontext	100
Abbildung 13:	Transferebenen zwischen virtueller und realer Welt	108

Tabellen

Tabelle 0:	Aufbau der Stichprobe	154
Tabelle 1a:	Mittelwerte Pretest IAF (Faktor: Geschlecht)	175
Tabelle 1b:	Signifikante Unterschiede Pretest IAF (Faktor: Geschlecht)	175
Tabelle 2a:	Mittelwerte Pretest IAF (Faktor: Geschlecht-Gruppe)	176
Tabelle 2b:	Signifikante Unterschiede Pretest IAF (Faktor: Geschlecht-Gruppe)	176
Tabelle 2c:	Signifikante Faktorstufenunterschiede Pretest IAF (Faktor Geschlecht-Gruppe)	177
Tabelle 3a:	Mittelwerte Pretest IAF (Faktor: Geschlecht-Konsumerfahrung)	178
Tabelle 3b:	Signifikante Unterschiede Pretest IAF (Faktor Geschlecht-Konsumerfahrung)	179
Tabelle 3c:	Signifikante Faktorstufenunterschiede Pretest IAF (Faktor Geschlecht-Konsumerfahrung)	179
Tabelle 4a:	Mittelwerte Pretest FAF (Faktor: Geschlecht)	182
Tabelle 4b:	Signifikante Unterschiede Pretest FAF (Faktor: Geschlecht)	182
Tabelle 5a:	Mittelwerte Pretest FAF (Faktor: Konsumerfahrung)	183
Tabelle 5b:	Signifikante Unterschiede Pretest FAF (Faktor: Konsumerfahrung)	183
Tabelle 5c:	Signifikante Faktorstufenunterschiede Pretest FAF (Faktor Konsumerfahrung)	183
Tabelle 6a:	Mittelwerte Pretest FAF (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung)	184
Tabelle 6b:	Signifikante Faktorstufenunterschiede Pretest FAF (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung)	185
Tabelle 7a:	Mittelwerte Pretest SAB Sitzung 1 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung)	186
Tabelle 7b:	Signifikante Unterschiede Pretest SAB Sitzung 1 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung)	186
Tabelle 7c:	Signifikante Faktorstufenunterschiede Pretest SAB (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung)	187
Tabelle 8:	Gesamtmittelwerte der Skalen ohne signifikante Unterschiede zwischen den Faktoren: Pretest SAB (Sitzung 1)	188
Tabelle 9a:	Mittelwerte Pretest SAB Sitzung 2 (Faktor: Gruppe)	189
Tabelle 9b:	Signifikante Unterschiede Pretest SAB Sitzung 2 (Faktor: Gruppe)	189
Tabelle 9c:	Signifikante Faktorstufenunterschiede Pretest SAB Sitzung 2 (Faktor: Gruppe)	189
Tabelle 10:	Gesamtmittelwerte der Skalen ohne signifikante Unterschiede zwischen den Faktoren: Pretest SAB (Sitzung 2)	190
Tabelle 11a:	Mittelwerte Pretest SAB Sitzung 3 (Faktor: Gruppe)	191
Tabelle 11b:	Signifikante Faktorstufenunterschiede Pretest SAB Sitzung 3 (Faktor: Gruppe)	191

Tabelle 12a:	Mittelwerte Pretest SAB Sitzung 3 (Faktor: Geschlecht-Gruppe-Konsumerfahrung)	192
Tabelle 12b:	Signifikante Unterschiede Pretest SAB Sitzung 3 (Faktor: Geschlecht-Gruppe-Konsumerfahrung)	193
Tabelle 12c:	Signifikante Faktorstufenunterschiede Pretest SAB Sitzung 3 (Faktor: Geschlecht-Gruppe-Konsumerfahrung)	194
Tabelle 13:	Gesamtmittelwerte der Skalen ohne signifikante Unterschiede zwischen den Faktoren: Pretest SAB (Sitzung 3)	196
Tabelle 14:	Gesamtmittelwerte der Skalen ohne signifikante Unterschiede zwischen den Faktoren: Pretest SAB (Sitzung 4)	197
Tabelle 15:	Gesamtmittelwerte der Skalen ohne signifikante Unterschiede zwischen den Faktoren: Pretest SAB (Sitzung 5)	198
Tabelle 16a:	Mittelwerte Pretest SAB bei gemittelten Messzeitpunkten (Faktor: Geschlecht)	200
Tabelle 16b:	Signifikante Unterschiede Pretest SAB bei gemittelten Messzeitpunkten (Faktor: Geschlecht)	200
Tabelle 17a:	Mittelwerte Pretest SAB bei gemittelten Messzeitpunkten (Faktor: Gruppe)	200
Tabelle 17b:	Signifikante Unterschiede Pretest SAB bei gemittelten Messzeitpunkten (Faktor: Gruppe)	201
Tabelle 17c:	Signifikante Faktorstufenunterschiede Pretest SAB bei gemittelten Messzeitpunkten (Faktor: Gruppe)	201
Tabelle 18a:	Mittelwerte Pretest SAB bei gemittelten Messzeitpunkten (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung)	202
Tabelle 18b:	Signifikante Faktorstufenunterschiede Pretest SAB bei gemittelten Messzeitpunkten (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung)	203
Tabelle 19:	Gesamtmittelwerte der Skalen ohne signifikante Unterschiede zwischen den Faktoren: Pretest SAB (gemittelte Sitzungen)	203
Tabelle 20a:	Mittelwerte Messwiederholung IAF (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung)	205
Tabelle 20b:	Signifikante Faktorstufenunterschiede Messwiederholung IAF (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung)	205
Tabelle 21a:	Mittelwerte Messwiederholung IAF (Faktor Gruppe-Geschlecht-Konsumerfahrung)	206
Tabelle 21b:	Signifikante Faktorstufenunterschiede Messwiederholung IAF (Faktor: Gruppe-Geschlecht-Konsumerfahrung)	207
Tabelle 22a:	Signifikante Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten des SAB Sitzung 1 (Faktor: Gruppe)	209
Tabelle 22b:	Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB Sitzung 1 (Faktor: Gruppe)	211
Tabelle 22c:	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB Sitzung 1 (Faktor: Gruppe)	212

Tabelle 23a:	Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB Sitzung 1 (Faktor: Geschlecht-Gruppe)	213
Tabelle 23b:	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten (Faktor: Geschlecht-Gruppe)	213
Tabelle 24a:	Signifikante Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten des SAB Sitzung 1 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung)	214
Tabelle 24b:	Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB Sitzung 1 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung)	215
Tabelle 24c:	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB Sitzung 1 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung)	216
Tabelle 25a:	Signifikante Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten des SAB Sitzung 2 (Faktor: Gruppe)	218
Tabelle 25b:	Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB Sitzung 2 (Faktor: Gruppe)	219
Tabelle 25c:	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB Sitzung 2 (Faktor: Gruppe)	220
Tabelle 26a:	Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB Sitzung 2 (Faktor: Geschlecht-Gruppe)	221
Tabelle 26b:	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB Sitzung 2 (Faktor: Geschlecht-Gruppe)	222
Tabelle 27a:	Signifikante Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten des SAB Sitzung 2 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung)	222
Tabelle 27b:	Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB Sitzung 2 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung)	223
Tabelle 27c:	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB Sitzung 2 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung)	223
Tabelle 28a:	Signifikante Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten des SAB Sitzung 3 (Faktor: Gruppe)	224
Tabelle 28b:	Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB Sitzung 3 (Faktor: Gruppe)	225
Tabelle 28c:	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB Sitzung 3 (Faktor: Gruppe)	226
Tabelle 29a:	Signifikante Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten des SAB Sitzung 3 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung)	227
Tabelle 29b:	Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB Sitzung 3 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung)	228
Tabelle 29c:	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB Sitzung 3 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung)	229
Tabelle 30a:	Signifikante Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten des SAB Sitzung 4 (Faktor: Gruppe)	230

Tabelle 30b:	Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB Sitzung 2 (Faktor: Gruppe)	231
Tabelle 30c:	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB Sitzung 4 (Faktor: Gruppe)	232
Tabelle 31a:	Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB Sitzung 4 (Faktor: Geschlecht-Gruppe)	233
Tabelle 31b:	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB Sitzung 4 (Faktor: Geschlecht-Gruppe)	234
Tabelle 32a:	Signifikante Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten des SAB Sitzung 4 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung)	234
Tabelle 32b:	Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB Sitzung 4 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung)	235
Tabelle 32c:	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB Sitzung 4 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung)	236
Tabelle 33a:	Signifikante Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten des SAB Sitzung 4 (Faktor: Gruppe-Geschlecht-Konsumerfahrung)	237
Tabelle 33b:	Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB Sitzung 4 (Faktor: Gruppe-Geschlecht-Konsumerfahrung)	238
Tabelle 33c:	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB Sitzung 4 (Faktor: Geschlecht-Gruppe-Konsumerfahrung)	239
Tabelle 34a:	Signifikante Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten des SAB Sitzung 5 (Faktor: Gruppe)	240
Tabelle 34b:	Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB Sitzung 5 (Faktor: Gruppe)	241
Tabelle 34c:	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB Sitzung 5 (Faktor: Gruppe)	242
Tabelle 35a:	Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB Sitzung 5 (Faktor: Geschlecht-Gruppe)	243
Tabelle 35b:	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB Sitzung 5 (Faktor: Geschlecht-Gruppe)	244
Tabelle 36a:	Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB Sitzung 5 (Faktor: Gruppe-Geschlecht-Konsumerfahrung)	244
Tabelle 36b:	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB Sitzung 5 (Faktor: Gruppe-Geschlecht-Konsumerfahrung)	245
Tabelle 37a:	Signifikante Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten des SAB gemittelte Sitzungen 1-5 (Faktor: Gruppe)	246
Tabelle 37b:	Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB gemittelte Sitzungen 1-5 (Faktor: Gruppe)	247
Tabelle 37c:	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB gemittelte Sitzungen 1-5 (Faktor: Gruppe)	248

Tabelle 38a:	Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB gemittelte Sitzungen 1-5 (Faktor: Geschlecht-Gruppe)	249
Tabelle 38b:	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB gemittelte Sitzungen 1-5 (Faktor: Geschlecht-Gruppe)	249
Tabelle 39a:	Signifikante Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten des SAB gemittelte Sitzungen 1-5 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung)	250
Tabelle 39b:	Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB gemittelte Sitzungen 1-5 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung)	251
Tabelle 39c:	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB gemittelte Sitzungen 1-5 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung)	252
Tabelle 40a:	Mittelwerte Posttest SAB Sitzung 1 (Faktor: Gruppe)	254
Tabelle 40b:	Signifikante Unterschiede Posttest SAB Sitzung 1 (Faktor: Gruppe)	254
Tabelle 40c:	Signifikante Faktorstufenunterschiede Posttest SAB Sitzung 1 (Faktor: Gruppe)	255
Tabelle 41a:	Mittelwerte Posttest SAB Sitzung 2 (Faktor: Gruppe)	257
Tabelle 41b:	Signifikante Unterschiede Posttest SAB Sitzung 2 (Faktor: Gruppe)	258
Tabelle 41c:	Signifikante Faktorstufenunterschiede Posttest SAB Sitzung 2 (Faktor: Gruppe)	258
Tabelle 42a:	Mittelwerte Posttest SAB Sitzung 3 (Faktor: Gruppe)	261
Tabelle 42b:	Signifikante Unterschiede Posttest SAB Sitzung 3 (Faktor: Gruppe)	261
Tabelle 42c:	Signifikante Faktorstufenunterschiede Posttest SAB Sitzung 3 (Faktor: Gruppe)	262
Tabelle 43a:	Mittelwerte Posttest SAB Sitzung 4 (Faktor: Gruppe)	264
Tabelle 43b:	Signifikante Unterschiede Posttest SAB Sitzung 4 (Faktor: Gruppe)	264
Tabelle 43c:	Signifikante Faktorstufenunterschiede Posttest SAB Sitzung 4 (Faktor: Gruppe)	265
Tabelle 44a:	Mittelwerte Posttest SAB Sitzung 5 (Faktor: Gruppe)	267
Tabelle 44b:	Signifikante Unterschiede Posttest SAB Sitzung 5 (Faktor: Gruppe)	267
Tabelle 44c:	Signifikante Faktorstufenunterschiede Posttest SAB Sitzung 5 (Faktor: Gruppe)	268
Tabelle 45a:	Mittelwerte Posttest SAB gemittelte Sitzungen 1-5 (Faktor: Gruppe)	270
Tabelle 45b:	Signifikante Unterschiede Posttest SAB gemittelte Sitzungen 1-5 (Faktor: Gruppe)	271
Tabelle 45c:	Signifikante Faktorstufenunterschiede Posttest SAB gemittelte Sitzungen 1-5 (Faktor: Gruppe)	272
Tabelle 46a:	Mittelwerte Posttest SAB gemittelte Sitzungen 1-5 (Faktor: Geschlecht-Gruppe)	274
Tabelle 46b:	Signifikante Unterschiede Posttest SAB gemittelte Sitzungen 1-5 (Faktor: Geschlecht-Gruppe)	274
Tabelle 46c:	Signifikante Faktorstufenunterschiede Posttest SAB gemittelte Sitzungen 1-5 (Faktor: Geschlecht-Gruppe)	275

Danksagung

Eine empirische Untersuchung bedarf, neben der intensiven Auseinandersetzung mit dem Themenkomplex, vor allem eines: der Mitarbeit und Unterstützung vieler Personen.

Mein großer Dank gilt deshalb an erster Stelle meiner Frau Astrid und meiner Tochter Hannah, die mich nicht nur emotional, inhaltlich und mit endloser Geduld und Verständnis liebevoll unterstützt haben, wo immer dies möglich war, sondern meine de facto Abwesenheit, bei körperlicher Anwesenheit vor dem Bildschirm, mit Gleichmut und ohne allzu viel Kritik ertragen haben, ohne mich vor die Tür zu setzen, was sicherlich manchmal in Anbetracht diverser emotionaler Verstimmungen nicht unangebracht gewesen wäre.

In wissenschaftlicher und betreuerischer Hinsicht gilt mein Dank an aller erster Stelle meiner hochgeschätzten Doktormutter Prof. Dr. Ulrike Petermann, Leiterin des Lehrstuhls für Rehabilitation und Pädagogik bei psychischen und Verhaltensstörungen der Fakultät für Rehabilitationswissenschaften der Universität Dortmund, die mir nicht nur die Freiheit der Verwirklichung eigener Forschungsideen gewährt hat, sondern mir kontinuierlich und besonders in Krisenzeiten mit Verständnis, Ermutigung, Engagement und ihrer fachlichen Kompetenz zur Seite stand. Auch für die Ermahnungen zur Arbeitsdisziplin soll hier gedankt sein. Ohne diese Unterstützungen wäre die Arbeit wohl mehr als einmal vorzeitig abgebrochen worden. Prof. Dr. Elisabeth Wacker, Leiterin des Lehrstuhls für Rehabilitationssoziologie der Fakultät für Rehabilitationswissenschaften der Universität Dortmund, danke ich für die Zweitbegutachtung der Dissertation.

Den Teilnehmern der Studie gilt zudem wohl der größte Dank, denn ohne ihr Engagement hätte diese Untersuchung nicht durchgeführt werden können. Damit verbunden, danke ich den Rektoren und Lehrern der beteiligten Schulen, ohne deren Zustimmung, Engagement und ohne deren Schüler das Projekt unmöglich hätte durchgeführt werden können:

Darüber hinaus möchte ich all denen danken, die durch kleine oder große, bewusste oder unbewusste Unterstützung zum Werden und Gelingen dieser Arbeit beigetragen haben:

- Jörg Kopetz für die Inspirationen in den Anfängen der Arbeit, für die kontinuierlichen, kritischen, inhaltlichen Anmerkungen, für stundenlange Fachdiskussionen, für manch wertvollen Literaturhinweis sowie eine Vielzahl an Verbesserungsvorschlägen und für sein enzyklopädisches Wissen zu Filmen und Filmanalyse, welches er gerne und auch mal unaufgefordert zur Verfügung stellte;

-
- Dipl. Psych. Ulrich Schmitz-Roden, Therapeutischer Leiter der Elisabeth-Klinik für Kinder- und Jugendpsychiatrie, Psychotherapie, Dortmund, für seine systemisch-philosophische Beratung, seine unermüdliche Motivationsarbeit und nicht zuletzt sein Engagement mich in meinem beruflichen Werdegang zu unterstützen und damit für die finanzielle Sicherheit zu sorgen, ohne die ich mir ein solches Projekt auf Dauer nicht hätte leisten können;
 - AO Dr. Joseph Tewes (Universität Dortmund) und AD Dr. Helmut Stange (Universität Dortmund) für die unwissentlichen, gewollten oder ungewollten Inspirationen zu dieser Arbeit in Seminaren und Kolloquien;
 - Kirsten Kimm für Freundschaft, Interesse, Empathie und ihre professionelle und schnelle Rechtschreib- und Grammatikkorrektur;
 - dem pädagogisch-therapeutischem Team von Haus 2 der Elisabeth-Klinik für Kinder- und Jugendpsychiatrie, Psychotherapie, Dortmund für die Unterstützung in all den Arbeitsfeldern, die so gar nichts mit dieser Arbeit zu tun hatten und trotzdem so nebenher erledigt werden mussten;
 - Dr. Ina Grzella, Chefärztin der Elisabeth-Klinik für Kinder- und Jugendpsychiatrie, Psychotherapie, Dortmund und ihrem Therapeutenteam für anregende Fachdiskussionen zum Themenkomplex: „Erlebte Auswirkungen des Konsums gewalthaltiger Medien in der KJP“;
 - Christina Beineke für ihre Geduld und ihre Unterstützung in der besonders schwierigen Anfangsphase;
 - der KJG St. Nikolaus von Flüe für die Bereitstellungen von Räumlichkeiten;
 - meinen Eltern, dass sie es so weit haben kommen lassen.

Einleitung

Das Verlangen der Öffentlichkeit nach Erklärungen für die (schädliche) Wirkung der Medien erzeugt vor allem innerhalb der berichterstattenden Medien (Presse und Fernsehen) eine Flut von Verlautbarungen, deren Inhalte nur selten mit einem multimodalen Fokus versehen sind. Insbesondere in der Nachfolge von realen Gewalttaten, die als Nachahmungstaten identifiziert werden oder zu solchen hochstilisiert werden, steigt die Anzahl der (wissenschaftlichen) Veröffentlichungen massiv an. Alleine auf die ständig steigende Anzahl von Veröffentlichungen im Bereich der Medienwirkungsforschung hinzuweisen, erscheint in Anbetracht der gigantischen Quantität von Publikationen inzwischen redundant.

Die folgende Arbeit kann und will nicht versuchen diese Lücke zu schließen. Vielmehr geht es im vorliegenden Text darum, ein Schlaglicht auf einen sehr kleinen Teil des Problemfeldes Medienwirkung zu werfen. Betrachtet werden soll ausschließlich der Unterschied der Wirkung von extremen Gewaltdarstellungen in interaktiv zu konsumierenden Medien (Bildschirmspiele) gegenüber passiv zu konsumierenden Medien (Spielfilme). Die Wirkungsprüfung bezog sich dabei auf akute Empfindungen, die begleitend auf Angst und Aggression deuten sowie auf längerfristig überdauernde Angstneigung und Aggressivität als Persönlichkeitsmerkmal. Auch mit einer solchen Einschränkung versteht sich von selbst, dass eine wissenschaftliche Arbeit keinen Anspruch auf Vollständigkeit zum betrachteten Themenkomplex vertreten kann, letztlich bleibt sie ein Fragment.

Die untersuchten Medien und insbesondere die Bildschirmspiele gehören zu den klassischen Vertretern des jeweiligen Mediums und sind allesamt graphisch-visuell weit von dem entfernt, was heute tricktechnisch darstellbar ist und dargestellt werden darf, scheinbar auch von dem was dargestellt werden will (so muss man sich schließlich fragen, welche spielerische Bereicherung es darstellen soll, wenn im Spiel „Far Cry“ eines deutschen Herstellers aus dem Jahre 2004 ein sogenanntes „Ragdoll System“ zum Einsatz kommt, welches dem Spieler die Möglichkeit einräumt „physikalisch korrekt“ mit Leichen umzugehen, soll heißen, dass diese bei Einschüssen post mortem noch „zucken“).

Die Frage nach einer Wirkungssteigerung, -verringering oder -veränderung durch realitätsnahe Darstellungen von Gewalt und ihren Auswirkungen muss diese Studie schuldig bleiben. Es dürfte vermutlich hoch interessant sein, mit einem ähnlichen Untersuchungsdesign aktuelle Spiele (mit immer näher an fotorealistische Darstellung heranreichender Grafik) mit den klassischen „Pixel-Spielen“ aus der Mitte der 90er Jahre zu vergleichen. Vielleicht muss eine solche Untersuchung aber auch noch darauf warten, dass die virtuelle Welt tatsächlich fotorealistisch dargestellt werden kann. Wie viele Jahre dafür noch von der Software-Industrie benötigt werden, bleibt wohl abzuwarten.

Die Arbeit untergliedert sich in drei Teile: Problemstellung, allgemeine Grundlagen und Forschungsstand sowie die Beschreibung der eigentlichen Untersuchung. Der erste Teil befasst sich zu Beginn mit der Sinnhaftigkeit einer erneuten Auseinandersetzung mit dem Thema medialer Gewaltdarstellungen und ihrer Wirkungen auf den Rezipienten, in Anbetracht der bereits unüberschaubaren Anzahl von Publikationen zu diesem Themenkomplex. Dies führt zur Frage nach der scheinbar unveränderten gesellschaftlichen Relevanz des Themas angesichts immer wiederkehrender Beispiele für Nachahmungstaten, welche die einfachen monokausalen Schädigungsthesen zu bestätigen scheinen. Insbesondere als Folge solcher Ereignisse in der Realität, zeichnen sich spezifische und nicht selten äußerst simplifizierende Darstellungen der Thematik in den Medien ab, die den Darstellungen der Problematik in Wissenschaft und Forschung gegenübergestellt werden sollen. Der erste Teil endet mit Überlegungen zu einer offensichtlich notwendigen Trendwende in der Medienwirkungsforschung in Richtung ganzheitlicher, multimodaler Betrachtungen auf Basis zirkulärer Kausalität, welche bisher nur in äußerst wenigen Untersuchungen zum Thema gemacht wurde bzw. in die Theorien und Wirkungsmodellen mit einbezogen wurde.

Teil 2 der Arbeit setzt sich mit den begrifflichen Grundlagen (Definitionen und Theorien zur Entstehung) von Angst, Aggression und Gewalt auseinander, deren Verständnis die Voraussetzung bildet, um im Anschluss die Gewaltdefinitionsdebatte in der Medienwirkungsforschung zu thematisieren, welche als Grundlage für die Frage, inwieweit Angst und Aggression als Reaktionsdimensionen auf mediale Gewaltdarstellungen betrachtet werden können, gelten dürfte. Für das Verständnis der Medienwirkungstheorien ist eine Begriffsklärung der Wirkungsdimension und deren Auslöser darüber hinaus von Bedeutung, da die Entstehung von Angst und Aggression medienwirkungsunabhängig spezifischen Mechanismen unterliegt, die sich in der Wirkung medialer Ereignisse strukturell wiederfinden müsste. Es folgt eine Beschreibung des Untersuchungsgegenstandes „Gewaltdarstellung“ in seinen Ausprägungen als Stilmittel einerseits und als Inhalt bzw. Thema des jeweiligen narrativen Plots andererseits. Diese Grundlegung bildet die Basis für die mediale Auswahl insbesondere der verwendeten Filme als Gegenüber zu den untersuchten Bildschirmspielen. Betrachtungen zum Medium „Film“ sowie ausführlich zum Medium „Bildschirmspiel“ schließen sich an. Dabei soll die Notwendigkeit der spezifischen Auswahl des Filmmaterials einerseits dargelegt und eine grundlegende Einführung in Form und Struktur der Bildschirmspiele andererseits geleistet werden, um den im Bildschirmspielbereich unkundigen Leser das Medium zumindest in der Theorie erfahrbarer zu machen. Der bildschirmspielerfahrene Leser mag dieses Kapitel nach eigenem Ermessen überschlagen. Darüber hinaus werden die Inhalte der in der Untersuchung verwendeten Medien kurz vorgestellt.

Die Kapitel zur Interaktivität und damit zur „virtuellen Gewalttätigkeit“ beschäftigen sich dann nochmals insbesondere mit der Struktur der Interaktivität des Mediums Bildschirmspiel und zeigen die teils erheblichen Unterschiede zwischen passiver und (inter-)aktiver Rezeption medialer Inhalte auf.

Es schließt sich eine ausführliche Darstellung des klassischen und aktuellen Forschungsstandes der Medienwirkungsforschung an. Die drei zentralen Forschungsgebiete zur Zuwendungsattrak-

tivität, zur Rezeption und zur Wirkung medialer Gewaltdarstellung wurden zwecks besserer Überschaubarkeit voneinander getrennt dargestellt, sind aber in der Realität nicht voneinander abzugrenzen. Alle drei Bereiche bedingen sich gegenseitig und haben wechselseitig Einfluss aufeinander. Diesem Aspekt wurde soweit als möglich trotz thematischer Zergliederung durch entsprechende inhaltliche Verknüpfungen Rechnung getragen. An den Anfang wurden dabei die klassischen Modelle der Forschung zu Zuwendungsattraktivität, Rezeption und Wirkung gestellt, um im Weiteren die sich aus diesen klassischen Modellen entwickelnden multimodalen Theorieansätze zu erläutern. Die aktuellen, multimodalen Wirkungshypothesen bilden dabei nicht nur eine Konklusion existierender klassischer Medienwirkungsthesen, sondern gehen weit über die klassischen Thesen hinaus, indem sie Konzeptionen aus verschiedenen Bereichen der Psychologie und der Soziologie zur Anwendung bringen, um mediale Wirkeffekte erklärbarer werden zu lassen. Entsprechend wurden diese Theorieansätze an den Schluss dieses Abschnitts gesetzt und der Versuch unternommen, eine Antwort auf die Frage zu finden, ob die aktuellen Theorien tatsächlich in der Lage sind, neue Antworten zu generieren oder zumindest vorhandene Theoriekonzepte so zu implementieren, dass eine dadurch erzeugte weitestgehend holistische Perspektive, umfassendere Erklärungsmodelle zur Wirkung medialer Gewaltdarstellungen liefert.

Die sich an die Darstellung des Forschungsstandes anschließenden zwei Betrachtungen (Kriminalisierungsdebatte, „Scary World“ Hypothese) dehnen das Thesengebilde zur Wirkung medialer Gewaltdarstellungen, über die eigentliche wissenschaftliche Betrachtung hinaus, aus. Sie sollen zusätzlich Einblick geben in die gesellschaftspolitische Debatte um die Auswirkungen der Gewaltrezeption insbesondere auf Kinder und Jugendliche.

Teil 2 schließt mit einem Kurzüberblick auf die wenigen aussagekräftigeren bisherigen Forschungen zur Wirkung von interaktiv ausgeübter Gewalt.

Die Beschreibung der empirischen Studie zum Wirkungsunterschied von Gewaltdarstellungen in interaktiven und nicht-interaktiven Medien und die kritische Darstellung ihrer Ergebnisse bilden den dritten Teil der vorliegenden Arbeit. Die Untersuchung steht dabei in der Tradition der multimodalen Ansätze, deren Thesen als Grundlagen für die aufgestellten Forschungshypothesen dienten, bzw. diese erweiterten. Die Untersuchung erzeugt entsprechend keine weiteren Erklärungsmodelle, sondern versteht sich als Erweiterung der hier beschriebenen Theorieansätze auf den Raum des interaktiven Bildschirmspiels, so dass die Überprüfung einer Vergleichbarkeit oder der Unterschiede hinsichtlich medialer Wirkung interaktiver und nicht interaktiver Medien, nicht zuletzt auch eine Überprüfung der Anwendbarkeit der beschriebenen multimodalen Theorieansätze auf den Bereich Bildschirmspiel darstellt.

Die Arbeit endet mit einem Ausblick auf wünschenswerte weitere Forschungsprojekte innerhalb des Themenkomplexes Medienwirkung, womit sich der Kreis insofern schließt, als dass wir wohl noch weit entfernt zu sein scheinen, von einem möglichen Ende der Publikationsflut bzw. dieses Ende in Hinblick auf eine wissenschaftliche Auseinandersetzung auch alles andere als wünschenswert wäre.

1 Warum eine weitere Arbeit über Gewalt in den Medien?

„Alle Denk- und Handlungssituationen von Menschen sind grundsätzlich offen, und dem entspricht, dass alle Medienbotschaften, insbesondere auch die mit Gewalt, nicht zuverlässig vorhersagbare Wirkungen haben. Die Situation bleibt ambivalent.“
(Baacke, 1991, S. 2).

Die Motivation zu dieser Arbeit entstand wohl primär auf Basis individuell teils erheblich variierender Erfahrungen des Autors mit der Rezeption von Gewaltdarstellungen in Filmen gegenüber solchen Darstellungen in den interaktiven, virtuellen Welten von Bildschirmspielen. Die in der Öffentlichkeit verbreiteten Thesen zum Erlernen fremdaggressiver Verhaltensmodi durch den verstärkten Umgang mit virtuell ausgeübter Gewalt im Bildschirmspiel, genauso wie die These der Verrohung und Akzeptanzsteigerung gegenüber aggressiven Handlungsstrategien, wollte so gar nicht zu den persönlichen (intrapyschischen und interagierenden) Erfahrungen passen.

So schienen, im Gegensatz zur aktuell weit verbreiteten Meinung, unverändert Spielfilme durch spezifische narrative und strukturelle Elemente und durch den „visuellen Realismus“ in der Lage zu sein, Ängste oder Unbehagen auszulösen. Ausschließlich Spielfilme erzeugten Identifikationen, die den Rezipienten mit der „Heldin“ oder dem „Helden“ leiden und die „Bösen zum Teufel wünschen“ ließ, wobei dieses empathische Geschehen durchaus mit Wut und Ärger gekoppelt sein konnte. Bildschirmspielen gelang es hingegen kaum, intensive emotionale Reaktionen auf Basis des Plots und der Struktur der Bilder beim Autor aufzubauen. Solche Reaktionen zeigten sich aber hinsichtlich der eigentlichen Spielstruktur, d. h. große Freude und Lust an einer Fortsetzung des Spielgeschehens bei spielerischem Erfolg, gegenüber Frustration und Ärger bis hin zu Wut über die eigene Inkompetenz bei spielerischem Versagen mit der nicht seltenen Folge des „schlechtlaunigen“ Spielabbruchs. Hinter solchen Erlebnissen ließe sich ebenfalls ein Wirkeffekt mutmaßen, dieser dürfte allerdings grundlegend spielimmanent und damit völlig unabhängig von der Verortung des Spiels auf einem Bildschirm, einem Tisch oder einem Fußballfeld sein.

Die Frage nach der Bedeutung von „klassischen“ Gewaltdarstellungen gegenüber der Bedeutung virtuell ausgeübter Gewalt (als interaktional nicht selten ausschließlicher Handlungsmodus in einigen Bildschirmspielen) für emotionale Reaktionen oder gar für Norm- und Verhaltensänderungen blieb unbeantwortet. Auch das Problem, in welcher Weise die individuell erlebte „Wirkungslosigkeit“ solcher virtueller Handlungen nicht bereits Wirkung im Sinne der Abstumpfungsthese darstellte, konnte nicht gelöst werden. Entsprechend entstand die Idee einer umfänglicheren Auseinandersetzung mit dem Thema der Interaktivität und ihrer Auswirkung auf die Effekte medialer Gewaltdarstellung.

Hieraus ergaben sich folgende konkrete Fragestellungen:

- Hat die Interaktivität Einfluss auf kurz- oder langfristige Wirkungen medialer Gewaltdarstellung?
- Erzeugt sie eine solche Wirkung vielleicht erst oder funktioniert sie als Verstärker bereits bekannter Effekte, die in den bisherigen Medienwirkungstheorien beschrieben sind?

Wobei die Diskrepanz zwischen wissenschaftlichen Erkenntnissen und öffentlicher Diskussion zu den Theorien der Medienwirkung scheinbar in den letzten Jahren größer denn je geworden ist. Werden auf wissenschaftlicher Seite immer umfassendere und vielschichtiger Theoriegebilde erstellt, um die Komplexität von Medienwirkung zu erfassen und insbesondere ihre Wirkung auf Emotionen und Verhalten zu ergründen, finden sich, nicht zuletzt durch die Medien selbst propagiert, auf Seiten des öffentlichen Diskurses unverändert veraltete und widerlegte Thesen oder noch schlimmer, simpelste Ursache-Wirkungserklärungen, die bis zum Kriminalisierungsvorwurf den Medien gegenüber reichen und diese somit selber als kriminelle Werkzeuge diskreditieren (vgl. Kübler, 1995).

Zwischen medialer Gewaltdarstellung – insbesondere im Film, Fernsehen und Bildschirmspielen, aber auch in Comics und Popmusik – und realer (Jugend-)Gewalt wird damit eine monokausale, sehr stark sozialschädliche Wirkbeziehung angenommen. Medienkritiker sprechen von „der Gewalt als geheime Botschaft der Medien“ (Hacker, 1985). Dieser simplifizierende Kausalitätsschluss erhält nicht selten ähnliche Konnotationen, wie die Beschreibung der Wirkungen und Nebenwirkungen von Medikamenten oder anderen chemischen Stoffen (z. B. Dosis-Wirkungszusammenhang zwischen Rauchen und der Entstehung von Lungenkrebs, Lukesch, 2002a). Als weiteres Beispiel sei hier Selg (1991) genannt, der dann auch entsprechend fordert, genau wie die Pharmaindustrie sei die Medienindustrie verpflichtet, positive Wirkungen ihrer Produkte zu belegen und deren Unschädlichkeit unter Beweis zu stellen (vgl. auch Bauer & Selg, 1994).

Im Gegensatz dazu, finden sich auf wissenschaftlicher Seite mehr oder minder hoch komplexe Thesengebilde, die zum Teil sogar widersprüchlich sind oder sich im Extremfall gegenseitig ausschließen, gleichzeitig aber kaum gegeneinander ausgespielt, auf- oder abgewertet werden können. Hier scheinen Aspekte der jeweiligen Erklärungsansätze vielmehr kontextabhängig zumindest teilweise Gültigkeit zu haben. Eine absolute Wahrheit hinsichtlich medialer Wirkungen auf Angst und insbesondere auf die stark diskutierte (Jugend-)Gewalt lässt sich scheinbar nicht finden, ist möglicherweise auch nicht existent. Der Mensch ist in seiner Handlungsfreiheit uneingeschränkt und gleichzeitig gebunden an unterschiedlichste intra- und interpsychische sowie soziale Faktoren, welche eine Wirkmöglichkeit ein- oder ausschließen können, aber nicht müssen.

1.1 Gesellschaftliche Relevanz des Themas

„I wouldn't say a single word to them. I would listen to what they have to say. And that's what no one did.“

(Marilyn Manson im Interview mit Michael Moore im Film 'Bowling for Columbine' [2002, Time: 0:45:33] auf die Frage, was er zu den Kindern in Columbine [den Tätern des Schulmassakers] gesagt hätte, wenn er die Gelegenheit dazu gehabt hätte – in der allgemeinen Medienschele nach dem Schulmassaker an der Columbine Highschool gehörte der Schockmusiker zu den am stärksten angegriffenen Stars der Gothic Musikszene)

Neben der oben beschriebenen persönlichen Motivation, hat die Frage nach den Wirkungen von medialer Gewaltdarstellung, vor dem Hintergrund der Beobachtung einer scheinbar (zumindest statistisch) zunehmenden Aggressivität und steigender Gewaltbereitschaft insbesondere bei Kindern und Jugendlichen sowie medial wirksamen Untergangspropheten sozialadäquaten Verhaltens (z. B. Korte, 1993) und der Diskussion um die Rolle der Medien in diesem Zusammenhang, in den letzten Jahren wieder besonders an Bedeutung gewonnen. Die Beurteilung des Ausmaßes eines tatsächlichen, massiven Anstiegs von Gewaltkriminalität im Verhältnis zu den gegenüberstehenden statistischen Aussagen fällt, wenn man wiederum den öffentlichen und den wissenschaftlichen Diskurs vergleicht, ähnlich divergent aus wie die Medienwirkungsdebatte selbst (vgl. ausführlich: Kübler, 1995; Radtke, 1995; Schäfer & Frey, 1999).

Auf der einen Seite finden sich medial aufbereitete „Horrorszenarien“ von beständig steigender Gewaltbereitschaft, Brutalisierung und Kriminalisierung insbesondere von Kindern und Jugendlichen (z. B. Korte, 1993; zur historischen Entwicklung des Jugendlichen als gesellschaftliches Feindbild, vgl. Breyvogel, 1998), auf der anderen Seite finden sich weniger von der Öffentlichkeit beachtet (auch weniger medienwirksam und quotenträchtig), wissenschaftliche Analysen, die Überinterpretationen oder sogar Fehlinterpretationen statistischer Erhebungen feststellen und einem realen Anstieg von Gewaltkriminalität zumindest im dargestellten Ausmaß deutlich widersprechen (vgl. Lehne, 1998; Nienhaus, 1998; Pfeifer & Wetzels, 1999) und parallel dazu versuchen, pädagogische Konzepte zum Umgang mit der mehr oder minder stark „brutalisierten“ Jugend zu entwickeln (vgl. z. B. Büttner, 1994a & 1994b; Koch & Behn, 1997; Schäfer & Frey, 1999; Schiffer, 1999). Besonders dramatisch beschreibt Rathmayr (1994) aus kulturhistorischer (bzw. kulturpessimistischer) Sicht „unsere“, seiner Ansicht nach, gänzlich gewalttätige Gesellschaft, in der mediale Gewalt sich als artifizieller Ausdruck eines Kontinuums gesellschaftlicher Realgewalt zeigt.

Das neue Jugendschutzgesetz und insbesondere seine auf mediale Gewaltdarstellungen bezogenen Inhalte als („Kurzschluss-“)Reaktion der aktuellen Bundesregierung auf den gesellschaftlichen und nicht zuletzt medialen Druck nach dem Amoklauf eines ehemaligen Schülers des Gutenberg-Gymnasiums in Erfurt am 26. April 2002 (vgl. Brinkbäumer et al., 2002; Esser et al., 2002; Knüpfer, 2002), ist hier sicherlich das herausragendste Beispiel der Folgen einer gesellschaftspolitischen Kontroverse, die alles andere als neu ist (vgl. Fischer et al., 1996; Hausmanninger, 1992 und 2002b; Seim, 1997; Seim & Spiegel 1995). Bereits in der Septembe-

rausgabe (1999) des Bildschirmspiele Fachmagazins „Gamestar“ findet sich an Stelle eines Testberichts zum damals erschienenen Ego-Shooter „Kingpin“ eine Erklärung der Redaktion, weshalb es nicht möglich sei, einen solchen Bericht abzdrukken (Angst vor Indizierung der Zeitschrift, weil der Bericht als Werbung klassifiziert werden könnte) sowie eine Erläuterung zum damit einhergehende Zwang zur Selbstzensur von Fachzeitschriften (Langer & Steinlechner, 1999). Diese Vorgehensweise von Selbstzensur fand in der Folgezeit in immer größerem Umfang und in immer mehr Fachzeitschriften zu Bildschirmspielen statt, regulierte sich dann wieder etwas, um nach dem Schulmassaker in Erfurt neue Ausmaße zu erreichen. Mit dem neuen Jugendschutzgesetz führten einige der größten Magazine in einer Art vorausseilendem Gehorsam eine „ab 18“ Ausgabe ein, mit ungekürzten Spielberichten und Demos der möglicherweise in Zukunft beanstandeten Spiele, welche nur noch über den Abonnenten Zugang postalisch verfügbar und nicht mehr über den normalen Zeitschriftenhandel beziehbar sind.

Ihre Anfänge hatten die medienethischen Diskussionen allerdings bereits bei Platon (vgl. Rötzer 2003a) wie auch Aristoteles und ihren Ausführungen zu positiven, wie negativen Wirkungen des „Schauspiels“ für seine Zuschauer (vgl. Kap. 4.2.3).

Hausmanning (1992) beschreibt in seiner Arbeit die Entwicklung im 20. Jahrhundert hinsichtlich der ethischen Diskussion über den Spielfilm, die bereits wenige Jahre nach Etablierung des Films als Massenmedium einsetzte. Deutlich wird in der Debatte des vergangenen Jahrhunderts bis heute (sieht man von historischen, kulturellen und lebensweltlich-sozialen Aspekten gesellschaftlicher Entwicklung seit Erfindung des Films ausnahmsweise einmal ab), dass ein Großteil der verbreiteten Konzepte einfache Lösungen komplexer Probleme darstellten, die den Medien eine klare Sündenbockrolle zuschrieben, was seinerseits, beabsichtigt oder unbeabsichtigt, mit einer gesellschaftspolitische Ruhigstellung der Bevölkerung einherging (zur politischen Utilitarisierung des Themas Mediengewalt vgl. Kübler, 1995). Der Schuldige war gefunden, über andere vielleicht dringlichere soziale und / oder gesellschaftliche Problemfelder musste nicht mehr nachgedacht, geschweige denn Veränderungen angegangen werden. Hinzu kommt der Vorwurf einer zumindest in Teilen gesteuerten Medienwirkungsdebatte durch verschiedene Lobbyisten, angefangen bei der Filmindustrie selbst, der durch die „Wirkungs-Euphoriker“ eine Machtfülle zugesprochen wird, die nicht zuletzt als Grundlage für die jährlich (viele) Milliarden umfassenden Ausgaben der Wirtschaft in mediale Werbung und insbesondere in die Fernsehwerbung dient und endend bei parteipolitischen Interessen, innerhalb derer mit dem Thema „Wirkung medialer Gewaltdarstellung“ Wahlkampf betrieben wird (vgl. Kübler, 1995). Unabhängig von den verschiedenen Kritikpunkten bleibt (Jugend-)Gewalt ein Reiz- und Angstthema und das deutliche Bedürfnis der breiten Öffentlichkeit nach klaren, eindeutigen (und einfachen) Erklärungsmustern für fragliche Zusammenhänge kann von der Wissenschaft offensichtlich nicht befriedigt werden. So gingen die Fragen nach den sicherlich multikausalen Ursprüngen der verheerenden Tat in der oben genannten Erfurter Schule (zum Thema multikausale Ursachen für die sogenannten „School Shootings“ in den USA vgl. Leary et al., 2003), im Aufschrei nach schärferen gesetzlichen Bestimmungen gegen die, als monokausale Ursache ausfindig gemachten, gefährlichen Gewaltdarstellungen in den Medien, unter (vgl. Brinkbäumer et al., 2002; Esser et al., 2002; Knüpfer, 2002).

Der im Folgenden dargestellte medial aufbereitete Umgang mit der Thematik erscheint hier pragmatischer und, nicht zuletzt im Sinne der Quote, für gewöhnlich enger an den Wunsch der Bevölkerung gekoppelt, eindeutige Antworten auf die Frage nach schädigenden Einflüssen medialer Gewaltdarstellung zu erhalten.

1.2 Darstellung der Thematik in den Medien

„Einfache Lösungen für komplexe Probleme“ scheint, wie beschrieben, als Konzept oder zumindest Tenor der medialen Aufbereitung des Problemfeldes Medienwirkungsforschung und insbesondere der Wirkungsforschung zu Gewaltdarstellungen in Medien im Vordergrund zu stehen. Insbesondere nach dem Schulmassaker in Erfurt wurde dies durch nahezu die gesamte berichterstattende Medienlandschaft deutlich. Unabhängig vom Medium wurden polemisch Kausalzusammenhänge gezogen, wo tatsächlich eigentlich keine Zusammenhänge feststellbar waren oder nicht weniger problematisch, Erklärungsansätze aus der „Mottenkiste“ der Medienwirkungsforschung hervorgeholt und als allgemein anerkannte wissenschaftliche Tatsachen verkauft (vgl. Weber, 2003; El-Faddagh & Nagenborg, 2003 und Gieselmann, 2003).

Nach dem furchtbaren Schulmassaker erschien es gerade so, als sollten eben die Wissenschaftler, welche sich ernsthaft mit dem Thema auseinandersetzen, nicht im allzu großen Umfang gefragt werden, schließlich hätten diese dann komplexe Theorien angeboten, die einfache Lösungen im Sinne der „Entbrutalisierung Jugendlicher durch die Verschärfung von Jugendschutzbestimmungen“ ad absurdum geführt hätten. Ein Beispiel für die Unerwünschtheit komplexer Erklärungsmodelle lieferte Gerhard Schröder in seinem offenen Brief zum Thema „Mediengewalt“ nach dem Massaker in Erfurt:

„Wir werden wohl nie über einen unmittelbaren wissenschaftlichen Beweis für einen direkten Zusammenhang von Taten wie dieser und der Darstellung von Gewalt verfügen. Aber ist das überhaupt notwendig?“
(Schröder zitiert nach El-Faddagh & Nagenborg, 2003, S. 47).

Insbesondere hinsichtlich der berichterstattenden Medien entsteht hier der Verdacht, dass vor allem die Quote zählt und der Normalverbraucher einfache Schemata als Erklärungsmuster benötigt und eben keine komplexen Modelle, die ihn langweilen, überfordern und letztlich „umschalten“ lassen werden bzw. der Konsument das Printmedium nicht erwerben wird, wenn die Aufmachung nicht publikumswirksam genug ist und keine einfachen Lösungen zu bieten hat.

Ein damit verknüpfter weiterer Aspekt medialer Selektionsprozesse in der Berichterstattung realer Gewalttaten wird von Grimm (2000 / 2002) aufgeworfen. Dieser vertritt die These, dass ausgerechnet solche Ereignisse im besonderen Ausmaß in den berichterstattenden (medialen) Fokus geraten, welche in das Schema bekannter und leicht nachvollziehbarer Erklärungsmuster passen. Hierdurch werde die „trügerische“ Sicherheit des Erklär-, Versteh- und Beeinflussbaren

erzeugt, und ein Bezug zu etablierten Handlungsstrategien als mögliche Gegenmaßnahmen (z. B. Sozial- bzw. Jugendpolitik, Maßnahmen zum Jugendschutz) hergestellt. Parallel dazu werden Fälle, die nicht in standardisierte Erklärungsmuster passen, erst gar nicht medial aufbereitet. So etwa der Fall eines Amoklaufs eines Türken, der zeitgleich mit der Ermordung einer Geschichtslehrerin in Meißen durch einen Schüler stattfand und in der Presse so gut wie keine Beachtung fand. Der zweite Fall hingegen erhielt ein enormes Echo mit den „Verdachtsdiagnosen“: Satanismus und Liebhaber von Gewaltspielen (vgl. Grimm, 2000).

1.3 Darstellung der Problematik in Wissenschaft und Forschung

Häufig nicht weniger plakativ und vor allem polemisch wird auf wissenschaftlicher Seite mit der Frage nach dem „Ja oder Nein der Medienwirkung“ umgegangen. So finden sich beständig gegenseitige Beschuldigungen unsauberen Forschens auf Seiten der Kritiker einer simplifizierenden Medienwirkungstheorie (vgl. u. a. Kunczik, 1995 / 1998, Kunczik & Zipfel, 2002) und der Vorwurf einer penetranten Vernachlässigung eindeutiger Forschungsergebnisse auf Seiten der Medienkritiker (vgl. u. a. Hacker, 1985; Lukesch, 2002a; Weiß, 2000).

Innerhalb des klassischen wissenschaftlichen Diskurses werden unabhängig von Zugängen und Forschungszielen nach Früh (2001) gleich mehrere letztlich ungeprüfte Prämissen und Zusammenhänge – mit spezifischen, zielorientierten Nuancierungen – als grundsätzlich gegeben vorausgesetzt:

- der Gewaltbegriff ist hinreichend definiert;
- der Gewaltbegriff hat eine konstante Gültigkeit für reale Gewalt wie auch für die Darstellung von Gewalt;
- Gewaltdarstellungen führen zu Veränderungen der Gewalttätigkeit in der Gesellschaft;
- ausschließlich Gewaltdarstellungen innerhalb der Medien führen zu Veränderungen der gesellschaftlichen Realgewalt – andere mediale Inhalte sind gewaltbezogen „wirkunglos“;
- die durch die Wirkungsforschung erfassten medialen Gewaltdarstellungen sind gleichgesetzt mit dem auf den Rezipienten wirksamen Gewaltpotential, d. h. die durch Wissenschaft definierte Gewalt in der Darstellung, wird unabhängig vom jeweiligen Rezipienten als solche wahrgenommen und wirkt (fraglich) entsprechend auf ihn ein;
- medialer Konsum und die Quantität der Gewaltwahrnehmung besitzen einen sukzessiv, verstärkenden Zusammenhang – je mehr medial konsumiert wird, desto mehr Gewaltdarstellungen werden konsumiert;

- mediale Gewaltwahrnehmung ist mediengesteuert und nicht rezipientengesteuert – wenn zwei Rezipienten dasselbe Medienangebot konsumieren, nehmen sie identische Gewaltstimuli wahr.

Das Ziel einer holistischen Betrachtung unterschiedlicher, möglicherweise interindividuell sogar gegenläufiger Forschungsergebnisse scheint nur von weniger Autoren verfolgt zu werden und scheint auch nicht im Interesse von Wissenschaft und Forschung zu liegen, bleibt das Geschäft letztlich doch eine Auftragsarbeit, deren Ergebnis wohl nicht selten durch den Auftraggeber zumindest in seiner Fahrtrichtung vorgegeben scheint (vgl. diverse Publikationen im BPjS Report und ähnlichen Publikationen). Von „Überzeugungstätern“ auf Seiten der Medienkritiker abgesehen, scheint es aber dennoch eine deutliche Trendwende weg von allzu simplifizierenden monokausalen Erklärungsansätzen zu geben (vgl. u. a. Kleiter, 1997; Grimm, 1999 / 2000 / 2002; Durkin & Aisbett, 1999; Anderson & Dill, 2000; Früh, 2001; Ladas, 2002). Grundlegend bleibt aber auch bei diesen Ansätzen ein Hang zu gerichteten Kausalitäten, welcher im folgenden Kapitel zumindest kritisch hinterfragt werden soll, entzündet sich schließlich an einer solchen Überlegung die Diskussion um die Sinnhaftigkeit ähnlich strukturierter pädagogischer Einflussnahme auf den als gefährdet betrachteten Konsumenten.

Klassische sowie die aktuellen multimodalen Erklärungsansätze zur Wirkung medialer Gewaltdarstellungen werden im Kapitel 4.2 ausführlich dargestellt.

1.4 Zirkuläre Kausalität oder die Frage nach der Henne und dem Ei

„..., so wäre der Gewaltkonsum von Kindern und Jugendlichen anders einzuschätzen, als es in der öffentlichen Debatte normalerweise geschieht. Der Konsum von Gewaltfilmen wäre dann nicht als Verursacher von für die Gemeinschaft schädigenden Wirkungen zu sehen, sondern vielmehr als Indikator für fehlgeschlagene Erziehungsbemühungen bzw. eine ungünstige Erziehungssituation zu interpretieren.“

(Kunczik, zitiert nach Meyn, 1996).

Die Fragestellungen zur medialen Gewaltwirkung führten immer wieder zu Aussagen, die einen linearen Kausalnexus voraussetzten. Diese klassische Vorstellung: wenn (A) vorhanden ist, erfolgt zwangsläufig (B); stellte sich in der Medienwirkungsforschung als besonders unzulänglich heraus. Die immer wieder quantitativ belegte hohe Koinzidenz von Gewaltdisposition und spezifischem Medienkonsum wurde entsprechend interpretiert als Beweis für eine eindeutige Wirkungsrichtung (vgl. Anderson et al., 2001 oder für den Bereich Bildschirmspiele: Gentile, 2004): **je mehr medialer Gewaltkonsum desto mehr Gewaltbereitschaft**. Eine solche Ursache-Wirkungs-Relation, in Richtung individueller und gesellschaftlicher Brutalisierung durch

den gehäuften Konsum medialer Gewaltdarstellungen, ist allerdings bis zum heutigen Zeitpunkt nicht bewiesen.

Welche Frage nicht beantwortet werden konnte und möglicherweise gar nicht beantwortbar ist, scheint die nach dem „ersten Schritt“ zu sein. Löst der Konsum medialer Gewaltdarstellungen Neigungen zu violentem Verhalten aus oder sind es diese bereits in der Person vorhandenen Neigungen, die den betreffenden Konsumenten dazu veranlassen, sich entsprechend präferierten Bildern im erhöhten Maße zuzuwenden?

Grimm (1997) stellt entsprechend heraus, dass Menschen mit einer bereits existierenden überdurchschnittlichen Neigung aggressiven Verhaltens keinesfalls gewalthaltige Darstellungen meiden, sondern sich im Gegenteil im großen Ausmaß mit dem Thema, welches einen scheinbar großen Teil ihrer Persönlichkeit ausmacht, medial konfrontieren. Eine biographierelevante Antwort auf die Frage, ob nicht bereits diese Aggressionsneigung medial erzeugt wurde, muss auch Grimm zwangsläufig schuldig bleiben. Insbesondere Altersvergleiche sprechen gegen die simplifizierende These: „je mehr desto mehr“, würde sie doch verlangen, dass ältere Menschen in viel stärkerem Maße zu gewalttätigem Verhalten neigen, da sie um ein vielfaches mehr Möglichkeiten hatten, gewalthaltige Bilder zu konsumieren (vgl. Grimm, 1999, S. 38 ff.). Zuwendungsattraktion auf Basis vorhandener Persönlichkeitsmerkmale und Handlungsmuster, wird von Ladas (2002) im Anschluss an Fritz & Fehr (1997a) als „strukturelle Kopplung“ bezeichnet. Der Spieler sucht sich Spiele aus, die seinen Handlungs-, Denk- und Persönlichkeitsmustern am ehesten entsprechen. Dies erleichtert die Orientierung in der virtuellen Welt, welches wiederum die Wahrscheinlichkeit erfolgreichen Spielens erhöht und somit eine gesteigerte Motivation erzeugt, sich weiterhin mit solchen Spielen zu beschäftigen. Die Spielauswahl ist darüber hinaus an persönliche Vorlieben und den strukturellen Merkmalen von Hobbys und Interessensgebieten geknüpft. Dies gilt auch für das Präferieren gewalthaltiger Spiele (vgl. Fritz & Fehr, 1997a). In der Untersuchung von Ladas finden sich auffällige Spieler (im Sinne überdurchschnittlichen Neigung aggressiven Verhaltens) allerdings nur bei den (Kriegs-)Strategie-spielen und militärischen Simulationen, die Kriegshandlungen distanziert und realistisch darstellen. Hier scheint es, im Gegensatz zu den extremen und unrealen Darstellungen der meisten „Shooter“, eine zumindest strukturelle Ähnlichkeit zur Berichterstattung und allgemeinen Darstellung realer Gewalt in den Medien zu geben, was möglicherweise besonders gewaltbefürwortende Spieler zum jeweiligen Spiel greifen lässt (Ladas, 2002).

Einen ebenfalls umgekehrten Kausalnexus zum oben beschriebenen allgemein gemutmaßten Kausalzusammenhang vertritt bereits seit Mitte der 80er Jahre McGuire (1986), der Aggressivität als Grundlage für einen erhöhten unspezifischen Fernsehkonsum betrachtet. Eine Hypothese sieht in der Aggressionsneigung einer Person den Grund für stärkere soziale Isolation, was wiederum einen erhöhten Fernsehkonsum als sozialen Ersatzraum begründen würde. Die zweite Hypothese McGuires mutmaßt, dass Personen mit erhöhter Aggressionsneigung eine besondere Vorliebe für eben solche Bildwelten haben, die ihre eigenen sozialen Verhaltensweisen widerspiegeln oder sogar rechtfertigen, bzw. als „normales“ Verhalten klassifizieren (vgl. hierzu Grimm 1999, ebd.). Dies entspricht oben genannter These der strukturellen Kopplung.

Sinnvoller scheint eine Betrachtung auf Grundlage systemtheoretischer Vorüberlegungen zu sein. Stellt man nicht die Frage nach einem absoluten Startpunkt, wird schnell deutlich, dass wir es mit einem zirkulär wirksamen System zu tun haben. Unabhängig vom Startpunkt ist eine jeweils aufeinander bezogene und somit rückbezügliche Wirkung denkbar. Der eine Effekt bedingt den anderen Effekt und umgekehrt.

Entweder führt der massive Konsum medialer Gewaltdarstellungen zu einer Verstärkung der Aggressionsneigung oder aber die stärkere Aggressionsneigung führt zu einem massiven Konsum entsprechender Medien. In jedem Fall würde allerdings gelten: die quantitative Forschung spricht dafür, dass es einen zumindest statistischen Zusammenhang zwischen beiden Verhaltensweisen gibt.

Dieser Zusammenhang könnte nach zirkulären Kausalhypothesen beispielsweise darin bestehen, dass die, in Medien mit gewaltdarstellenden Bildern vermittelte, Weltsicht (Verhalten, Anpassung, Menschenbilder etc.) Menschen mit größerem Aggressionspotential in ihren Sichtweisen und Verhaltensmustern bestärkt, was wiederum dazu führt, dass sie das bestätigte Verhalten gehäuft zeigen. Dies kann dann dazu führen, dass solche Personen den hierdurch bedingten sozial isolierenden Nebenwirkungen (vgl. McGuire, 1986) ausgesetzt sind, was wiederum dazu führt, dass sie den sozialen Ersatzraum „TV“ verstärkt benutzen, mit der Folge einer erhöhten Möglichkeit gewaltdarstellenden Inhalten den Vorzug zu geben, da diese ihrer eigenen Weltsicht am nächsten sind usw.

Der hier beschriebene zirkuläre Kausalnexus ist als reines Beispiel zu verstehen und soll in keinem Fall als vollständiger Erklärungsansatz interpretiert werden. Hierzu ist auch ein zirkuläres Verständnis noch zu eindimensional und verkürzt, denn sicherlich sind parallel weitere zusätzliche Faktoren (z. B. Seherfahrung, Sozialisation, Geschlecht, Persönlichkeit, Erfahrungen mit realer Gewalt, soziales Umfeld des Rezeptionskontextes, innermediale Faktoren etc.) wirksam, die in unserem Beispiel keine Berücksichtigung fanden. Darüber hinaus ist jede Form der Medienrezeption immer als dialogischer Prozess zwischen medialem Inhalt und Interpretation des Rezipienten zu verstehen (Transaktionalität, vgl. Früh, 2001). Diese Interpretation bzw. Deutung wahrgenommener Inhalte durch den Rezipienten verläuft zwangsläufig in Abhängigkeit der genannten Dimensionen, stellt aber gleichzeitig einen aktiven Prozess dar. Der Rezipient ist also aktiver Mitgestalter – auf Basis der o. g. Faktoren – im Wirkungsprozess und nicht ausschließlich als Opfer medialer Inhalte zu charakterisieren.

Das Ziel der hier vorgelegten Darstellung des zirkulären Verlaufs von Ursache-Wirkungs-Zusammenhängen hatte den Zweck, die vielfachen (fragwürdigen) Versuche einer Verifikation oder Falsifikation des angenommenen Verursacherprinzips zu hinterfragen.

Betrachtungen aus sozialisationstheoretischer Sicht bestätigen noch zusätzlich die Sinnhaftigkeit eines reziproken zirkulären Ursache Wirkungsprinzips. Sozialisation und dazu zählt eben auch die Sozialisation durch die Massenmedien (ein Einfluss wird allein durch die Begrifflichkeit als Faktum festgelegt), kann immer nur als wechselseitiger Prozess von Beeinflussungen verstanden werden (vgl. Charlton & Neumann-Braun, 1992). Massenmedien sind eingebunden in den jeweiligen gesellschaftlichen Kontext aus dem sie entstammen und vermitteln Themen dieses Kontextes (vgl. Mikos, 2000). Der Rezipient wiederum entstammt einem identischen oder fremden gesellschaftlichen Kontext und wird entsprechend auf das jeweilige Medium mit

größerer oder geringerer Selbstverständlichkeit zugehen und deren Inhalte auf seiner spezifischen gesellschaftlich sozialisierten Basis verstehen bzw. interpretieren.

Schorb, Mohn & Theunert (1998) definieren entsprechend eine mediale Sozialisation als einen wechselseitig aktiven Beeinflussungs- und Wirkungsprozess zwischen dem Medium und dem rezipierenden Individuum. Diese mediale Sozialisation ist niemals losgelöst vom historisch-gesellschaftlichen Kontext, vielmehr existiert ein aufeinander bezogenes Wechselverhältnis zwischen Gesellschaft, Individuen und Medien mit gegenseitiger Beeinflussbarkeit. Die Medien bestimmen dabei die Inhalte gesellschaftlicher Diskussion mit und stellen damit im erheblichem Ausmaß gesellschaftliche Einflussfaktoren dar. Der gesellschaftliche Status quo bestimmt dem gegenüber, in welchem Rahmen mediale Informationsvermittlung möglich ist, und welche Formen und Inhalte überhaupt erlaubt sind. Entsprechend unterliegt das Individuum als Teil der Gesellschaft ebenfalls dem Einfluss der Medien. Es bestimmt jedoch in individuellen und inter-individuellen Selektionsprozessen welche Medien aufgenommen werden und wie deren Inhalte eingeordnet und verarbeitet werden. In der Funktion des gesellschaftlichen Subjektes wirkt jedes Individuum, zumindest vermittelt, wieder auf die Medien ein.

An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, dass auch diese Arbeit nicht in der Lage ist, einen schlüssigen Kreislauf medialer Wirkung zu belegen. Dies ist allerdings auch nicht das beabsichtigte Ziel gewesen, vielmehr geht es um einen kleinen Ausschnitt des Kreislaufs: der direkten Wirkung des medialen Konsums in seinen Varianten interaktiv und nicht-interaktiv.

2 Einführung in die Begrifflichkeiten Angst, Aggression und Gewalt

Ausschlaggebend für die dargestellte Auswahl an Konstrukten und Erklärungsmodellen war grundsätzlich ihre Beziehung zu den Theorien der Medienwirkung hinsichtlich des Einflusses auf Angst und Aggression. Hierbei zeigt sich vor allem innerhalb der Gewaltdefinitionsdebatte in der Medienwirkungsforschung, wie schwierig es überhaupt ist, den Gewaltbegriff so einheitlich zu fassen, dass eine vergleichbare Bewertung von medialen Darstellungen möglich wird. Eine solche Vereinheitlichung wäre höchstens als simplifizierendes Konstrukt für die Forschung denkbar (s. u.), in keinem Fall aber innerhalb der gesellschaftspolitischen Auseinandersetzung, in welche zu viele andere Faktoren hineingerechnet werden müssen, um der realen Gewalt und dem Gewaltbegriff in unserem Alltag gerecht zu werden.

Im Folgenden werden zuerst die beiden affektiven Zustände bzw. ihre Handlungsfolgen, deren Beeinflussbarkeit durch mediale Gewaltdarstellung überprüft werden sollten, basal dargestellt. Es schließen sich die Ausführungen zum Gewaltbegriff und zur Gewaltdefinitionsdebatte innerhalb der Medienwirkungsforschung an.

2.1 Angst – Definitionen

Der Angstbegriff erweist sich zwangsläufig als extrem facettenreich (selbst eine Literaturliste zum Thema dürfte einige hundert Seiten füllen). Im Folgenden sollen und können nur einige der Betrachtungsweisen des Phänomens »Angst« vorgestellt werden (vgl. ausführlich z. B.: Flöttmann, 1989; Krohne, 1996; Schönplflug & Schönplflug, 1989; Sörensen, 1996; Strian, 1995; Wittchen, 1994).

Angst wird dabei grundsätzlich als unangenehmer emotionaler Zustand beschrieben, dessen Ursachen in innerpsychischen und situativen Faktoren zu finden sind. Neben dem affektiven Aspekt der Angst, zeigt sich allerdings auch ein deutlich kognitiv gesteuerter Anteil, d. h. Angst basiert neben seiner anthropologischen und nativen-affektiven Grundlegung auf spezifisch menschlichen Lernerfahrungen und kognitiven Verarbeitungsprozessen, die eine Angstreaktion auslösen oder aber verhindern können. Angst ist demnach stärker an intrapsychische Mechanismen geknüpft als an einen etwaigen situativen Stimulus (vgl. Flöttmann, 1989; Schönplflug & Schönplflug, 1989; Strian, 1995; Wittchen, 1994). Dies dürfte ebenfalls für mediale Stimuli gelten. Angst stellt somit eine spezifische Form von Erregungs- oder Spannungszuständen mit charakteristischen psychischen wie auch somatischen Empfindungen und Reaktionen dar, welches im Sinne des Arousal Konstruktes (Arousal = ungerichteten Aktivierungszustandes psychophysischer Erregung; s. u.) zu verstehen ist (vgl. Grimm, 1999; Sörensen, 1996), bei dem der ungerichtete Erregungszustand das „Label“ Angst erhält, aufgrund einer kognitiven Vorwegnahme durch Erinnerung und Erfahrung bedeutsamer realer oder

vorgestellter Bedrohung oder Unsicherheit (vgl. Rost & Haferkamp, in Sörensen, 1996). Innerhalb der Angsttheorien ist man sich allerdings einig darüber, dass es bestimmte (extreme) situative Auslöser gibt, die bei jedem Individuum und in jedem Fall eine Angstreaktion auslösen (z. B. eindeutig lebensbedrohliche Situationen).

Eine weitere Differenzierung des Angstbegriffs, findet sich nach Krohne (1996) und Sörensen (1996) bei Spielberger (vgl. Laux et al., 1981). Dessen Modell geht von der Annahme aus, Angst lasse sich als Beziehung zwischen Angst als Zustand (akute Angst) und Angst als Eigenschaft (Ängstlichkeit/Angstneigung) beschreiben bzw. ausdifferenzieren (vgl. Krohne, 1996; Laux et al., 1981; Sörensen, 1996). Beide Formen sind beeinflusst von intrapsychischen Prozessen und verschiedensten Situationseinflüssen.

Zustandsangst (State-Angst) soll verstanden werden als emotionaler Zustand, welcher durch Faktoren wie Nervosität, Anspannung, Besorgtheit, Furcht (auf konkretes Ereignis gerichtet) und Unruheempfindungen gekennzeichnet ist. Dieser Zustand ist vorübergehend und steht in Abhängigkeit zur jeweiligen Situation, in der er erreicht wird. Die Intensität des Zustands variiert dabei grundsätzlich hinsichtlich Zeit und jeweiliger Situation. Die State-Angst wird direkt beeinflusst durch die Angstneigung der betroffenen Person, d. h. der Grad der Angst in einer konkreten Situation steht in Abhängigkeit zur Angstneigung der Person. Andersherum beeinflussen die erlebten, angstausslösenden Situationen bzw. die erlebte Angst wiederum die Ausprägung der Angstneigung.

Betrachtet man das Konstrukt Angst als Eigenschaft (Trait-Angst) oder Angstneigung, so ist damit gemeint, dass es sich bei der Angst als Eigenschaft um einen Teilaspekt der jeweiligen Persönlichkeit handelt, d. h. es handelt sich um relativ stabile interindividuelle Unterschiede in der Neigung bestimmte Situationen als unangenehm oder bedrohlich wahrzunehmen und auf eine solche Situation mit einem entsprechenden Anstieg der Zustandsangst zu reagieren. Die Trait-Angst stellt also ein Persönlichkeitsmerkmal, einen Wesenszug des jeweiligen Individuums dar. Der Grad der Angstneigung wird dabei von persönlichen Erfahrungen, intrapsychischen Faktoren und erlernten Verhaltensstrategien bestimmt. Personen, die man als hochängstlich bezeichnen würde, neigen dazu wesentlich mehr Situationen als bedrohlich einzustufen und auf die so bewerteten Situationen mit einem höheren Anstieg der Zustandsangst zu reagieren als Personen, die man als niedrigängstlich kennzeichnen würde (vgl. ausführlich: Krohne, 1996; Laux et al., 1981).

Die Wirkung interaktiver und nicht interaktiver Gewaltdarstellung wurde in der vorliegenden Untersuchung in Richtung State-Angst mit einem Selbsteinschätzungsfragebogen überprüft. Trait-Angst bzw. eine allgemeine Angstneigung wurde mit dem Interaktions-Angst-Fragebogen von Becker (1997) überprüft (vgl. Kap. 5.6).

Im Folgenden werden einige der wichtigsten Theorien zur Entstehung von Angst (insbesondere basierend bzw. Bezugnehmend auf das Modell von Spielberger) beschrieben.

2.2 Angsttheorien

Bei den Theorien zur Entstehung situativer Angst und Angstneigung unterscheidet man für gewöhnlich die drei klassischen Theorierichtungen: **Psychoanalyse**, **Lerntheorie** und **kognitive Psychologie**. Innerhalb der Psychoanalyse betrachtet man Angst primär als Folge eines innerpsychischen Konflikts, während die Lerntheorie von erlernten Verhaltensmustern auf Basis bisheriger Erfahrungen mit ähnlichen Situationen ausgeht. Die kognitiv orientierten Theorien stellen dem Gegenüber den Bewertungsprozess des Individuums in den Vordergrund, als letztlisches Entscheidungsmerkmal, ob ein Reiz angstausslösend ist oder nicht (vgl. Krohne, 1996).

Die ursprüngliche psychoanalytische **Angsttheorie Freuds** unterschied bereits den Affektzustand der Angst, als durch eine direkt beängstigende Situation ausgelöst und bei Beendigung der Situation minimiert (State-Angst), gegenüber der Angst als Wesensmerkmal (Trait-Angst), der sogenannten neurotischen Angst, die eine erheblich höhere zeitliche Stabilität aufweist. Dieser neurotischen Angst liegen Unterdrückung sexueller Impulse (Triebregungen) zu Grunde, welche eine erhöhte Erregungsspannung erzeugen, die in Form von Angstreaktionen abreagiert werden. Mit der zweiten analytischen Angsttheorie wand man sich dem Konstrukt des innerpsychischen Konfliktes zu. Die Balance des innerpsychischen Apparates (Es, Ich, Über-Ich) bzw. das Fehlen derselben, galt als Ursprung der Angst. Die Balance zwischen Realitätsanspruch und Anspruch der innerpsychischen Teilsysteme zu gewährleisten, ist abhängig von der Ich-Stärke des jeweiligen Individuums. Je stärker das Ich, desto besser ist es in der Lage gerechtfertigte Triebansprüche gegenüber dem Über-Ich zu vertreten und in der Realität die Befriedigung zuzulassen sowie unberechtigte oder vielmehr durch reale Norm- und Regelserzungen und Anforderungen des Über-Ich verbotene Triebansprüche zu kanalisieren bzw. zu regulieren, gelingt dies nicht, entstehen Ängste vor innerpsychischen und/oder realen Konsequenzen für ein gezeigtes oder nicht gezeigtes Verhalten (vgl. Freud, 1991a; 1991b; 1992a; 1992b; 1992c).

In der **lerntheoretischen Betrachtung** gilt die Angst bzw. die Angstreaktion als gelerntes Verhalten. Auf einen Reiz [S] (Stimulus) erfolgt eine Reaktion [R] (Response), die bei ausreichend häufiger Verknüpfung zu einer Habitualisierung führen kann, d. h. das Verhalten [R] als Folge von [S] tritt „gewohnheitsmäßig“ auf, wird zu einer allgemeinen Angstneigung. Basis dabei ist der Wunsch nach Vermeidung unangenehmer und/oder schädigender Stimuli. Der folgende Lernprozess fußt auf den Konsequenzen der jeweiligen Handlung. Kann der negative Stimulus unterbrochen bzw. beendet werden, hatte das reaktive Verhalten also Erfolg, findet eine Verstärkung des Verhaltens statt, wird es häufiger gezeigt werden.

Ein zusätzliches Problem stellt die Möglichkeit des Erlernens von Generalisierungen dar. Hierbei unterscheidet man Reiz-Generalisierung (z. B.: die Angst vor einem tatsächlich bissigen Hund, welcher der betroffenen Person eine Verletzung zugefügt hat, wird auf alle Hunde oder sogar auf alle Tiere generalisiert) und Reaktions-Generalisierung (eine übliche Angstreaktion z. B. Weglaufen oder psychophysiologische Effekte wie erhöhter Puls, werden zu Verhaltensweisen generalisiert, die ebenfalls angstreduzierende Wirkungen in einer spezifischen Situation hatten, aber keine sinnvolle Reaktion auf den Angstreiz mehr darstellen müssen – von diesem

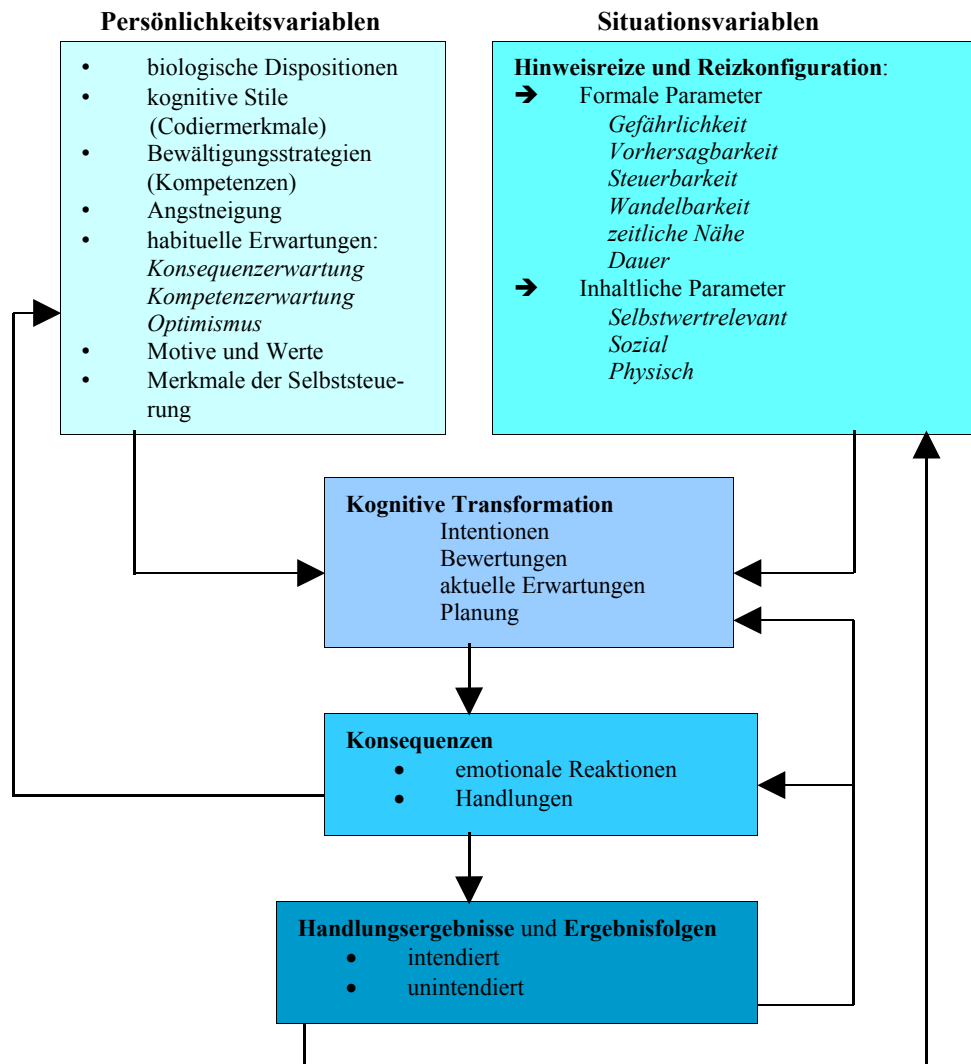
gänzlich entkoppelt erscheinen können – z. B. lautes Singen, Lachen, Unruhezustände, Übelkeit, Aggressivität, Erbrechen, Lähmungserscheinungen) (vgl. Flöttmann, 1989; Sörensen, 1996; Wittchen, 1994).

Durch die Generalisierungsmechanismen einerseits und die verstärkenden Effekte vor allem von Vermeidungsverhalten tritt für gewöhnlich eine Verfestigung von Ängsten ein. Das Vermeidungsverhalten wird belohnt durch Reduktion der Angst vor dem vermiedenen Stimulus und entsprechend häufiger gezeigt, die fehlende Auseinandersetzung führt zu ungeminderter Angst vor dem Stimulus, welche durch Generalisierungen ausgeweitet und verstärkt werden kann, was letztlich die Entwicklung einer psychopathologisch relevanten Angststörung möglich macht (vgl. Flöttmann, 1989; Krohne, 1996; Schönplug & Schönplug, 1989; Sörensen, 1996; Strian, 1995; Wittchen, 1994), zumindest aber zur Entwicklung einer gesteigerten Angstneigung (Trait-Angst) als Persönlichkeitsmerkmal der betroffenen Person beiträgt.

In den **kognitionstheoretischen Ansätzen** finden sich drei parallele Standpunkte zur Entstehung von Angst und den dazugehörigen Reaktionsschemata. Die **Arousal Bewertungstheorie** nach Schachter & Singer (vgl. Sörensen, 1996) geht davon aus, dass ein wahrgenommener Stimulus zu einer wie auch immer gearteten, aber meist typischen, psychophysiologischen Reaktion führt, es findet eine Erregungssteigerung bzw. –veränderung statt, die allerdings emotional zunächst ungerichtet ist (Arousal, vgl. hierzu ausführlich: Grimm, 1999). Es folgt dann eine kognitive Bewertung (Labeling), die den jeweiligen Erregungszustand als Angst (oder als andere emotionale Qualität) auslegt und bewertet. Auf die Emotion (psychophysiologischer Zustand) folgt in dieser Theorie die Kognition, welche die Emotionsqualität bestimmt. Die zweite theoretische Richtung geht von der umgekehrten Reihenfolge aus, d. h. die kognitive Bewertung einer wahrgenommenen Situation als gefährlich, führt zur Emotion Angst. Die Kognition stellt die notwendige Bedingung für die Emotion dar. An dritter Stelle steht die Sichtweise parallel aufeinander bezogener Wirkmechanismen. Emotion und Kognition laufen parallelisiert, und sich jeweils rückbezüglich verstärkend oder mildernd, ab. Hinzu kommen noch situative Aspekte und innerpsychische Persönlichkeitsvariablen (antezedente Bedingungen), die Einfluss auf die Angstentwicklung haben.

Lazarus entwickelte hieraus ein komplexes **kognitiv-emotionales Prozessmodell** (vgl. Krohne, 1996; Sörensen, 1996). Die antezedenten Bedingungen stehen dabei am Beginn des Prozesses, sie führen zu spezifischen Bewertungen einer als mehrdeutig (und damit eventuell gefährlich) erlebten Situation. Diese Bewertungen bestimmen dann die Qualität der Emotion und parallel dazu die Handlungskonsequenz. Angst als emotionaler Reaktionstypus ist in diesem Modell zusammengesetzt aus kognitiven und physiologischen Reaktionskomponenten, Körperausdruck und Bewältigungsverhalten (Krohne, 1996).

Abbildung 1: Antezedente Bedingungen der Angst und ihr Einfluss in einer reziprok-interaktiven Person-Umwelt-Beziehung:

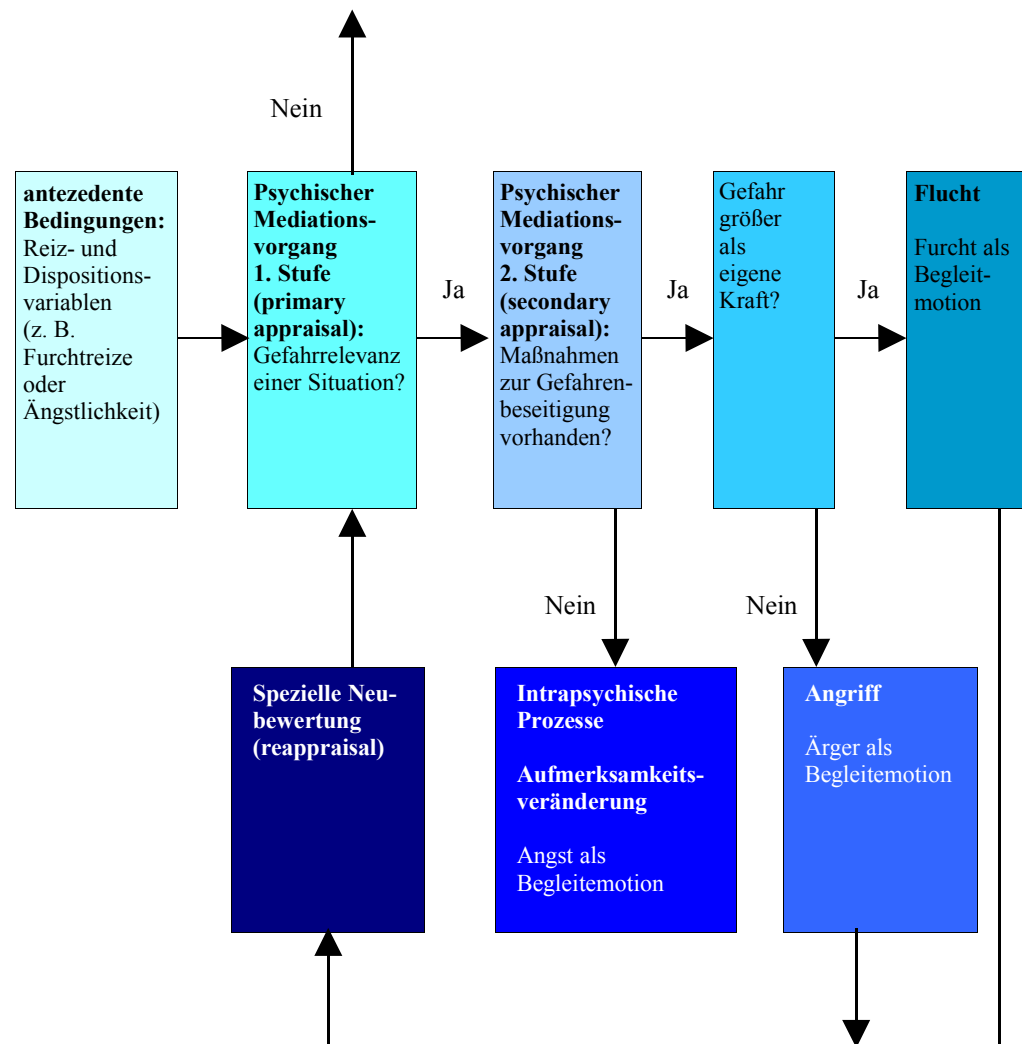


(basierend auf dem Modellen von Hackfort & Schwenkmezger, in: Sörensen, 1996, S. 26 sowie auf Krohne & Hock, in Krohne, 1996, S. 231).

Die Konsequenzen, wie auch die Handlungsergebnisse bzw. Ergebnisfolgen, und die ihnen zugrundeliegenden kognitiven Transformationen haben einen reziproken Einfluss auf die Persönlichkeits- und Situationsvariablen. Dieser Einfluss kann direkt in der Situation zur Geltung kommen, was mit Angststeigerung genauso wie mit Angstreduktion einher gehen oder auf ähnliche Situationen in der Zukunft Einfluss nehmen kann, wenn durch die eingesetzten Lösungsstrategien und Handlungsmuster wiederum Persönlichkeitsmerkmale (z. B. Angstneigung) beeinflusst werden (vgl. Krohne, 1996).

Somit sind in der Theorie von Lazarus die eigentlichen Auslöser eines Angstzustandes entsprechend bewertete, externe wie auch interne Reize. Dieser Bewertungs- oder Einschätzungsprozess (Einschätzung = appraisal) durchläuft drei Phasen, in denen über Angstausslösung und Angstverarbeitung innerpsychisch entschieden wird.

Abbildung 2: Modell der Angstausslösung und Angstverarbeitung:



(leicht variiert nach Krohne, in: Sörensen, 1996, S. 24).

Beide dargestellten Schemata sind nur in Kombination zu betrachten. Deutlich wird, dass insbesondere die Reziprozität entscheidenden Einfluss auf die Entwicklung habitualisierter Angstneigungen und den hierdurch wiederum beeinflussten Umgang mit angstausslösenden Situationen bzw. Stimuli hat. Der kognitionstheoretische Ansatz von Lazarus kann insofern direkt auf die Wirkung medialer Gewaltdarstellungen übertragen werden, als dass die Bewertung eines medialen Inhaltes im obigen Sinne zu identischen Prozessen der Angstausslösung und ihrer Verarbeitung führen dürfte, wie reale Angstausslöser. Problematisch ist bei einer solchen Übertragung der Aspekt des Realitätsbezugs des wahrgenommenen Inhaltes, die individuelle kognitive Bewertung eines Inhaltes (u. a. auf Basis des Rezipientenalters oder individueller Konsumerfahrung) und des Transfers zwischen fiktionaler und realer Welt (s. u.). Die Frage, ob ein medialer Inhalt, der als fiktional und realitätsfern, eben als rein narratives Ereignis, bewertet wird, die gleichen Mechanismen auslösen kann, wie real ängstigende Situationen, bleibt offen bzw. muss stark in Frage gestellt werden, da sogar als harmlos bewertete Realsituationen –

selbst wenn sie strukturell durch ihre Situationsvariablen als beängstigend klassifiziert werden könnten – im Sinne des kognitionstheoretischen Ansatzes nicht (oder nicht ohne weiteres) zu einer Angstreaktion führen dürften. Zusätzlich spricht der kognitive Ansatz für „den Film im eigenen Kopf“, soll heißen: die Darstellung von Gewalt ist nur nachrangig von Bedeutung, während die innerpsychische Bewertung ausschlaggebend ist für eine etwaige Angstausslösung. Unabhängig davon, dass man hier wiederum eine Habitualisierung (vgl. Kap. 4.2.3) mutmaßen könnte, dürfte eine Gewaltdarstellung entsprechend nur dann Angst auslösend sein, wenn sie vom Rezipienten als solche bewertet wird.

2.3 Aggression – Definitionen

In der Aggressionsforschung geht man ebenfalls von einem multikausalen Entstehungsmodell aggressiven Verhaltens aus. Forschungen im Bereich des frühkindlichen Temperaments weisen auf biologische Komponenten hin, die zumindest eine erhöhte Vulnerabilität für die Entwicklung externalisierender Verhaltensstörungen (Aufmerksamkeits- und Hyperaktivitätsstörungen, Betrugsstörungen, oppositionelles Trotzverhalten) mit sich bringen (vgl. Kusch & Petermann, 1993; Petermann & Kusch, 1993; Petermann, 1998). Die sogenannten Betrugsstörungen und das oppositionelle Verhalten werden im Rahmen der Entwicklungspsychopathologie als Grundlage für die spätere Entwicklung einer allgemeinen Aggressionsneigung angesehen. Betrugsstörungen können definiert werden als: „*Überdauerndes und wiederholtes antisoziales Verhalten, in dem die grundsätzlichen Rechte anderer und wichtige altersangemessene soziale Normen oder Regeln übertreten werden.*“ (Petermann & Kusch, 1993, S. 32). Im Gegensatz dazu bezeichnet oppositionelles Verhalten: „*Verhaltensmuster des Ungehorsams, der negativ vermeidenden Einstellung und der provokativen Opposition gegenüber Autoritätspersonen.*“ (a. a. O.). In den allermeisten Fällen treten diese Verhaltensmuster in unterschiedlichen Kombinationen gekoppelt auf (die Komorbidität liegt nach Petermann & Kusch, 1993 zwischen 50 und 90 %) und können nur selten losgelöst voneinander betrachtet werden.

Um aggressives Verhalten im Sinne einer erhöhten Aggressionsneigung zu entwickeln (vgl. Hampel & Selg, 1975), bedarf es allerdings einer Reihe von zusätzlichen (sozialen, situativen, intra- und interpsychischen) Faktoren (vgl. Kapitel 2.4).

Die Komponenten der externalisierenden Verhaltensstörungen im Sinne ärgerlich-aggressiven Verhaltens bei Kindern im Vorschulalter sind nach Kusch & Petermann (1993):

- leichte Irritierbarkeit, schnelle Wutreaktion;
- leicht enttäuscht, gestört und ablenkbar, ohne ausreichende Ausdauer;
- Grenzsetzungen werden als Herausforderung interpretiert;
- abnorme Streitbeziehungen mit Gleichaltrigen;
- Schreien und Kreischen sind häufige Reaktionen in Interaktionen;

- Aktivitätsunterbrechung führt zu Ärger, Wut;
- physisch gewalttätiges Verhalten (Schlagen Treten, Beißen etc.);
- starke Wut geht einher mit Impulskontrollverlust und führt zu gewalttätigem Verhalten auch Erwachsenen gegenüber;
- manipulativ-dissoziales Verhalten anderen Kindern gegenüber;
- Regelüberschreitung, oppositionell-entgrenztes Verhalten (Erwachsenen gegenüber).

Kehren wir zum eigentlichen Aggressionsbegriff zurück, findet sich die reduzierteste Definition laut Bierhoff & Wagner (1998) bei Buss (1961), der Aggression als **eine Reaktion** ansieht, **die einen schädigenden Stimulus an einen anderen Organismus weitergibt**. Diese sehr biologistische Betrachtung führt auf den rein beobachtbaren Ablauf des Handlungsschemas zurück. Der interpretative Einbezug nicht beobachtbarer Größen entfällt somit, gleichzeitig fehle damit aber die Vielzahl an kognitiven und psychosozialen Komponenten, die aggressives Handeln ausmacht. Eine bereits deutliche Erweiterung findet sich mit der Fokussierung auf den Aspekt der Zielgerichtetheit, d. h. aggressives Verhalten muss beabsichtigt sein (vgl. auch Nolting, 1993; Selg et al., 1997): *„Aggression ist eine Verhaltenssequenz, deren Zielreaktion die Verletzung einer Person ist, gegen die sie gerichtet ist.“* (Dollard et al. in der Übersetzung von Selg in: Bierhoff & Wagner, 1998, S. 5).

Bandura (1979, S. 22) schlägt eine noch weiter gefasste Definition der Aggression vor: *„Aggression wird als schädigendes und destruktives Verhalten charakterisiert, das im sozialen Bereich auf der Grundlage einer Reihe von Faktoren als aggressiv definiert wird, von denen einige eher beim Beurteiler als beim Handelnden liegen.“* Hier wird erstmalig der normative Bewertungsmaßstab des Beobachters als Kriterium für das Etikett „Aggression“ eingeführt. Bandura berücksichtigt, dass es kein eindeutiges Beurteilungskriterium geben kann und dass jede Handlung in ihrem gesellschaftlichen und psychosozialen Kontext zu verstehen ist. Erst im Einbezug sämtlicher (oder zumindest eines Großteils der) Perspektiven ist eine Handlung als Aggression definierbar, wobei davon unberührt bleibt, wie weit die Bewertungen zwischen „Aggressor“, „Opfer“ und „Beobachter“ variieren (vgl. hierzu auch Kapitel 2.5.2 zur Gewaltdefinitionsdebatte sowie von Felten, 2000). Daraus folgt die Definition Zillmanns, der eine Aktivität dann als Aggression definiert, *„... wenn von der handelnden Person versucht wird, einer anderen Person körperlichen Schaden oder physischen Schmerz zuzuführen, und wenn das Opfer gleichzeitig danach strebt, eine solche Behandlung zu vermeiden.“* (Bierhoff & Wagner, 1998, S. 6). Allerdings wird hier der Handlungsmodus massiv eingeschränkt, da ausnahmslos von körperlicher Aggression (Gewalt s. u.) ausgegangen wird, psychische Übergriffe finden keine Beachtung.

Entsprechend kann eine Aggressionsdefinition, die diesen Aspekten Rechnung trägt, wie folgt aussehen:

Aggression ist eine Aktivität bei der die handelnde Person versucht, einem anderen Lebewesen oder sich selbst physischen oder psychischen Schaden zuzufügen. Im Falle eines interaktionalen Geschehens muss der Wunsch des Opfers nach Vermeidung der Täteraktivität hinzukommen. Eine aggressive Handlung kann ebenfalls auf Gegenstände gerichtet sein, mit dem Ziel ihrer Beschädigung oder Zerstörung.

Ein wichtiger weiterer Definitionsfaktor stellt die Motivationslage für aggressives Handeln dar (vgl. Nolting, 1993). So kann Aggression offensiv und defensiv ausgeführt werden, motivational also als Angriff oder als Verteidigung betrachtet werden. Zusätzlich kann sie provoziert oder unprovokiert sein, d. h. als Vergeltung oder als initiativ verstanden werden. Das wichtigste motivationale Kriterium dürfte allerdings in der emotionalen Befindlichkeit des Täters liegen. Hier unterscheidet man zwischen impulsiver und instrumenteller Aggression (vgl. Bierhoff & Wagner, 1998, Selg et al., 1997). Instrumentelle Aggression ist dabei zielgerichtet im Sinne eines außerhalb der Schädigung des gegenüber liegenden Handlungsziels. Die Aggression ist dabei Mittel zum Zweck und hat nichts mit der emotionalen Lage des Täters zu tun. Die instrumentelle Aggression lässt sich allerdings besser dem Gewaltbegriff zuordnen (s. u.). Die impulsive Aggression wird entsprechend von einigen Autoren (vgl. Bierhoff & Wagner, 1998, Bornwasser, 1998, Selg et al., 1997) als Aggression im engeren Sinne betrachtet. Aggression basiert dabei auf negativen Erfahrungen (z. B. Frustrationen) und vom Individuum als negativ bewerteten Stimmungslagen (z. B. Traurigkeit, Angst, Wut, Ärger, Unverständnis), die gemeinsam als die Grundlage für das Erlernen und Zeigen spezifischer Verhaltensmuster verstanden werden können.

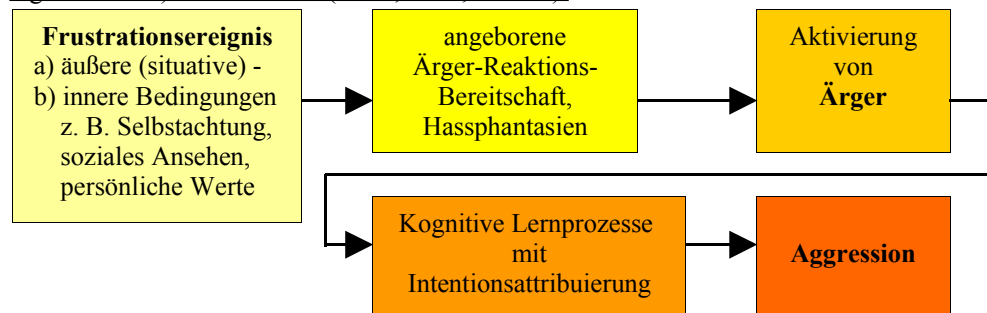
Ärger, Wut, Zorn und Hass gelten als aggressionsaffin (Selg, 1997), d. h. sie finden sich meist im direkten Umfeld als emotionale Grundlage aggressiven Verhaltens. Entsprechend wurden in der vorliegenden Untersuchung solche emotionalen Lagen als Belegkriterium für die Existenz und Veränderung aggressiven Verhaltens oder zumindest für die Erhöhung einer Auftretenswahrscheinlichkeit verwandt. Allerdings muss man festhalten, dass sich diese affektiven Zustände auch außerhalb des aggressiven Verhaltenskontextes finden lassen. Handelt es sich nicht um instrumentelle Aggression, kann ein Vorkommen aggressiven Handelns ohne affektive (oder – seltener psychopathologische) Grundlage nahezu ausgeschlossen werden. Dieser Aspekt erscheint als besonders bedeutsam für die folgenden Betrachtungen zur Medienwirkung, müsste doch medialer Konsum von Gewaltdarstellungen entsprechende Affekte auslösen, um im definitiven Sinne von impulsiver Aggression als Reaktion auf einen entsprechenden Konsum sprechen zu können (vgl. Kap. 5.6). Die im Folgenden dargestellten Aggressionstheorien verdeutlichen Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge zur Entstehung direkt aggressiven Handelns und zur Evolution einer allgemeinen Aggressionsneigung (Aggressivität), die als Persönlichkeitsaspekt oder Charakterzug am Ende einer Entwicklung aggressiver oder aggressionsgehemmter Individuen steht.

2.4 Aggressionstheorien

Es existiert eine Vielzahl an Aggressionstheorien aus dem Bereich der Psychoanalyse, der Lern- und Kognitionspsychologie, der Motivationspsychologie und der Verhaltensbiologie (vgl. u. a. Bandura, 1979; Bierhoff & Wagner, 1998; Kleiter, 1997; Nolting, 1993; Petermann & Petermann, 1993; Petermann & Petermann, 2001; Scheithauer & Petermann, 2002 und Selg, Mees & Berg, 1997). Im folgenden können nur beispielhaft einige Modelle zu Aggressionsentstehung beschrieben werden, da eine intensivere Auseinandersetzung den Rahmen der vorliegenden Arbeit bei weitem überschreiten würde. Es wurden solche Modelle ausgewählt, die Aussagen in Richtung medial ausgelöster Aggression und Aggressivität bestätigen oder aber relativieren können. Auf den kognitivistisch-motivationalen Modellen Kornadts basiert beispielsweise die Arbeit von Steckel (1998), in der Aggression primär als Motivsystem bzw. als motivational bedingt gesehen wird.

Weiß (2000, S. 31 f.) beschreibt neben dem klassischen Modell der Frustrations-Aggressionstheorie (Dollard, 1972) die folgenden psychologischen Modelle und ihrer Erweiterungen zur Entstehung von Aggression. Differenzierend sollte man allerdings darauf hinweisen, dass es hier um **situationsbedingte zeitnahe Auslöser aggressiven Verhaltens** geht und nicht um Ursachen einer grundsätzlichen individuellen Aggressionsneigung (Aggressivität) und der damit verbundenen Entwicklung aggressiver Verhaltensweisen als Teil des personenspezifischen Verhaltensrepertoires.

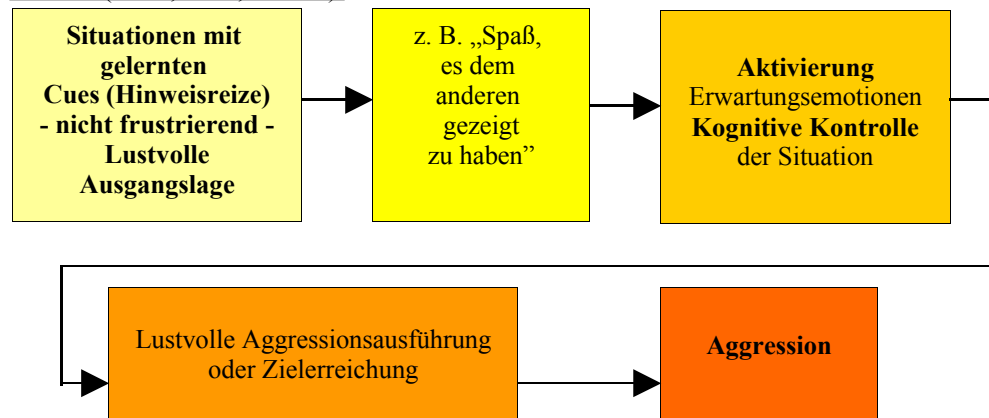
Abbildung 3: Kognitivistisch-motivationales Modell: Feindselige Ärgeraggression (reaktiv/ärgermotiviert) nach Kornadt (Weiß, 2000, S. 36 f.):



Das reaktive kognitivistisch-motivationale Modell stellt eine Variation der Frustrations-Aggressionstheorie dar, indem kognitive Prozesse grundlegend voran gestellt werden. Das Frustrationsereignis steht nicht für sich alleine, sondern ist abhängig von äußeren und inneren Bedingungen, hierüber wird der Grad und die Form der Frustration gesteuert bzw. beeinflusst. Die Frustration führt in Folge nicht einfach zu einer affektiven Reaktion, diese ist vielmehr abhängig von einer angeborenen Bereitschaft mit Ärger oder Wut auf Frustrationen zu reagieren (Kornadt spricht hier von „erbgenetischer Vorprogrammiertheit“, nach Selg, Mees & Berg, 1997, S. 56). Ist es zu einer affektiven Aktivierung gekommen, führt diese allerdings immer noch nicht zwangsläufig zu aggressivem Verhalten. Vorgeschaltet sind gelernte, ärgerbezogene Verhaltensmuster und ihre Effekte bzw. das Wissen über diese Effekte (diese müssen

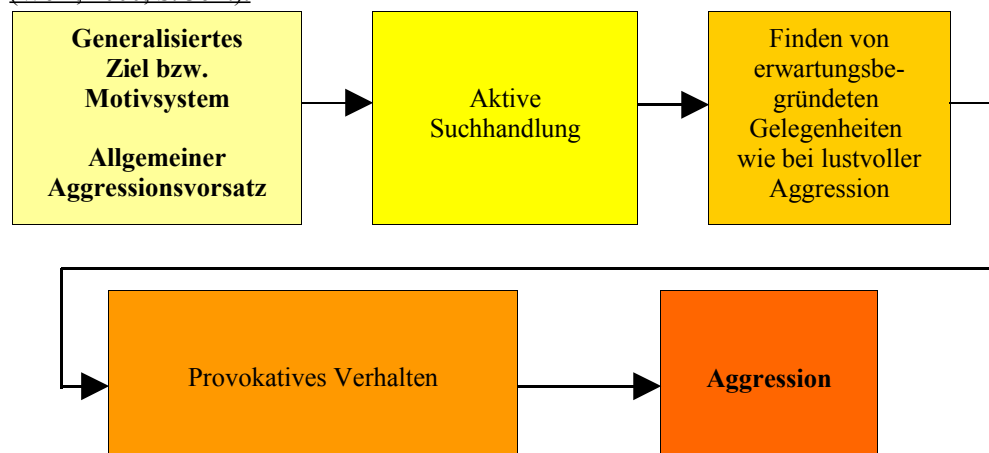
als positiv bewertet werden im Sinne der Beseitigung von Frustrationsquellen), welche dann zum Zeigen aggressiver Verhaltensweisen führen können (Selg, Mees & Berg, 1997; vgl. auch Steckel, 1998).

Abbildung 4: Kognitivistisch-motivationales Modell: Lustvolle Aggression (lustmotiviert) nach Kornadt (Weiß, 2000, S. 36 f.):



Lustmotivierte Aggression ist letztlich nichts anderes als ein Teilaspekt instrumentalisierter Aggression, sie ist nicht primär affektausgelöst bzw. gesteuert, sondern dient dem Erreichen spezifischer Zielsetzungen (diese können ihrerseits natürlich affektiv besetzt sein, etwa Spaß an der Genugtuung haben, vgl. Kleiter, 1997, Steckel, 1998). Eine Ausgangssituation muss dabei grundsätzlich positiv bewertet sein, auch in Hinblick auf erinnerte aggressive Reaktionsmuster. Als Folge dessen findet eine meist schon zielgerichtete Aktivierung statt mit den zugehörigen Erwartungsemotionen. Das Anstreben des Ziels oder die gewollte mit positiven Emotionen verknüpfte aggressive Handlung führen dann zu aggressivem Verhalten (vgl. Steckel, 1998).

Abbildung 5: Kognitivistisch-motivationales Modell: Spontane Aggression nach Kornadt (Weiß, 2000, S. 36 f.):



Die Aggressionshandlung tritt hier „ohne“ ersichtlichen Anlass auf. Zumindest ist keine vorangehende Frustration oder Provokation feststellbar, auch eine Zielgerichtetheit, die über den aggressiven Akt an sich hinausgeht, ist nicht nachweisbar. „*Im Sinne der kognitiven Motivationspsychologie genügt es für den Handelnden, wenn er über ein generalisiertes Ziel- bzw. Motivsystem verfügt, das ihn zu aufsuchenden Verhaltensweisen verleitet. (...) Die Person findet dann durch Suchhandlungen „erwartungsbegründete Gelegenheiten“, die den Hinweisreizen (cues) bei der lustvollen Aggression gleich kommen.*“ (Kleiter, 1997, S. 613). Der nächste Schritt besteht im Zeigen aggressionsprovozierenden Verhaltens, mit der Folge von Aggression und Gegenaggression.

Zur Erklärung der Entwicklung einer erhöhten Aggressionsneigung (im definitorischen Sinne von Hampel & Selg, 1975, vgl. Kapitel 5.6.3) reichen oben genannte Erklärungsmodelle alleine noch nicht aus. In der aktuellen Theorielandschaft haben sich entsprechend komplexe Modelle biopsychosozialer Verursachermodule entwickelt. Diese multimodalen Ansätze gehen davon aus, dass erst eine Reihe verschiedener Faktoren zusammen wirken müssen, bevor diese als Ursachen aggressiven Verhaltens und vor allem als Grundlage einer Verfestigung aggressiver Verhaltenstendenzen (bis hin zum Persönlichkeitsmerkmal) funktionieren können.

In Abhängigkeit zum Individuumsspezifischen Entwicklungsstand, spielen dann auch unterschiedliche Faktoren eine dominanterer oder weniger dominante Rolle für die Entwicklung aggressiven Verhaltens. Zu Beginn der menschlichen Entwicklung, d. h. im frühen Kindesalter sind es entsprechend die biologischen Faktoren, denen man den höchsten Grad an Einfluss auf aggressives Verhalten beimisst, gleichzeitig sind es die biologischen Faktoren, welche eine erhöhte Vulnerabilität für die Entwicklung aggressiver Verhaltensmuster und deren Verfestigung entstehen lassen können. Die nächste Ebene wird von den psychischen Faktoren gebildet, welche einerseits durch die biologischen Faktoren bedingt oder zumindest beeinflusst sind und andererseits rückbezüglich durch die sozialen Faktoren ebenfalls beeinflusst oder sogar erzeugt werden (z. B. mangelnde Empathiefähigkeit).

Die sozialen Faktoren als dritte Stufe der Entstehungsfaktoren aggressiven Verhaltens nehmen nicht nur den größten Raum möglicher Ursachen aggressiven Verhaltens ein, sondern stellen auch den komplexesten Teil jeweilig rekursiver Wechselwirkungen zwischen biopsychischen Faktoren und den sozialen Faktoren dar (vgl. Scheithauer & Petermann, 2002). Petermann & Petermann (2001) gehen davon aus, dass in früher Kindheit auftretende Verhaltensprobleme (in Richtung aggressiven Verhaltens und einer erhöhten Aggressionsneigung), zu einem Großteil allein auf neurobiologische Ursachen zurückzuführen sind, während später in Erscheinung tretende Entwicklungen in Richtung aggressiver Verhaltensstile überwiegend auf psychosoziale Ursachen zurückführbar sind.

Biopsychosoziale Faktoren der Entstehung aggressiven Verhaltens:

Biologische Faktoren: Genetische und physiologische Aspekte	Psychische Faktoren: Kognitive und emotionale Aspekte	Soziale Faktoren: Familiäre und umweltbezogene Aspekte
➤ Geschlechtsunterschiede	➤ Schwieriges Temperament	➤ Mangelnde Aufsicht durch die Eltern
➤ Prä- und perinatale Risiken sowie neurologische Funktionsstörungen	➤ Unzureichende Impulskontrolle und Emotionsregulation	➤ Unzureichende Erziehungskompetenz der Eltern
	➤ Verzerrte sozial-kognitive Informationsverarbeitung	➤ Unzureichende emotionale Unterstützung und Akzeptanz gegenüber dem Kind
	➤ Unzureichendes Einfühlungsvermögen	➤ Negative Erziehungspraktiken
		➤ Charakteristiken der Eltern und familiäre Stressbelastetheit
		➤ Erfahrene körperliche Misshandlung
		➤ Soziale Ablehnung durch Gleichaltrige

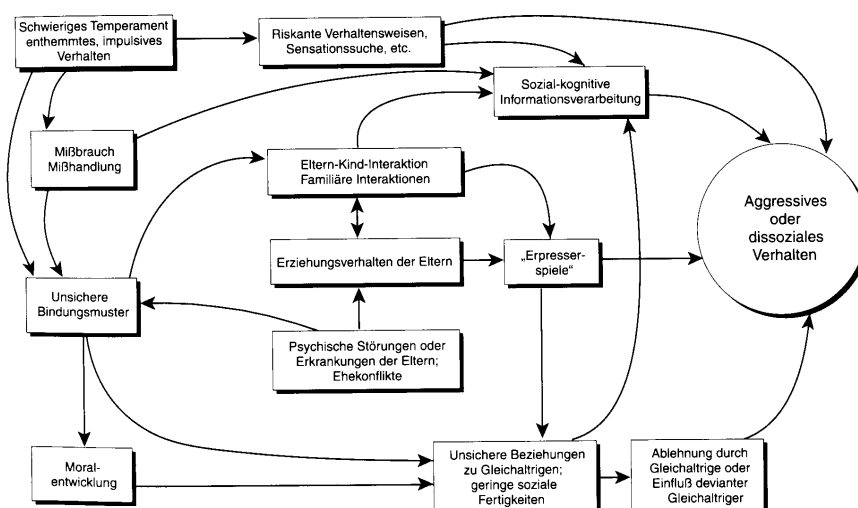
(aus: Petermann & Petermann, 2001, S. 69)

Innerhalb der psychosozialen Faktorebenen existieren wiederum vielschichtige Wechselwirkungsverhältnisse, die unter der Prämisse spezifischer Verläufe, risikoerhöhende Effekte, hinsichtlich der Entwicklung aggressiven (und dissozialen) Verhaltens, nach sich ziehen können. Bei folgendem Modell werden die psychischen und sozialen Faktoren noch einmal ausdifferenziert und aufeinander bezogen. Ein schwieriges Temperament und enthemmtes impulsives Verhalten (mangelnde Impulskontrolle) können zu riskanten Verhaltensweisen (Sensationsuche etc.) führen. Kommen psychische Störungen, schwere körperliche Erkrankungen, Aggressivität oder delinquentes Verhalten von Eltern (oder auch Geschwistern) hinzu, kann es zu Vernachlässigung, Misshandlung oder sexuellem Missbrauch kommen. In der Kombination dieser elterlichen Faktoren und der genannten Faktoren beim Kind entstehen unsichere Bindungsmuster bis hin zu pathologischen Bindungsstörungen mit darauf fußender beeinträchtigter Moralentwicklung (z. B. Empathiestörung, unzureichender Regeleinhaltung, oppositionelles Verhalten), und es können sich spezifische (verzerrte) Wege sozial-kognitiver Informationsverarbeitung (z. B. Aufmerksamkeitsprobleme, Kodierung von Schlüsselreizen [es werden weniger Schlüsselreize erkannt, bzw. wird stärker auf bedrohliche oder feindselige Schlüsselreize reagiert], Reizinterpretation [Misstrauen, Bedrohung, Provokation], Zielklärung, Antwortsuche [weniger effektive Problemlösestrategien], Antwortentscheidung, Ausführung und Peerbewertung [Auswahl

aggressiver Verhaltensformen in der Überzeugung auf diesem Wege mehr Anerkennung in der Gleichaltrigengruppe zu erlangen]) entwickeln.

Problematische Eltern-Kind-Interaktionen und gesamtfamiliäre Interaktionen (z. B. unzureichende emotionale Unterstützung und Akzeptanz gegenüber dem Kind, intergenerationale Konflikte durch konkurrierende Erziehungsstile, zu viele oder widersprüchliche Informationen und Anweisungen, überprotektive Verhaltensweisen, Rollenverschiebungen z. B. Partnersubstitute) sowie Ehekonflikte und Trennung der Eltern wirken auf die unsicheren Bindungsmuster des Kindes ein, genauso wie wechselseitig auf das Erziehungsverhalten der Eltern (mangelnde Aufsicht durch die Eltern, unzureichende Erziehungscompetenz der Eltern, negative Erziehungspraktiken, Inkonsequenz, rigide Erziehungsstrukturen, inadäquate Strafen; zur Rolle familiärer Strukturen für die Aggressionsentwicklung der Kinder: vgl. z. B. Mantell, 1978). Als Folge findet sich ein aufschaukelnder Prozess eines sich gegenseitig Unterdrucksetzens und Verschärfens der jeweiligen Maßnahmen und Gegenreaktionen zwischen Eltern bzw. sozialem System und Kind („Erpresserspiele“). Dieser gelernte Mechanismus sowie die defizitäre Moralentwicklung und das problematische Bindungsverhalten wirken in Richtung unsicherer Beziehungen zu Gleichaltrigen und in Richtung einer verringerten Ausbildung sozialer Fertigkeiten. Auch hier findet sich ein beidseitiger Aufschaukelungsprozess: geringe Sozialkompetenz führt zu unsicher bleibenden Beziehungen auf der „Peer group Ebene“, was wiederum soziales Lernen in diesem Feld erschwert und im Extremfall unmöglich macht. Dieser Effekt wirkt sich einerseits wiederum auf die sozial-kognitive Informationsverarbeitung aus (Bestätigung defizitärer Modelle) und erzeugt andererseits soziale Ablehnung durch Gleichaltrige oder die Ansiedlung in devianten Gleichaltrigengruppen mit ähnlichen Problemfeldern (vgl. Scheithauer & Petermann, 2002).

Abbildung 6: Psychosoziale risikoerhöhende Faktoren aggressiven und dissozialen Verhaltens:



(aus: Scheithauer & Petermann, 2002, S. 204)

Letztendlich situativ, direkte Auslöser aggressiven Verhaltens sind damit: riskante Verhaltensweisen (Sensationsuche etc.), spezifische sozial-kognitive Informationsverarbeitungsprozesse, „Erpresserspiele“ und die Ablehnung durch Gleichaltrige bzw. die Hinwendung zu und der Einfluss von devianten Gleichaltrigen. Unter den genannten Auslösern, lassen sich entsprechend oben beschriebene Theorien zur direkten, situativen Entstehung aggressiven Verhaltens subsumieren. Insbesondere lustbetonte Auslöser könnten im Rahmen vorheriger Sensationsuche mediale Verstärker finden, da hier die Kopplung virtuellen Gewalterlebens mit lustvoller Konsumerfahrung zumindest wahrscheinlich sein dürfte.

2.5 Gewalt – Definition

Der Begriff der Gewalt wird, im Gegensatz zum Begriff Aggression, wesentlich häufiger in der Soziologie als in Psychologie und Pädagogik verwandt. Wenn von Gewalt die Rede ist, werden damit häufig extreme Formen von Aggression gekennzeichnet. Im Gegensatz zur, als impulsiv, affektiv beschriebenen Aggression, wird Gewalt darüber hinaus als zielgerichtete und nutzenorientierte Handlung, die allerdings mit einem Mindestmaß an Aggressivität einher gehen muss, etikettiert (Bierhoff & Wagner, 1998; vgl. hierzu ausführlich Bornwasser, 1998). Ein weiterer Unterscheidungsaspekt zwischen Aggression und Gewalt stellt die Vermeidbarkeit dar. Während Aggression (unabhängig in welcher Form sie sich zeigt) als emotionales „Axiom“ nicht ausschaltbar ist, kann Gewalt als regressiver und primitiver Ausdruck von Aggression vermieden werden bzw. lassen sich auch weniger simplifizierte Ausdrucksformen von Aggression finden (Merten, 1999).

Wie die meisten Begriffsbestimmungen in den Sozialwissenschaften sind auch die Definitionen von Gewalt als kontextabhängig zu bezeichnen (vgl. Merten, 1999; Mikos, 2000). Entsprechend existiert eine Vielzahl von Definitionsansätzen, die einen weiten Spielraum dessen tangieren, womit die jeweilige begriffliche Fassung von Gewalt in Verbindung gebracht werden kann. Damit verbunden ist gleichzeitig aber die Schwierigkeit, den Gewaltbegriff „einfach“ definitiv zu fassen und „anwendbar“ zu machen.

Der Gewaltbegriff beinhaltet komplexe soziale Verhaltens- und Handlungszusammenhänge. Der Begriff ist dabei gebunden an den Grad und die Ausprägung von Gewalt, genauso wie an die spezifischen Opfer, den Ort, den Zweck, Eigenschaften und Motivationen der Täter oder Institutionen, die eine jeweilig spezifische Form von Gewalt ausüben.

Gewalt liegt nach Schorb & Theunert (1982) immer dann vor, wenn Menschen geschädigt werden als Folge von Macht- oder Herrschaftsausübung (vgl. auch Hausmanning, 2002). Der Umkehrschluss ist hier ebenfalls impliziert. Sobald ein Akt der Gewalt, unabhängig von seiner Form, stattfindet, ist der Gewaltausübende zwangsläufig in einer Macht- oder sogar Herrschaftsposition gegenüber dem jeweiligen Opfer der Gewalt. Früh (2001) erweitert die Gewalt-

definition auf eine realisierte oder beabsichtigte, bewusste Schädigung von Personen, Tieren, Pflanzen oder Sachen.

Schorb & Theunert (1982) sowie Theunert (1987) betonen die Notwendigkeit einer umfassenden Betrachtung von Gewalt. Damit verbunden ist die These, dass nicht ausschließlich die Darstellungen direkter, personaler und physischer Gewalt eine Wirkung auf die Rezipienten erzielen (vgl. Kunczik, 1998; Schwind et al., 1990), sondern gerade die subtileren Formen, die viel stärker allgegenwärtig innerhalb und außerhalb der Medien präsent sind, es sind, die mehr oder minder massiv und vor allem kontinuierlich auf die Rezipienten bzw. ihr Verhältnis zur Gewalt Einfluss nehmen.

Grimm (1999) legt eine vereinfachte Definition zu Grunde, um den Gewaltbegriff nicht zu einer allumfassenden Kategorie unerwünschter Zustände werden zu lassen (vgl. Kapitel 4.2.4). Seine pragmatische Definition ist verknüpft mit dem Wunsch den ohnehin schwer zu fassenden Gewaltbegriff möglichst eng zu fassen. Entsprechend fasst Grimm ausschließlich *physische* und *psychische* Gewalt auf personaler Ebene als Gewalt auf. Andere Formen der Gewalt werden von Grimm nicht negiert, aber aus seiner Betrachtung hinsichtlich der Wirkung von Darstellungen medialer Gewalt ausgeschlossen.

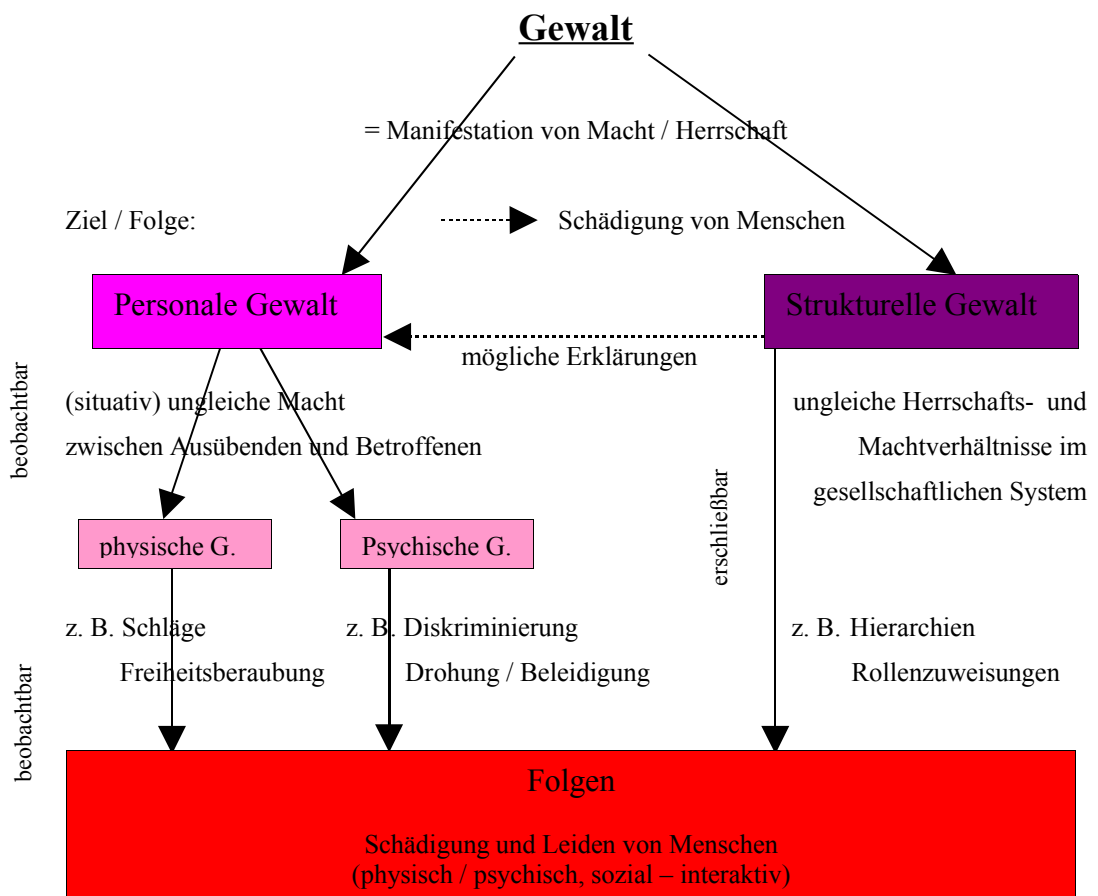
In der vorliegenden Arbeit wird die, aus methodischer Perspektive am sinnvollsten erscheinenden, Definition von Grimm zur Anwendung kommen. Weder die Betonung auf die Vorsätzlichkeit einer Handlung als Bewertungskriterium, noch ganzheitliche und sicherlich gesellschaftspolitisch relevante Betrachtungen von Gewalt (eine ausführliche Diskussion zum Thema findet sich bei Theunert, 1987), können in einer vergleichenden Studie zur Wirkung von Interaktivität innerhalb von Medien, in den fast ausschließlich gezielte und direkte, personale Gewalt ausgeübt wird, ausschlaggebend sein für die Festlegung einer Handlung als gewalttätig, d. h. es konnte und sollte nicht auf die „Zwischentöne“ des Phänomens Gewalt geachtet werden, sondern auf den deutlich dargestellten expliziten Akt eindeutig gewalttätigen Handelns. Hinzu kommt, dass die etwaige Wirkung von Gewaltdarstellungen im Rahmen der vorliegenden Arbeit nicht isoliert betrachtet wurde, sondern immer in ihrer Kombination mit Interaktivität oder deren Nichtvorhandensein. Im kommenden Abschnitt soll noch einmal kurz auf die unterschiedlichen Formen von Gewalt eingegangen werden.

2.5.1 Formen von Gewalt

Wie oben bereits dargelegt wurde, können zwei Hauptgruppen von Gewalt definiert werden: zum einen *personale Gewalt* und zum anderen *strukturelle Gewalt*. Beide Formen basieren auf dem Vorhandensein von Macht bzw. Herrschaftsstrukturen, deren erklärtes Ziel oder deren zwangsläufige Folge die Schädigung von Individuen ist. Dabei scheint der entscheidende Aspekt der Differenzierung beider Formen, in der Existenz eines handelnden Subjekts (Akteur) zu liegen. Existiert ein aktives Subjekt, ist mit großer Wahrscheinlichkeit von personaler Ge-

walt auszugehen, existiert das aktive Individuum nicht, handelt es sich in jedem Fall um strukturelle Gewalt (Bierhoff & Wagner, 1998). Personale Gewalt wird weiter unterteilt in *physische* und *psychische* Gewalt, wobei erstere auf die Verletzung und Zerstörung physischer Strukturen (Körper des Opfers, Gegenstände), die zweite auf die Verletzung und Zerstörung psychischer Strukturen ausgerichtet ist. Beide Formen können sich wiederum wechselseitig beeinflussen, so dass hieraus neue Schädigungen hervor gehen können (siehe unten). Bei Theunert (1987, S. 42) findet sich das folgende Schema zur Bestimmung des Gewaltbegriffs, welches diese beiden Dimensionen umfasst und versucht diese, in ihren unterschiedlichen Ausformungen, zu differenzieren.

Abbildung 7: Schema zum Gewaltbegriff (leicht variiert nach Theunert, 1987):



Als Hauptunterscheidungskriterium zwischen struktureller und personaler Gewalt gilt die eindeutige interpersonale Beziehung. Von personaler Gewalt kann entsprechend nur dann gesprochen werden, wenn eine eindeutige Subjekt-Objekt-Beziehung existiert, d. h. eine klare Täter-Opfer-Struktur vorfindbar ist. Eine solche Täter-Opfer-Beziehung ist als Aktivität sichtbar. Eine Aktion des Gewaltausübenden gegenüber dem Individuum, welchem die Gewalt angetan wird, kann in Form einer direkten Handlung, aber auch in Form eines grundlegenden Verhaltens angetroffen werden. Die Schädigung als Resultat einer solchen Form von Interaktion, kann dabei durch physische wie auch durch psychische Veränderungen der Befindlichkeit

des Opfers sichtbar werden. Daraus ergibt sich eine Unterteilung der personalen Gewalt in physische und psychische Gewalt. Wichtig ist festzuhalten, dass die eine wie die andere Form zusätzlich physische, wie auch psychische Effekte nach sich ziehen kann. Als Beispiele seien hier psychische Traumata nach physischer Gewalterfahrung oder somatische Erkrankungen aufgrund (extremer) psychischer Verletzungen genannt.

Der strukturellen Gewalt fehlt eine direkte interpersonale Beziehung. Strukturelle Gewalt existiert bzw. entsteht vielmehr durch die sozialen Verhältnisse menschlicher Lebenswirklichkeiten, d. h. sie findet sich in sozialen Ungerechtigkeiten, in fehlender Gleichberechtigung oder in der Ungleichverteilung von gesellschaftlichen Ressourcen und nicht zuletzt im schädigenden Einsatz von Staatsgewalt, welcher dann auch wieder interpersonale Handlungen erfordert, denen aber die direkte interpersonale Beziehungsebene fehlt. Hinzu kommt, dass es sich bei struktureller Gewalt für gewöhnlich um staatlich und / oder gesellschaftlich verordnete und / oder legitimierte Handlungen handelt, selbst wenn sie, in einem anderen Kontext gesetzt, ein klares Verbrechen darstellen würden (z. B. das Töten von Menschen in Kriegen oder im Rahmen einer gesetzlich vorgesehenen Todesstrafe). Die Folgen struktureller Gewalt können also mit denen personaler Gewalt identisch sein, zeigen aber gleichzeitig ein wesentlich umfassenderes, allgemeineres und häufig indirekteres Wirkungsspektrum.

Deutlich wird, dass der Gewaltbegriff innerhalb seiner Betrachtungsperspektiven mit extremen Facettenreichtum aufwarten kann. Eben dies lässt eine Eingrenzung zur Operationalisierung des Untersuchungsgegenstandes umso notwendiger erscheinen.

2.5.2 Die Gewaltdefinitionsdebatte in der Medienwirkungsforschung

In der Medienwirkungsforschung stellte sich hinsichtlich der Bewertung von Handlungen der Protagonisten, die als gewalttätig beschrieben werden könnten, schon sehr früh die Frage nach dem: „Ab wann ist eine Handlung gewalttätig bzw. ab wann kann man eine Handlung als gewalttätig definieren?“ und „Hat jeder Rezipient die gleichen Bewertungskriterien für Gewaltdarstellungen bzw. betrachtet und bewertet jeder Rezipient eine Handlung identisch als gewalttätige Handlung?“ (vgl. hierzu ausführlich Früh, 2001). Daran knüpft die Fragestellung an, ob Gewaltdarstellung überhaupt Wirkungen zeigt, wenn diese vom Rezipienten gar nicht als solche wahrgenommen oder minder schwerwiegend eingestuft wird (vgl. zur kognitiven Bewertung Kap. 2.2 sowie Anderson & Ford, 1986). Zusätzlich galt es zu überprüfen, ob fiktive Gewalt anderen Bewertungs- und Wahrnehmungskriterien unterliegt als abgebildete reale Gewalt. Insbesondere die damit verknüpften These einer weitgehenden Kontinuität zwischen der Wahrnehmung einer medialen Darstellung fiktiver und einer medialen Darstellung realer Gewalt gehört zu den großen Kontroversen des Diskurses (vgl. Früh, 2001; Keppler, 1997).

Somit stehen nicht nur der gewalttätig handelnde Protagonist und dessen Opfer im Fokus der Betrachtung (vgl. Kap. 2.5.1), sondern auch der Zuschauer mit seinen individuellen Wahrnehmungs- und Bewertungsstrukturen (Keppler, 1997).

Zur Gewaltdefinitionsdebatte gehört entsprechend zu vorderst die Fragestellung, ab welcher Qualität (sowie in Folge ab welcher Intensität) und unter welchen sozialen und individuellen (psychischen) Bedingungen eine spezifische Handlung durch den Rezipienten als Gewalt wahrgenommen wird.

Früh (2001) identifiziert in seiner Untersuchung zehn Merkmale medialer Gewaltdarstellung, die, nach Grad ihrer Ausprägung innerhalb der jeweiligen Darstellung medial intrinsische Einflussgrößen für die individuelle Wahrnehmung einer Situation oder Handlung als gewalttätig (existent, real, unreal, legitim, illegitim etc.) und damit letztlich für eine eventuell zugeschriebene Wirkung dieser Wahrnehmung, darstellen (vgl. auch Anderson & Ford, 1986).

- | | | | |
|-----|-----------------|-----|--|
| 1. | Modalität: | (a) | direkt sichtbar, |
| | | (b) | verbal berichtet, |
| | | (c) | erschlossen, d. h. bei latenter Gewalt im Vorstadium bzw. bei Folgen von Gewalt im Nachhinein retrospektiv |
| 2. | Realitätsbezug: | (a) | real, |
| | | (b) | fiktional, |
| | | (c) | gemischt |
| 3. | Gewalttyp: | (a) | physisch, |
| | | (b) | psychisch |
| 4. | Tätertyp: | (a) | Einzelperson, |
| | | (b) | Gruppe / System |
| 5. | Opfertyp: | (a) | Einzelperson, |
| | | (b) | Gruppe / System, |
| | | (c) | Tiere, Pflanzen, Natur, Sachen |
| 6. | Stärke: | | Ausmaß des Schadens, abgestuft: |
| | | | geringe, mittlere, große Stärke |
| 7. | Relativierung: | | gesetzliche Legitimation, abgestuft: |
| | | | geringe / teilweise Legitimation und |
| | | | starke / vollständige Legitimation |
| 8. | Relativierung: | | psychologische Legitimation, abgestuft: |
| | | | gering, mittel, stark |
| 9. | Relativierung: | | Humor |
| 10. | Intensität: | | gestalterische, technische oder dramaturgische Verstärkung der Darstellung, abstufbar z. B. in gering, mittel, stark |

Betrachtet man die Bedingungen auf Seiten des Rezipienten, spielt zum einen das Entwicklungsalter eine große Rolle. Nach den klassischen Modellen von Piaget und Kohlberg sind Kinder erst zwischen dem 7. und 8. Lebensjahr in der Lage, moralisch „korrekte“ Einschätzungen von Ereignissen abzugeben (vgl. u. a. Oerter & Montada, 1987). Dies wiederum bedeutet nicht nur, dass Ergebnisse aus Untersuchungen mit Kindern jüngerer Alters nicht auf

andere Altersgruppen übertragbar sind, sondern hinterlässt die Frage nach der grundsätzlichen Sinnhaftigkeit eines solchen Untersuchungsdesigns bzw. einer solchen Stichprobenauswahl, muss man doch davon ausgehen, dass eine Gewaltein-schätzung auf Basis gesellschaftlich geforderter ethisch, moralischer Kriterien für so junge Kinder gar nicht möglich ist oder die untersuchten Kinder die dargestellte Gewalt gar nicht als solche erleben und somit sämtliche der damit verknüpften negativen Emotionen und / oder Kognitionen nicht auffindbar wären (vgl. hierzu ausführlich Kunczik, 1998; zu kindlichen Schmustern vgl. Rogge, 1999; Theunert, 1992; Theunert & Schorb, 1995; Wilhelm et al., 1997). Hinzukommend muss, zumindest für die als besonders gefährdet geltenden jungen Kinder, die Zugänglichkeit zu Medien, die für Erwachsene gedacht sind, unverändert als eingeschränkt angesehen werden, Ausnahmen scheinen hier die Regel eher zu bestätigen (zu medialem Konsumverhalten und Zugangsmöglichkeiten von Kindern und Jugendlichen vgl. u. a. Charlton & Neumann-Braun, 1992).

Eine andere Überlegung geht in Richtung der „Tatsächlichkeitsbeurteilung“ (Freitag & Zeitter, 1999b) und der damit verknüpften Fragestellung, ob Gewaltdarstellungen eine besonders intensive Wirkung haben, wenn sie als solche erkannt und als realistisch bewertet werden (vgl. Theunert, 1992). Bisherige Arbeiten dazu stellen fest, dass die Beurteilung einer Gewaltdarstellung innerhalb und außerhalb des Ausführungskontextes als unreal bzw. fiktional die Wahrscheinlichkeit einer Wirkung mindert, diese aber nicht völlig auflöst (Freitag & Zeitter, 1999b). Dies lässt allerdings auch den Umkehrschluss zu, d. h. je realitätsnäher eine Darstellung ist, desto wahrscheinlicher ist ein starker Effekt medialer Wirkung. Besonders eindringlich beschreibt Richter (1992) seine Untersuchungen und Interviews mit Kindergartenkindern, 5.-Klässlern und Jugendlichen während und nach dem ersten sog. Golfkrieg. Richter identifiziert hier die Traumatisierung einer Generation von Kindern und Jugendlichen und die unterschiedlichsten Umgangsweisen mit den durch die Kriegereignisse geschürten oder erst erzeugten Ängsten. Erst die massive mediale Präsenz und umfangreichen Berichterstattungen machten es möglich, dass die Ereignisse in der „Golfregion“ als (emotional) nahe Ereignisräume erlebt werden konnten und zusammen mit der Verunsicherung der Erwachsenen zu kollektiven Angst- und Abwehrmechanismen bei Kindern und Jugendlichen führten (vgl. zum Umgang mit realen Gewaltdarstellungen in der Fernsehberichterstattung auch Theunert & Schorb, 1995). Freitag und Zeitter (a.a.O.) nennen hier das Beispiel des Filmes „The Day After“, nach dessen Ausstrahlung eine Umfrage ergab, dass Kinder umso verstörter auf diesen Film reagierten, je älter sie waren und je besser sie in der Lage waren, die Fiktion als eine realistische Möglichkeitsbetrachtung einzustufen. In ihrer Studie zur Beurteilung von Alltags- und Fernsehgewalt durch Kinder, stellen Freitag und Zeitter (2001) fest, dass bereits 8 bis 9jährige Kinder extrem gut in der Lage sind zwischen fiktionaler und realer Gewalt im Fernsehen zu unterscheiden und Gewalt im Alltag nochmals „schärfer“ bewerten. So sind Handlungen, die im Alltag als Gewalt bewertet wurden, im fiktionalen Setting eines Films als nicht oder deutlich weniger stark gewalttätig bewertet worden. Kinder scheinen bereits früh ein medien-spezifisches Rezeptionsschema erlernt zu haben, welches ihnen ermöglicht unterschiedliche Kriterien und Aspekte zur Beurteilung realer und fiktionaler Gewalt anzulegen. Eine Gleichsetzung findet nicht mehr statt, da Gewalt im Alltag anderen Kriterien unterliegt als fiktionale Gewalt im Fernsehen.

Insbesondere Kinder, welche die Perspektiven der Opfer besonders stark in ihrer Begründung zur Beurteilung von Alltagsgewalt berücksichtigten, erkannten gewalttätige Handlungen im Fernsehen als solche, selbst wenn es sich nicht um deutlich physische Gewalt handelte (vgl. auch Theunert, 1992). Aus diesen Erkenntnissen heraus fordern die Autoren eine medienpädagogische Förderung der Unterscheidungsfähigkeit fiktionaler und realer Gewalt bei Kindern, als eine Art „Immunisierung“ gegen die Möglichkeit negativer medialer Wirkeffekte.

Innerhalb dieses Feldes besonders bemerkenswert sind Forschungsergebnisse, die besagen, dass gerade die häufig mit viel Gewaltdarstellungen versehenen fiktionalen Plots des Science Fiction, Horror und Fantasy Genres von jüngeren Kindern (Vorschulalter) als weniger angst-erregend erlebt werden, als Gewaltdarstellungen innerhalb realistischer Plots (Theunert, 1992). Hierbei gilt: je näher das Dargestellte sich an der Lebensrealität von kleinen Kindern befindet, desto beängstigender wird es von diesen Kindern wahrgenommen (vgl. Mikos, 2002; Rogge, 1999). Ein Scheidungs-drama mit familiären Streitigkeiten kann demnach wesentlich beängstigender wirken, als ein Horrorfilm, selbst dann, wenn keine explizite Darstellung physischer Gewalt sichtbar war (Kunczik, 1998). Auch mediale Inhalte in denen entwicklungsalters-typische Ängste jüngerer Kinder thematisiert werden (Kunczik nennt hier Heidi, Pinocchio und Bambi als Beispiele), wie Verlassenheit, Verlustängste und Bedrohung durch Einsamkeit, können starke empathische Reaktionen auslösen (Mikos, 2002, Rogge, 1999). Solche Reaktionen können von jungen Kindern nicht, wie von Kindern mit einem Entwicklungsalter ab 10 – 12, jugendlichen oder erwachsenen Rezipienten, reflektiert werden, weshalb sich das empathische Mitleiden verselbstständigen und zu personenspezifischen (Verlust-)Ängsten führen kann (Kunczik, 1998; Theunert & Schorb, 1995; vgl. Rogge, 1999).

In einer Untersuchung von 1987 stellt Theunert auch für Jugendliche ein äußerst spezifisches Gewaltverständnis fest. Der Gewaltbegriff zeigte sich hier primär festgelegt auf personale, direkte, physische Gewalthandlungen. Von sämtlichen weiblichen Jugendlichen und von männlichen Jugendlichen mit einem hohen Bildungsniveau wurde physische Gewalt als besonders negativ bewertet (vgl. hierzu auch die Ergebnisse bei: von Felten, 2000). Einbezogen wurde allerdings hierbei auch Polizeigewalt, die einerseits eindeutig zur Dimension der strukturellen Gewalt zählt, gleichzeitig aber einen physischen Akt darstellt, bei dem sich Täter und Opfer in direkter Konfrontation zueinander befinden. Polizeigewalt, die medial präsentiert wurde, wurde von den meisten Jugendlichen unabhängig von der jeweiligen Aktion als gerechtfertigt bewertet. Ansonsten waren Formen struktureller Gewalt quasi für Jugendliche nicht als solche erkennbar bzw. wurden nicht mit dem Etikett Gewalt versehen. Hier gab es Unterschiede in Abhängigkeit des Bildungsstandes der Untersuchungsteilnehmer. Je höher der Bildungsstand des Jugendlichen, desto eher fanden sich Formen struktureller Gewalt unter dem Gewaltbegriff subsumiert. Formen psychischer Gewalt werden einerseits erkannt, im Sinne von negativem Verhalten eines Gegenüber, aber nicht per se mit dem Begriff der Gewalt klassifiziert. Dies ändert sich mit dem Schweregrad der psychischen Gewalt. Vor allem Jugendliche mit einem geringeren Bildungsstand und aus sozial benachteiligten Schichten zeigten eine wesentlich höhere Toleranzschwelle, ab der sie psychische Gewalt als solche klassifizierten. Interessanterweise stellte ein Großteil der Teilnehmer innerhalb der Untersuchung für sich fest, inwieweit sie alltäglich mit Formen psychischer Gewalt konfrontiert sind bzw. wie häufig sie diese auch

selber anwenden. Diese Formen der Gewalt wurden entsprechend als besonders gefährlich klassifiziert, da sie immer und überall präsent seien und so alltäglich geworden wären, dass sie als Gewalt gar nicht mehr wahrgenommen werden könnten und völlig selbstverständlich angewendet oder hingenommen würden, ohne sich über die Folgen für die Opfer Gedanken zu machen (vgl. zusätzlich von Felten, 2000).

Ein weiterer Aspekt stellt die Bewertung aufgrund individueller Vorerfahrung mit realer Gewalt dar. Hier wäre einerseits eine höhere Sensibilisierung gegenüber bestimmten Formen physischer, psychischer oder struktureller Gewalt denkbar, deren Ausformungen von anderen Rezipienten möglicherweise gar nicht als solche wahrgenommen würden, genauso wie eine eher gleichgültige Sichtweise möglich wäre, die bestimmte Formen von Gewalt als Nicht-Gewalt bagatellisieren könnte, in Anbetracht individueller „schlimmerer“ Erfahrungen in der lebensweltlichen Realität der Rezipienten.

Den dritten Aspekt bildet hinsichtlich medialer Rezeption die **Konsumerfahrung**, d. h. die Häufigkeit mit der mediale Gewaltdarstellung bislang konsumiert wurde. Abgesehen von entsprechenden Wirkungsthesen (vgl. Kapitel 4) scheint ein Faktor noch einmal besonders ausschlaggebend zu sein. Gemeint ist die individuelle Bewertung gewalttätiger Akte hinsichtlich verschiedener Dimensionen auf Basis des Status der individuellen „Rezeptionsfertigkeiten“ eines Konsumenten (zum „Medienbiographischen Ansatz“ vgl. Charlton & Neumann-Braun, 1992). Eckert et al. (1991) beschreibt vier Konsumententypen (von Horror- und Pornofilmen – was allerdings auf andere Filmgattungen und sicherlich auch auf Bildschirmspiele übertragbar ist), deren Zugänge, beginnend mit der Zugangsmotivation und endend mit der Bewertung eines Mediums, spezifische Ausformungen auf Grundlage vorheriger Rezeptionserfahrungen besitzen (zur Soziologie des Fans als subkultureller Typus im Sinne eines Überbegriffs für die Hochkonsumentengruppen vgl. Klinger & Schmiedke-Rindt, 1998):

- Der „Fremde“ ist ein Besucher, der entweder noch niemals zuvor oder äußerst selten vergleichbare mediale Ereignisse mit einem hohen Gewaltpotential „erlebt“ hat; die Zugangsattraktivität besteht vor allem darin einmal zu sehen, was solche Medien an „Schock“ und „Thrill“ zu bieten haben; durch seinen – wenn überhaupt – basalen genrespezifischen Wissensstand fehlen diesem Konsumenten die notwendigen Rezeptionsfertigkeiten, um die medialen Reize in einen Kontext zu setzen und zu verarbeiten; solche Fertigkeiten bestehen in adäquaten Relevanzsystemen, um die mehr oder minder subtilen Inhalts- und Dramaturgiestrukturen zu entschlüsseln und in die typischen Genrekontexte setzen zu können; der „Fremde“ ist so durch die Gewaltdarstellung „überreizt“, dass sämtliche der anderen Botschaften des Films sprichwörtlich dahinter verblissen;
- der „Tourist“ sieht deutlich häufiger mediale Gewaltdarstellungen, er hat bereits eine relativ umfangreiche Vorerfahrung mit dem entsprechenden Genrewissen, ist zwar kein regelmäßiger Konsument, kehrt aber immer wieder auf „Stippvisite“ zu den Genres zurück; die Zugangsmotivation ist primär die Erfahrungssuche; er sucht den „Thrill“ und Spannungserlebnisse, wenn er wieder ein Medium rezipiert; diese Konsu-

mentengruppe sucht explizite Darstellungen, um außeralltägliche (fiktive, audiovisuelle) Erfahrungen zu machen; bei dieser Erlebnissuche geht es nicht um den fiktiven Akt der Gewalt an sich, sondern vielmehr um den Effekt, den die Rezeption beim Rezipienten auslöst; man könnte als Motto für diese Gruppe von Konsumenten festhalten: „ein mediales Produkt ist dann positiv, wenn es akute ‚Wirkung‘ zeigt!“, was wiederum unabhängig ist von der Bewertung der Wirkung an sich. Angst etwa wäre eine vordergründig negative Wirkung auf eine Darstellung, ihr Vorhandensein würde aber positiv bewertet, da der Film einen Effekt hatte – eine emotionale Erfahrung ermöglichte;

- der „Buff“ hat ein Genre zum Hobby erklärt, er setzt sich intensiv mit sämtlichen Fragen seines Interessengebietes auseinander, der „Buff“ hat ein umfangreiches Wissen über sein „Fachgebiet“, in diesen Konsumentenkreisen werden die Wirkungen einzelner Darstellungen nur noch als Randphänomen zum Thema erhoben; der Wert eines Mediums ist hier nicht mehr auf dessen kurzfristig ausgelöstes Arousal reduziert, sondern wird in einem Gesamtkontext betrachtet, d. h. nicht Gefühle oder die herausragende „Special Effects“ führen zu einer positiven oder negativen Bewertung des Mediums, sondern zusätzlich dessen Intertextualität (vgl. Mikos, 2003), also seinem Verhältnis zu anderen Epigonen des Genres, zu Grundsätzen und Regeln des Genres sowie zu Plotstrukturen innerhalb der medialen Gattung; hinzu kommen noch Bewertungskriterien auf Basis des filmtechnischen Wissens; bezogen auf die konkrete Darstellung von Gewalt scheint trotzdem keine Abstumpfung stattzufinden, auch der „Buff“ erlebt Darstellungen von Gewalt mit entsprechenden Emotionen, tut dies aber aufgrund seiner Kompetenzen auf Basis einer historischen, technischen und dramaturgisch – narrativen Perspektive; im Bewusstsein der Fiktionalität ist das mediale Ereignis reine Unterhaltung mit der Ressource zur ablenkenden und entlastenden Entspannung;
- der „Freak“ gehört der kleinsten Konsumentengruppe an, nur wenige Personen aus den Reihen der „Buffs“ werden zum „Freak“; der „Freak“ ist Meinungsführer und Organisator der Fangemeinde, die Motivationen und Bewertungen fußen auf den gleichen Aspekten wie innerhalb der Gruppe der „Buffs“, finden ihre Steigerung aber in der Bewertung der medialen Darstellung als „seelischen Prüfstand“; neben der Faszination der „oberflächlichen“ bereits genannten Aspekte, finden sich in dieser Gruppe Personen, die bis hin zu philosophischen oder zumindest philosophisch anmutenden Selbstbetrachtungen sowie Betrachtungen des Genres und seiner Wirkung auf das Selbst neigen; hier werden nicht mehr nur genrespezifische Wissensfragmente zusammengesetzt, sondern auch psychologische, anthropologische, philosophische und literaturwissenschaftliche Ursprünge mit einbezogen; Ziel scheint zu sein, einen selbstreferenziellen und selbstreflektierenden Blick zu „erhaschen“, in die „Abgründe der menschlichen Seele“ (hierbei muss der narrative Plot nicht den Abgrund offenbaren, sondern allein die Frage, warum z. B. ein Regisseur dem Zuschauer „solche“ Bilder präsentiert, kann in einer solchen Betrachtung zentraler Ausgangspunkt sein); natürlich

bleibt auch der Freak an erster Stelle Fan (vgl. Klinger & Schmiedke-Rindt, 1998), ist aber am nächsten an so etwas, wie dem Typus des genrespezifischen Cineasten.

Eckert et al. betont, dass die Übergänge dieser Art Rezeptionskarriere fließend sind und nicht einem bestimmten Ordnungsschema folgen. So können Fertigkeiten und Betrachtungselemente des „Freaks“ auch beim „Tourist“ vorgefunden werden, wenn dieser für sich, aus anderen lebensweltlichen Zusammenhängen heraus, solche Zugänge zu medialen Wirklichkeiten erschlossen hat (zur Typologie von Rezipientenkarrieren und Fandom vgl. auch Charlton & Neumann-Braun, 1992; Klinger & Schmiedke-Rindt, 1998; Vogelsang, 2002).

Letztlich unbeantwortet bleibt, inwieweit der Status des Konsumenten, auf Basis seiner Erfahrungen, Einfluss auf seine Bewertung einer dargestellten Handlung als Gewalt hat. Obwohl die Autoren dieser Fragestellung nicht dezidiert nachgehen, wird deutlich, dass im Verhältnis zum „Karrierestandort“ des jeweiligen Rezipienten, Gewaltdarstellungen unterschiedliche Bewertungen erfahren. **So sprechen die Autoren dann auch nicht von einer Gewöhnung an Gewalt, aber von einer Gewöhnung an die Darstellung von Gewalt.** Hiermit kann eine unterschiedliche Definition all dessen einhergehen, was überhaupt als Gewalt aufgefasst wird. Während zu Beginn einer Rezipientenkarriere vermutlich alltägliche Handlungen mit gewalttätigen Aspekten als eben solche bewertet werden, bedarf es beim „Freak“ möglicherweise schon extremer Darstellungsformen, um das Label „Gewalt“ zu vergeben.

Wichtig bleibt zu betonen, dass es sich hierbei genauso wie bei den oben genannten Faktoren um Teilaspekte handelt. So lässt eine bereits weitreichende Rezipientenkarriere kaum den Schluss zu, dass etwa ein „Buff“ Formen von „alltäglicher“ Gewalt (etwa eine Ohrfeige oder einen Kneipenschlägerei in einem Heimatfilm) nicht mehr als dargestellten Akt der Gewalt „erkennt“. Es wäre aber denkbar, dass entsprechende Konsumgewohnheiten dazu führen, dass eine (emotionale) Bewertung mit dem zugehörigen Arousal nicht mehr in dem Maße stattfindet, wie bei Personen, die auf eine wesentlich geringere Konsumerfahrung zurückblicken. Möglicherweise kann eine solche fehlende Vergabe des Labels „Gewalt“ die Wirkung auf den Konsumenten vermindern. Dagegen spricht allerdings, dass die Rezipienten unabhängig ihrer Gruppenzugehörigkeit ja gerade gezielt Medien aussuchen, anhand des, an anderem Ort vergebenen, Labels „Horror“, welches fast elementar mit der Darstellung von extremer Gewalt einhergeht und dies dem Konsumenten zwangsläufig bewusst ist. Der Konsument bezieht also die Bewertung und den Grad der zu erwartenden Gewaltdarstellung mit in seine Auswahl eines Mediums ein. Die vorherige Bewertung eines Mediums als „sehenswert“, könnte damit dem vom Konsumenten erwarteten Arousal entsprechen, was stärker für ein bewusstes emotionales Erleben spräche und somit gegen ein „Verlernen“ einer jeweils entsprechenden emotionalen Bewertung unterschiedlicher Grade von Gewaltdarstellungen. Gegen die obige These sprechen auch die Ergebnisse einer Untersuchung (von Felten, 2000) zur Gewaltwahrnehmung Jugendlicher, die unter anderem zeigt, dass männliche und weibliche Jugendliche trotz einer insgesamt größeren Toleranz gegenüber gewalttätigem Verhalten (im Verhältnis zu Erwachsenen) im

Laufe der letzten Jahre eine Sensibilisierung für subtilere Gewaltformen (psychische Gewalt) entwickelt haben und diese als deutlich negativer bewerten.

Ob ein Wirkungszusammenhang zwischen der Bewertung einer Aktion als gewalttätig und deren Wirkung auf den Bewertenden besteht, ist aus der Betrachtung von Rezipientenkarrieren somit nicht ohne weiteres schlussfolgerbar. Nichtsdestotrotz handelt es sich um eine wichtige Fragestellung, die weitere Betrachtungen und Untersuchungen notwendig macht.

2.6 **Angst und Aggression als Reaktionsdimensionen medialer Gewaltdarstellungen**

„Es gibt kein Leben ohne Angst, vor dem andern; schon weil es ohne diese Angst, (...), kein Leben gibt; erst aus dem Nichtsein, das wir ahnen, begreifen wir für Augenblicke, dass wir leben. (...) Ohne dieses spiegelnde Wachsein, das nur aus der Angst möglich ist, wären wir verloren; wir wären nie gewesen...“

(Max Frisch, zitiert nach Richter, 1992, S. 13).

Gewaltdarstellungen können wie im vorangegangenen Kapitel beschrieben, insbesondere bei Kindern, unmittelbar Angstgefühle auslösen. Ausschlaggebend für solche Effekte sind weniger das Ausmaß an dargestellter Gewalt, als vielmehr mediale Inhalte, in denen keine deutlich zu differenzierenden Schemata von Gut und Böse vorhanden sind. Dabei gilt allerdings das psychische Gewaltformen (Anschreien, Beschimpfungen, Demütigungen, Beleidigungen etc.) junge Kinder mehr ängstigen als physische Gewaltakte. Das Auftreten verschiedenster Angstphänomene wird gerade hinsichtlich der Rezeption von Horrorfilmen bzw. von Horrormotiven hervorgehoben. Im subjektiven Erleben soll es nach dem Konsum von Horrorplots neben psychophysiologischen Effekten zu angstbesetzten Träumen, zu einer erhöhten Angstneigung im direkten zeitnahen Erleben und zu verschiedenen Schreckreaktionen kommen (vgl. Lukesch, 1998). Gleichzeitig besteht bei Menschen mit geringem Selbstvertrauen die Möglichkeit einer Stärkung des Selbst durch die Bewusstwerdung des Ausgehaltenhabens.

Hinsichtlich der Selbsteinschätzung von Wirkeffekten des Konsums medialer Gewaltdarstellung, finden sich deutliche geschlechterspezifische Unterschiede, wobei weibliche Rezipienten bei sich Angstreaktionen häufiger feststellen, als dies bei männlichen Rezipienten der Fall ist (vgl. Aufenanger, 1995). Fraglich bleibt allerdings, ob es sich um tatsächliche Wirkunterschiede handelt oder um geschlechtsstereotype Selbstwahrnehmungen, die es nicht zulassen, dass männliche Rezipienten ihre Angstreaktionen eingestehen oder sogar überhaupt wahrnehmen können. Weibliche Rezipienten äußern darüber hinaus im wesentlich größeren Ausmaß Angstphantasien als männliche Rezipienten. Zu vermuten bleibt allerdings, dass es sich bei den von männlichen Rezipienten wesentlich häufiger genannten Aggressionsphantasien um (männliche)

Abwehrstrategien handelt, um den ebenfalls vorhandenen Angsteffekten zu entgehen bzw. diese zu negieren (vgl. Lukesch, 1998).

Lukesch (1998, S. 43) stellt in Bezug auf mögliche Reaktionsformen auf Gewaltrezeption fest, „*dass Reaktionsformen, die durch Schock, Schrecken, Hoffnungslosigkeit, Verzweiflung, depressive Gefühle, Einsamkeit und Weinen gekennzeichnet sind, bis zu zehnfach häufiger vorkommen als nach außen gewandte Aggression.*“. Dabei erscheint die Opferperspektive für den Rezipienten grundsätzlich als emotional aufwühlender als die Täterperspektive.

Lukesch (1998) zeigt zudem auf, dass in wissenschaftlichen Arbeiten sowie in der Selbstbeschreibung der Vielseher dieser Aspekt als Begründung für die hohe Zuwendungsattraktivität genannt wird. Gewaltkonsum werde dann als eine Art Selbsttherapie (Flooding) zum Angstmanagement beschrieben, im Sinne des "uses-and-gratification-approaches". Lukesch (a.a.O.) interpretiert dies als Wiederholungszwang und stellt die angstverstärkenden bzw. auslösenden Wirkmechanismen sowie deren Perpetuierung in Form einer bedrohlichen Umweltwahrnehmung (Scary World) in den Vordergrund.

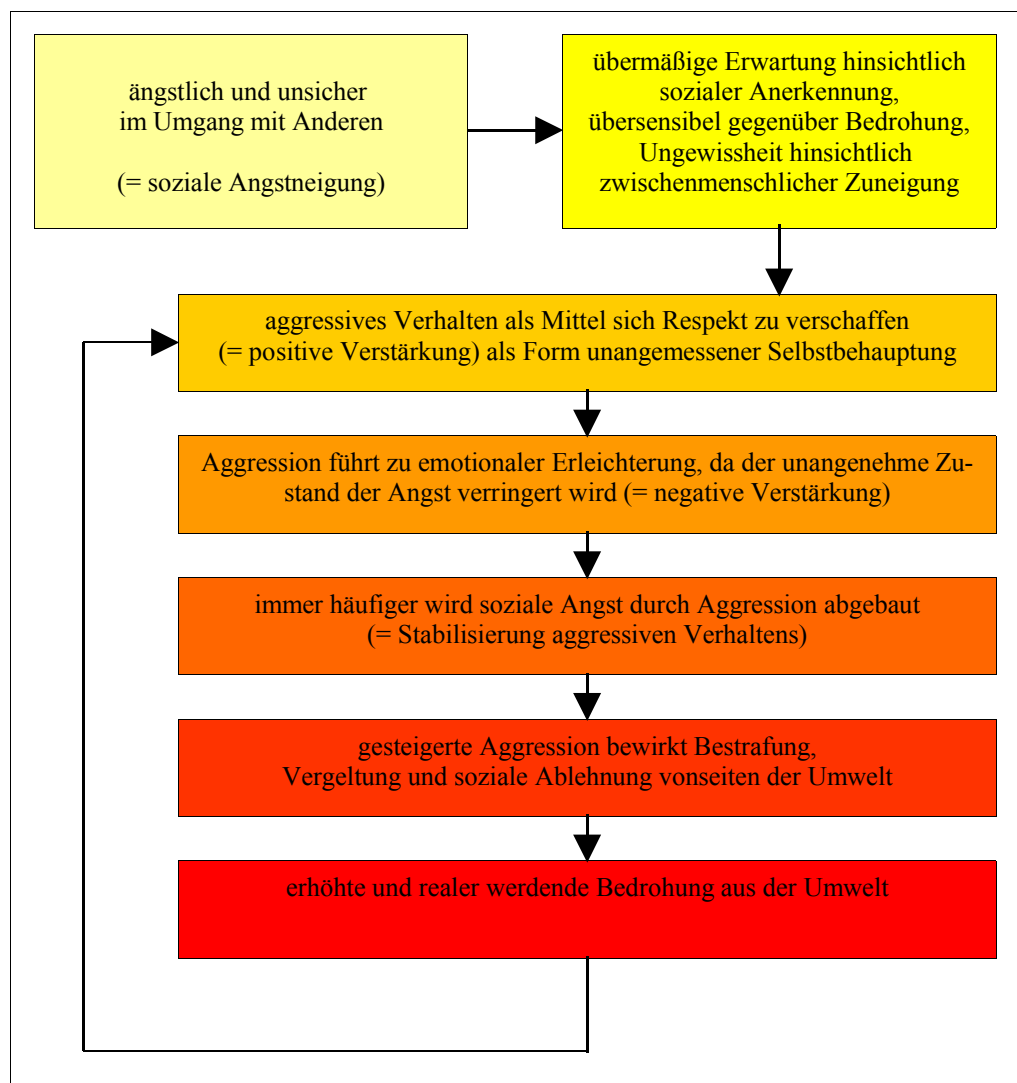
Auf Basis der individuellen Lerngeschichte eines Rezipienten betrachtet der Autor die Wahrscheinlichkeiten einer Steigerung der Aggressionsneigung einerseits gegenüber der Steigerung einer Angstneigung andererseits bzw. deren wechselseitiger Aufschaukelung. Eine Steigerung der Aggressionsneigung wird dann als wahrscheinlicher betrachtet, wenn günstige Habitualisierungsbedingungen vorlagen, d. h. die „Dosis“ des Gewaltkonsums nie einen Grad erreicht hat, bei dem die Bilder bedrückende oder sogar traumatisierende Intensität erreichen (zum Thema „saubere“ versus „schmutzige“ Gewalt vgl. Kapitel 4.2.2). Innerhalb des sozialen Umfeldes muss zusätzlich eine ausreichende Förderung gegensteuernder, empathischer und moralischer Entwicklungen des Individuums fehlen. Weitere aggressionsfördernde Aspekte können sein: Befürwortung medialer Gewaltdarstellung, aggressive Verhaltensmuster im sozialen Nahbereich, Aggressivität als präferiertes Problemlösungsmuster.

Finden eher Überforderungen des Rezipienten durch intensive Bilder ohne eine langsame stufenweise Gewöhnung statt, wird die Entwicklung einer vergrößerten Angstneigung wahrscheinlicher. Daran koppelt sich ein größeres Vermeidungsverhalten, so dass mediale Produkte mit intensiver Gewaltdarstellung gemieden werden. Dass dies für Formen der Sozialisation von Mädchen häufiger der Fall ist, entspricht vorhandenen Geschlechterstereotypen.

Neben der Betonung notwendiger Faktoren in der sozialen Umwelt (Gewalt als akzeptiertes Handlungsschema und als Konfliktlösungsstrategie des Rezipienten) bei Lukesch (a.a.O.), wird deutlich, dass es spezifische Nutzertypen bedarf, bei denen Vulnerabilitätsfaktoren (Geschlecht [vgl. Bartholow & Anderson, 2002], psychische Dispositionen: Problemlösestrategien, Traumata, Selbstwert, psychische Erkrankungen; gesellschaftlich verankerte Normen und Werte: Position von Mann und Frau, Machtgefälle, Verhaltenscodices, Religion etc.) hinzukommen müssen, um eine ängstliche oder eine aggressive Reaktionsform des Rezipienten auf mediale Gewaltdarstellungen zu etablieren.

Hinzu genommen werden muss hier die verhaltensanalytische Theorie der **angstinduzierten bzw. angstmotivierten Aggression** im Sinne von Petermann & Petermann (2001). Dieser theoretische Ansatz erläutert den Mechanismus des Umschlags von Angstneigung und ängstlichen Verhaltensmustern in aggressive Verhaltensschemata. Dabei geht man davon aus, dass eine größere Angstneigung, insbesondere im Bereich sozialer Ängste, zu einem aggressionssteigernden und verfestigenden Regelkreis (siehe folgende Abbildung) werden kann. Eine gesteigerte Angstreaktion durch mediale Inhalte, zumindest wenn sie tatsächlich zu einer Steigerung der gesamten Angstneigung eines Individuums führt, muss dann deutlich als Risikofaktor für die Entwicklung aggressiver Verhaltensstrukturen gewertet werden.

Abbildung 8: Kreislauf angstmotivierter Aggression:



(leicht variiert nach Petermann & Petermann, 2001, S. 8)

Angstvermittlung durch mediale Inhalte hätte in oben beschriebenen Kreislauf zwei Ansatzpunkte. Zum einen könnte sie eine grundsätzliche Steigerung der vorgelagerten sozialen Angst-

neigung erzeugen und somit die Vulnerabilität für die Entwicklung angstmotivierter Aggression erhöhen, insbesondere da zusätzlich eine Steigerung der ebenfalls vorgelagerten Bedrohungswahrnehmung (Übersensibilität) denkbar wäre. Zum anderen könnte medial vermittelte Angst die Wahrnehmung einer erhöhten Bedrohung innerhalb des sozialen Kontextes steigern, so dass die Wahrscheinlichkeit aggressiver Handlungen als Form der (unangemessenen) Selbstbehauptung zumindest wahrscheinlicher würden.

Einen weiteren Einflussfaktor stellt hierbei natürlich die mediale Darstellung von Gewalt als adäquates Problemlösungsmittel dar. Solche Darstellungen könnten dazu führen, dass aggressive Selbstbehauptungsstrategien weiter verstärkt werden, da sie durch die mediale Umwelt als legitimes Mittel klassifiziert wurden.

3 Der Untersuchungsgegenstand

„Das älteste und stärkste Gefühl der Menschheit ist die Furcht, und die älteste und stärkste Furcht ist die Furcht vor dem Unbekannten.“

(H. P. Lovecraft, zitiert nach Dirk & Sowa, 2000, S. 26).

Als gewaltdarstellende Medien sollen hier Spielfilme und Bildschirmspiele (PC- und Konsolenspiele) verstanden werden, innerhalb derer Gewaltdarstellungen einen herausragenden Bestandteil der Handlung darstellen oder als spannungstragende Stilmittel eingesetzt werden. Der gewalttätige Akt muss dabei nicht explizit und detailliert dargestellt sein. Eine einfache Vergleichbarkeit zwischen Bildschirmspielen und Spielfilmen ist sicherlich unter exakt wissenschaftlichen Betrachtungsaspekten nicht ohne weiteres gegeben (zur Vergleichbarkeit und den verschiedenen Unterschiedskriterien von Film- und Bildschirmspielanalysen vgl. Süß, 2003). In der Aufbereitung nicht wissenschaftlicher Provenienz wird die Vergleichbarkeit auf der Wirkungsebene als Status quo vorausgesetzt.

Ladas (2003) betont eine rigorose Unterscheidung zwischen filmisch dargestellter und in Bildschirmspielen dargestellter Gewalt. Im Computerspiel gehe es nicht um die inhaltliche Bedeutung einer Handlung, sondern um deren Effekt im Spielgeschehen. Im Gegensatz zur Interaktion fehle der Interaktivität im Bildschirmspiel Empathie und Emotionalität in Richtung des virtuellen Gegenübers. Die dortige Interaktion sei vielmehr zweckgebunden an die erfolgreiche Bewältigung des Spiels bzw. der Spielwelt. Im Spielfilm wird laut Ladas, im Gegensatz zu den allermeisten Bildschirmspielen, ein emotionales Erlebnis geboten. Durch die nahezu nicht vorhandene Ausdifferenzierung der gegnerischen Charaktere, insbesondere in den inkriminierten Bereichen des Actionspiels und der Ego-Shooter, werden diese zu Zielscheiben und „Schießbudenfiguren“ degradiert und erlangen somit nie die Rolle eines emotional belegten Gegenübers, sie bleiben auf der Stufe der Funktionalität eines „Hindernisses“ stehen. Basierend auf den Untersuchungen Grimms (1999) zu einer wirkungsausschlaggebenden Opfer-Täter Dynamik, zweifelt Ladas die Vergleichbarkeit von Gewaltdarstellungen in den beiden genannten Medientypen grundsätzlich an, da in Bildschirmspielen überhaupt keine Opferdarstellung, die in einem emotionalisierenden und vor allem empathieauslösenden Gesamtkontext stattfindet, auffindbar sei (vgl. Ladas, 2002).

In der vorliegenden Arbeit wird ebenfalls von einer, stärker auf spezifische Aspekte bezogenen, Vergleichbarkeit ausgegangen (s. u.), wobei hier sicherlich festzuhalten bleibt, dass die Durchmischungen ästhetischer und inhaltlicher Elemente von Spielfilmen und Bildschirmspielen ein immer größeres Ausmaß erreichen und damit zwangsläufig eine immer dichter werdende Annäherung an die von Ladas zur Vergleichbarkeit geforderten Dimensionen „Empathie mit den Charakteren“ und „Emotionalität des Plots“ erreicht wird.

Es lassen sich in nahezu allen Mediengruppen Gewaltdarstellungen finden, ob dies nun visuelle Darstellungen im Fernsehen (z. B. Serien, Nachrichten, Reportagen) sind oder Liedtexte innerhalb von Musikstücken und nicht zuletzt in der Literatur. Als Beispiel seien hier nur die klassischen Märchen und Sagen erwähnt. Diese medialen Gruppen wurden in der vorliegenden

Untersuchung bewusst ausgespart, zumal insbesondere die Gewaltdarstellungen innerhalb medialer Berichterstattungen realer Begebenheiten zu keiner Zeit einer solchen Kritik ausgesetzt war, wie die Darstellungen fiktionaler Akte der Gewalt.

Exkurs:

Am Rande sei hier erwähnt, dass Theunert (1987 und 1992 sowie Theunert & Schorb, 1995) in ihren Untersuchungen feststellte, dass ausgerechnet die als besonders gefährdet angesehenen Kinder und Jugendlichen eine deutliche Unterscheidung treffen zwischen der Bewertung fiktionaler und nicht fiktionaler Gewaltdarstellung. Fiktionaler Gewaltdarstellung wird weder eine besondere Wirkung noch eine große Bedeutung für das alltägliche Leben beigemessen, sie dient ausschließlich der Unterhaltung und wird als ungefährlich für das eigene Wohlbefinden betrachtet. Einige Jugendlichen beschrieben, dass sie grundsätzlich das Dargestellte mit eigenen Erfahrungen abgleichen oder darüber eigene Erfahrungen relativieren würden, bzw. waren einige Jugendliche in der Lage ihren Konsum von medialer Gewalt reflektorisch so zu verstehen und dies zu benennen. Reale Gewaltdarstellungen in Informationssendungen wurden hingegen als wesentlich „wirkungsvoller“ bewertet. Anfassungen von Wut über berichtete Effekte struktureller Gewalt (z. B. soziale Ungerechtigkeit, politische Bevormundung) und dem Bewusstsein einer durch die Medien und die Politik selektierten politischen Information, die auf sprachlicher Ebene Erwachsener ohne die notwendigen Hintergrundinformationen vermittelt wird, was insbesondere bei bildungsbenachteiligten Jugendlichen eher zu einem Abwenden von Informationssendungen führt. Berichte über reale Gewalt werden insbesondere von Kindern als bedrohlicher und für den eigenen Alltag als bedeutsam klassifiziert. Deren Bedeutungsgrad scheint selbst bei Kindern noch weit entfernt von einer etwaigen „Scary-world Hypothese“ (vgl. Kapitel 4.3.2), führt aber insbesondere bei Kindern, weiblichen Jugendlichen und bei männlichen Jugendlichen mit einem hohen Bildungsstand verstärkt zu Verunsicherungen und einer erhöhten Angstneigung.

In der historischen, wie der aktuellen Diskussion um die schädliche Wirkung von medialen Gewaltdarstellungen auf den (vor allem jugendlichen) Konsumenten nehmen Spielfilme und Bildschirmspiele (zur historischen Betrachtung der gesamten Entwicklung des Bildschirmspiels vgl. ausführlich: Lischka, 2002) aus dem sehr breit gefächerten Feld des sogenannten Horrorgenres eine absolut herausragende Stellung ein.

Wie in diversen anderen Bereichen hauptsächlich visuell orientierter Medien wird innerhalb dieses Genres mit verschiedenen Spannungselementen gearbeitet, d. h. durch Bildkompositionen, Bildschnitte, Lichteffekte und nicht zuletzt durch auditive Elemente wie Musik sowie Geräuschkulissen, wird Spannung erzeugt. Zusätzlich zeichnet sich ein großer Teil dieser gewaltdarstellenden Medien (insbesondere Filme, aber auch Spiele) durch einen wellenförmigen, sich steigernden Verlauf aus, bei dem die Spannungshöhepunkte immer schneller aufeinander

folgen. In vielen Fällen sind diese Spannungshöhepunkte mit Schockeffekten (mehr oder minder extreme Gewaltdarstellungen als Stilmittel zum Spannungsaufbau) versehen, welche die Wirkung auf den Zuschauer bzw. Spieler noch einmal steigern sollen. (vgl. Hroß, 2000, zu den Grundlagen filmischer Narration vgl. Monaco, 1999; Wuss, 1999).

Im Folgenden werden das Medium Film und das Medium Bildschirmspiel weiter eingrenzend beschrieben. Es sei aber noch einmal ausdrücklich darauf hingewiesen, dass die hier dargestellten Betrachtungen und Zuordnungen verschiedener Medien nur eine von vielen Varianten darstellen und keinerlei Letztgültigkeit für sich in Anspruch nehmen. Die Darstellung von Gewalt findet sich darüber hinaus häufig als übergeordnetes Spektrum in verschiedensten Genres und Darstellungsarten, als Stilmittel wie auch als zentrales Thema des medialen Inhaltes, was in den folgenden zwei Kapiteln dargelegt werden soll.

Zu den verschiedenen ausführlichen Genrebetrachtungen und ihren spezifischen Kategorisierungen bzw. Kategorisierungsversuchen im Film vergleiche: Baumann (1989), Dirk & Sowa (2000); Giesen (1980); Jung, Weil & Seesslen (1977); Kinder & Wieck (2001); Klewer (1997 und 1998); Seesslen (1995 und 1996) sowie Seesslen & Weil (1980). Genrebetrachtungen und Kategorisierungen im Bereich der Bildschirmspiele finden sich u. a. in: Diehl & Diehl (1993), Dittler (1993 & 1997), Laudowicz (1998) sowie Retschitzki & Gurtner (1997).

3.1 Gewalt als genreübergreifendes Stilmittel

*„Der Genuss des Horrors setzt voraus, dass das Dargestellte so realistisch geschildert ist, dass es wahr sein und die Welt des Rezipienten im Prinzip ebenso betreffen könnte – dass es aber eben **nicht wahr** ist, sondern nur eine **Fiktion** (Hervorhebung: Baumann).“*
(Baumann, 1989, S. 71).

Die Darstellung von Gewalt als dramaturgischen Kristallisationspunkt oder als klimaktische Brechung innerhalb eines Handlungsplots, ist ohne Zweifel in nahezu jedem Spielfilmgenre (sieht man vielleicht von klassischen Komödien ab) mehr oder minder häufig zu finden. Insbesondere im modernen Horrorfilm, seit Mitte der 70er Jahre, ist die exakte Setzung von Schockmomenten durch die Darstellung extremer Gewalt an spezifischen Positionen der jeweiligen Handlung zum Standard geworden. Filmgewalt unterscheidet sich dabei insbesondere durch die Inszenierung der eigentlichen Tat und deren häufig irrealen Umgebungsplots. Hroß (2002b) benennt auf Basis dessen fünf grundlegende Funktionen von Gewaltdarstellungen im Film:

- (1) Gewaltdarstellungen erzeugen innerhalb der Struktur des Plots Spannung.
- (2) Fiktionale Gewaltdarstellungen in Filmen involviert den Rezipienten emotional in die Handlung und dient neben der Handlungsimmanenz dazu, (im filmanalytischen Sinne) innere Prozesse der Protagonisten als äußeren Kampf darzustellen.
- (3) Die Darstellung von Gewalt kann die inhaltlichen Aspekte bzw. Aussagen eines Films auf einen Höhepunkt zuspitzen und so den Rezipienten zu einer Standpunkt-festlegung anregen oder auffordern.
- (4) Die Darstellung von (insbesondere exzessiver) Gewalt hat sich in der Entwicklung der Filmgeschichte zu einer eigenen Kunstform im Sinne der „popular culture“ entwickelt. Als Beispiel seien hier insbesondere die Werke eines Quentin Tarantino und John Woo genannt.
- (5) Mediale Gewaltdarstellungen in Filmen können gerade durch ihre Irrealität dem danach suchenden Konsumenten eine „spektakuläre Show“ bieten oder ihm eine humorvolle bis sarkastische Distanzierung vom Alltagsleben ermöglichen.

Hroß (a.a.O.) vertritt entsprechend die Ansicht, dass die Forderung nach einer Verringerung von Gewaltdarstellungen in Filmen weder den spielerisch-unterhaltsamen Komponenten eines Films noch den thematisch-inhaltlichen Elementen Rechnung trägt.

Die in Filmen dargestellten Schockbilder können inszenatorisch wie ein Gemälde wirken und existieren innerhalb der jeweiligen szenischen Raumbegrenzung (Mikos, 2001a). Sie führen die Blick- und Aufmerksamkeitsrichtung auf einen zentralen Punkt, der für gewöhnlich schreckliches bzw. als schrecklich empfundenen präsentiert. Hroß (2000) stellt hierzu fest, dass seiner Ansicht nach diese Inszenierungstechniken für den Rezipienten schnell und leicht durchschaubar sind, was zu einer „Erwartungshaltung des nächsten Schocks“ führt. Der Zuschauer kann anhand von musikalischen Leitmotiven oder einer entsprechenden Geräuschkulisse schon vorausahnen, wann der nächste Schockeffekt auf ihn wartet, sich somit vorbereiten auch hinsichtlich eines Hin- oder Wegschauens. Gleichzeitig erhöht diese dramaturgische Vorbereitung in der „Erwartung des Unerwarteten“ die Spannung beim Zuschauer. Insbesondere die Horrorfilme der letzten 10 Jahre haben wiederum diese Erwartungshaltung des Zuschauers zum Stilmittel erhoben. Der Spannungsaufbau wird vorgetäuscht, es werden bedrohliche Stimmungen aufgebaut wo keine Bedrohungen sind, es finden Scheinangriffe statt und die Bedrohung erscheint in scheinbar „friedlichen“ Sequenzen. Somit wird die Frage nach dem „Wann?“, „Wo?“ und „Wie?“ zu einem der zentralen Rezeptioninhalte beim Konsum von Horrorfilmen.

Carroll (1990) beschreibt die affektive Reaktion als zentrales Ziel dessen, was er als „Kunst-Horror“ (Art- Horror) beschreibt (vgl. auch Mikos, 2001c) und die gesamte Palette der Möglichkeiten drastischer Darstellung, aber auch Ungewissheit und Verunsicherung umfasst. Die affektive Reaktion des Publikums bleibt allerdings zusätzlich „... *an das Handeln der Charaktere in spezifischen bedrohlichen Situationen und an deren emotionale Reaktionen auf die Bedrohung gebunden ...* (Carroll 1990, S. 92 f).“ (Mikos, 2001c, S. 15).

Aus einem narrativ, genreanalytischen Blickpunkt stellt Wuss (1999) die Verwendung von Gewaltdarstellungen als Stimulusmaterial dar, welches primär Schock, Schrecken und Ekel hervorruft, selbst dann, wenn es gezielt eingesetzt ist, um etwa die Parabel oder Grotteske auf die Spitze ihrer Aussage zu treiben (Wuss nennt hier als Beispiel: Peter Greenaways Film „*Der Koch, der Dieb, seine Frau und ihr Liebhaber*“). Dabei verlieren sich am Ende die vermittelten Inhalte durch die Schockwirkung der gezeigten Ereignisse, da der Rezipient kaum in der Lage sein wird, die gezeigten Bilder sofort distanziert als Kunstmittel zu klassifizieren. Wuss (a.a.O.) vertritt damit eine gegensätzliche Haltung zur erlernten medialen Kompetenz und Medienerfahrung (Eckert et al., 1991), die genau zu einer solchen Befähigung der Betrachtung medialer Inhalte auf einer Metaebene führen würde, bzw. von den Rezipienten als zusätzlicher Konsumanreiz beschrieben wird (vgl. Kapitel 2.4.2 sowie Eckert et al., 1991).

3.2 Gewalt als genreübergreifender Inhalt und Thema

„Ich habe nichts gegen abstoßende Dinge oder Gewalt auf der Leinwand. Ich zeige dort Dinge, die mich im realen Leben beunruhigen, und sage damit ja nicht, dass ich Gewalt mag. Im Gegenteil, ich sage, sie erschreckt mich, ich möchte sie im Film diskutieren. Wenn man einen Albtraum hatte, möchte man anschließend auch darüber reden.“

(Regisseur David Cronenberg, zitiert in Dirk & Sowa, 2000, S. 50)

Gewalt und ihre Darstellung kann und muss als fester Bestandteil menschlicher Kommunikation und Interaktion im Sinne sozialen Handelns (Wertheimer, 1986) betrachtet werden. Beides (Gewalt und ihre Darstellung) ist mindestens so alt wie die ersten bislang auffindbaren kulturell-medialen Äußerungen unserer Spezies bzw. sogar ihrer phylogenetischen Vorfahren. Mit den prähistorischen Höhlenmalereien des Paläolithikum beginnend und in der Antike ihre ersten Höhepunkte erlebend, ist Gewalt als sozialer Faktor menschlichen Zusammenlebens in verschiedensten Kunstformen und damit in verschiedensten Medien thematisiert worden (vgl. Wertheimer, 1986). Der Wunsch des Menschen sich „Bilder von den Dingen“ zu machen, so auch von Gewalt, wird darin deutlich.

Gerade die Bedrohung, die von der Visualisierung gewalttätiger Akte auszugehen scheint, ist in der Vergangenheit in unterschiedlichsten Richtungen diskutiert und genutzt worden. Die Diskussion um Funktion und Wirkung von dargestellter Gewalt auf den Betrachter hält bereits seit der Antike an (Wertheimer, 1986). Sowohl die Darstellung als auch die Diskussion um diese, weisen mit dem Aufkommen audiovisueller Medien eine neue Qualität auf. Zum Teil sind die Ursachen dafür in den Eigenschaften dieser Medien selbst zu suchen, so ermöglicht die Kombination von Bild und Ton eine sehr direkte und authentisch wirkende Darstellung, welche in den letzten Jahren durch entsprechende Tricktechnik selbst die unwirklichsten Szenarien als real erscheinen lässt, zumindest innerhalb ihrer visuellen Gestalt, selbst wenn der Rezipient sich

ihrer Fiktionalität bewusst ist. Einen weiteren Aspekt der veränderten Diskussion stellt die Verbreitung audiovisueller Medien im Laufe des vergangenen Jahrhunderts dar. Waren mediale Darstellungen bis dahin nur Bildungseliten zugänglich oder konnten sie nur in spezifischen Kontexten (z. B. in Kirchen oder Klöstern, innerhalb von Gottesdiensten – sakral Kunst bzw. Sakralabbildungen / Darstellung von Gewalt und Erotik als Bestandteil religiöser Bilderwelten, etwa Darstellungen des jüngsten Gerichtes, vgl. Bataille, 1981) rezipiert werden, wurden sie im 19. und vor allem 20. Jahrhundert zu absolutem Allgemeingut, welches von allen gesellschaftlichen Ebenen aus im gleichen oder zumindest ähnlichem Ausmaß konsumiert werden konnte.

Gewaltdarstellungen in Filmen, um die sich ein Großteil des aktuellen öffentlichen Diskurses dreht, werden von vielen Autoren nicht wertfrei als künstlerisches Motiv betrachtet, sondern als Darstellung eines existentiellen Themas individueller wie auch gesellschaftlicher Entwicklungen. Insbesondere Carroll (1990) bezieht dies in seiner „Philosophy of Horror“ auf die gewalthaltigsten Formen medialer (Kunst-)werke. Carroll sieht den modernen Horrorfilm bzw. die Art der Gewaltdarstellung (die für dieses Genre typisch ist) als Ausdruck einer postmodernen Sichtweise, in der reflexiv und die Traditionen der Moderne hinterfragend, Gewaltmotive als ein „back to the roots“ in Richtung eigener Körperlichkeit, in einer immer stärker durch Entfremdung von eigener Humanität (im Wortsinn) geprägten Welt, zu verstehen sind. Die Vernichtung des Menschen im Film, wird von ihm parallel als Bild für eine Entwicklung betrachtet, in welcher der moderne Mensch sein Vertrauen in Religion, nationalstaatlichen Zusammenhalt oder die kausale Erklärbarkeit der Realität verloren hat. Übrig geblieben sind Verunsicherung, Verletzlichkeit der Menschenwürde als Individuum und autonomes Subjekt, Willkür, Ohnmacht sowie Zufälligkeit individueller Lebensentwicklungen, die sich in den Darstellungen von Gewalt und Terror insbesondere innerhalb des Genres der Horrorfilme wiederfinden (vgl. Hroß, 2000).

Einen anderen Blickpunkt auf die Körperlichkeit der gewaltdarstellenden Medien und natürlich insbesondere der extremen Körperlichkeit im gewaltdarstellenden Film (Horrorfilm) beschreibt Hartwig (1986), indem er kindliche Zugänge vermutet, bei denen Dinge zerstört werden, um in ihr Inneres zu schauen und es zu verstehen. Verständnis und Funktionalität des Körpers werden so zu zentralen Themen, welche die Grundlage, den inneren Kern für die Gestaltung und Stabilität des Selbst bilden. Körperbilder und insbesondere das Bild des eigenen Körpers bestimmen während des gesamten Lebens in entscheidendem Maße das Selbstgefühl und die Selbstbewertung eines Menschen. Die Zerstörung oder Veränderung solcher Körperbilder auf medialer Ebene spielt somit entsprechend mit Urängsten der Vernichtung dieser narzisstischen Stabilität (Hartwig, 1986).

Gewaltdarstellung als Thema, welches weit über den Horrorfilm oder das Horrorspiel hinausgeht, scheint in diesen Genres nichts desto trotz eine besondere inhaltliche Bedeutung zu transportieren. Diese lassen sich zu einem Großteil aus den weiter unten erläuterten Thesen zur Zugangsattraktivität und zum Rezeptionsprozess erschließen. Die transportierten Inhalte sind es letztendlich, die eine Zuwendung und den Konsum medialer Gewaltdarstellung erklärbar machen (vgl. Kapitel 4.2.1 und 4.2.2 sowie Baumann, 1989; Hroß, 2000 und Reiß, 1990).

Abschließend lässt sich hier die Frage nach einer etwaigen „Pathologie der Produzenten“ stellen. Baumann (1989, S. 56) zitiert den Horrormann Autor Stephen King, der das Schreiben solcher Inhalte darstellt, als: *„eine Art Sicherheitsventil, wenn man sich seine Obsessionen durch einen kreativen Akt vom Halse schafft. Ich halte es durchaus nicht für ausgeschlossen, dass ich – ausgestattet mit einer hübschen Zwangsjacke – in einer Klapsmühle gelandet wäre, hätte ich die Fähigkeit zum Schreiben nicht gehabt.“* (King Interview mit R. D. Nolane, 1982, S.4 in: Science Fiction Times Nr. 152). Neben der Fragestellung, ob es nicht durchaus wünschenswert sei, wenn Menschen eigene Traumatisierungen oder psychische „Defekte“ (oder auch Gewaltbereitschaft, vgl. Schiffer, 1999) durch künstlerische Betätigung verarbeiten, bleibt hier sicherlich die Feststellung, dass wohl nahezu jede künstlerische Äußerung einen Akt der Darbietung (und vielleicht auch der Verarbeitung) innerpsychischer Gegebenheiten darstellt oder zumindest zwangsläufig auf den biographischen Voraussetzungen und aktuellen Lebensweltzusammenhängen eines Künstlers fußt (Baumann, 1989).

3.3 Das Medium „Film“

*„Der Gegenstand der nachahmenden Darstellung in der Tragödie ist nicht nur eine in sich abgeschlossene Handlung, sondern **Vorgänge, die Furcht und Mitleid erregen**. Die Dramen erhalten diesen Charakter vor allem dadurch, dass die Ereignisse zwar aus dem inneren Zusammenhang, aber **wider Erwarten** eintreten. (Hervorhebungen durch den Autor)“*
(Aristoteles, Poetik, zitiert nach Wuss, 1999, S. 99).

Gewalthaltige Filme finden sich vor allem in den Genres: Actionfilm, Horrorfilm, Kriegsfilm, Science Fiction und Thriller. Herausragend ist dabei der sogenannte Splatterfilm (vom Slangbegriff *to splatt* = zerplatzen) als Subgruppe des Horrorfilms, der vor allem gekennzeichnet ist durch extrem detailliert und explizit dargestellte Gewaltszenen. Nicht selten sind die entsprechenden Handlungen überzogen blutig und brutal inszeniert. Der Splatterfilm lässt sich ursprünglich vor allem der Sparte der Horrorfilme zuordnen. Filme dieser Machart tauchten erstmalig gehäuft Ende der sechziger Jahre auf, was weniger mit einem zeitgeistbedingten größeren Interesse an Gewalt und Tod zu tun hatte, als vielmehr mit der sich stark verbessernden Tricktechnik, die es Filmemachern ermöglichte auch härteste Gewaltakte mehr oder minder realistisch darzustellen. Den Höhepunkt der Splatterfilmära findet man allerdings erst Mitte der achtziger Jahre. Insbesondere das, in dieser Zeit zum Massenmedium werdende, Video sorgte für einen gigantischen Boom von „Hardcore“ – Gewaltfilmen (zur historischen Entwicklung vgl. ausführlich Dirk & Sowa, 2000; Giesen, 1980, Klewer, 1997 & 1998).

Betrachtet man die aktuelle Filmlandschaft, so wird man unweigerlich feststellen, dass sogenannte Splatterelemente inzwischen auch außerhalb des Horrorfilms auf breiter Basis zum Einsatz kommen. Beispiele hierfür wären Filme wie „Braveheart“ (USA, 1996) (biographische

Verfilmung des Lebens des schottischen Volkshelden William Wallace) dem unter anderem fünf Oscars von der amerikanischen Filmakademie verliehen wurden oder „Der Soldat James Ryan“ („Saving Private Ryan“) von Steven Spielberg (USA, 1998), der sich zum Subgenre Antikriegsfilm zählt (zur Problematik der Gewaltdarstellung insbesondere in der Anfangssequenz des Films vgl. Bohrmann, 2002). Innerhalb des Genres Horrorfilm hat eher eine Renaissance des „Horrors im eigenen Kopf“ stattgefunden. So zeigten Blockbuster wie „Blair Witch Projekt“ (USA, 1999), „Signs“ (USA, 2002) oder „Ring“ (USA, 2003 / Original: Japan, 1998) nahezu keine direkte Gewaltdarstellung. Abbilder der Gewalt blieben der Phantasie des Zuschauers überlassen.

Die in der vorliegenden Untersuchung verwendeten Filme können als charakteristisch für ihr jeweiliges Genre (Psychothriller, Horror [incl. Splatter], Science Fiction und Science Fiction Horror) gelten, d. h. bei ihnen findet man die typische Dramaturgie, mit den klassischen Charakteren, den entsprechenden Bildkompositionen und Kameraeinstellungen, die enerzierenden Klanggemälde und entsprechende Musikkompositionen, welche für das jeweilige Genre ebenfalls als klassisch gelten, bzw. wegweisend für deren filmische Epigonen waren (zu den Inhalten der Filme siehe weiter unten). Diese medialen Strukturen finden sich mehr oder weniger stark ausgeprägt im Großteil der jeweiligen Genre Abkömmlinge, so dass von der Wirkung der hier verwendeten Filme, auf die möglichen Effekte der dramaturgischen Strukturen ihrer medialen Verwandtschaft geschlossen werden kann.

Die ausgewählten Filme sollten neben dem Beinhalt klassischer genretypische Stilelemente und Handlungsversatzstücke (vgl. hierzu Baumann, 1989) eine größtmögliche Nähe zu Dramaturgie, Bilderwelten und Sehperspektiven von Bildschirmspielen des untersuchten Genres der Ego-Shooter aufweisen, damit eine größtmögliche Vergleichbarkeit gegeben ist. Ein besonderes Augenmerk galt hier dem „First Person View“, der Ich-Perspektive. Der Spieler in einem 3D-Shooter sieht durch die Augen der Spielfigur, einzig auf dem Bildschirm sichtbarer Teil ist die Waffenhand, entsprechend dem eigenen realen Sichtfeld in einer vorstellbaren Realsituation. Innerhalb des Films nennt man diese Perspektive: „die subjektive Kamera“, d. h. der Zuschauer sieht mit den Augen (meist) der Hauptfigur oder aber durch die Augen des Kontrahenten (die subjektive Sicht des Täters, vgl. Wulff, 1997). Im Film „Das Schweigen der Lämmer“ (der in der vorliegenden Untersuchung verwendet wurde) wird diese Technik exzessiv angewandt. Jonathan Demme, der Regisseur beschreibt dieses Vorgehen in seinem Film wie folgt: *„Unser stilistisches Konzept war, der Kamera den absoluten subjektiven Blick von Jodie (Foster, die Clarice spielt) zu geben. Alle sprechen direkt in die Kamera und die Kamera sieht all das, was sie auch sieht. Ich hielt das für notwendig – nicht einfach nur um Clarice zu etwas besonderem zu machen, sondern um das Publikum zusammen mit ihr ins Zentrum der Identifikation zu ziehen.“* (1991 in „Interview“, aus DVD Booklet, 2001, S. 2).

In der finalen „Showdown“ Sequenz wird diese Technik auf die Spitze getrieben, wenn aus der bis zu diesem Zeitpunkt regelmäßig subjektiven Perspektive der Heldin, in die subjektive Perspektive ihres Gegners (ein soziopathischer Serienkiller) gewechselt wird. Diese Sequenz wird noch verstärkt durch eine Ego-Shooter identische Bildkomposition, der Täter blickt durch eine Nachtsichtbrille und sieht wie auf einem Bildschirm ausschließlich seine Waffenhand innerhalb des szenischen Interieurs.

Die subjektive Kameraperspektive ist eine klassische Methode zum Spannungsaufbau und dient zusätzlich, wenn sie die Perspektive des Täters einnimmt der Entwicklung von „Suspense“ (der Zuschauer hat ein größeres Wissen über die bevorstehende Gefahr als die Protagonisten im Film, die dieser Gefahr [in Kürze] ausgesetzt sind – zumindest aber weiß man als Zuschauer um welche Defizite an Information der Protagonisten es sich handelt; vgl. Wuss, 1999). Suspense verstärkt nicht nur die Spannung des Plots, sondern sorgt für die Bewusstmachung des Erlebensprozesses innerhalb der Rezeption, der Rezipient wird somit zum Teilhaber der medialen Geschehnisse (Wuss, 1999). Vor allem Filme aus dem Subgenre des sog. Stalker- oder Slasher-Films haben diese dramaturgische Technik vielfach angewandt (zur Genrebetrachtung vgl. Dirk & Sowa, 2000; Westphal & Lukas, 2000). Berühmte Beispiele wären die „Psycho – Dusche“ und die „Halloween – Startsequenz“ (zur Bedeutung der subjektiven Kamera vergleiche auch Hroß, 2000 sowie Westphal & Lukas, 2000). In allen in dieser Untersuchung eingesetzten Filmen stellt sie ein Teilkonzept der Bildkomposition dar, erreicht aber ihren Höhepunkt im o. g. Psychothriller.

Eine eher dramaturgische Komponente, die als vergleichbarer Inhaltsaspekt zwischen Spielfilm und Bildschirmspiel diente, bestand in der Handlungsumwelt. Die ausgewählten Filme beinhalteten zumindest phasenweise (in den Filmen „Aliens“, „Zombie“ und „Die Fürsten der Dunkelheit“ nahezu durchgängig) klaustrophobische, labyrinthartige Handlungsumgebungen, aus denen es für die Protagonisten galt zu entkommen. In den drei genannten Filmen handelt es sich bei Ersterem um ein riesiges Frachtraumschiff, beim Zweiten um eine amerikanische Kaufhausanlage „auf der grünen Wiese“ und beim dritten Film um eine verwinkelte Kirchen- bzw. Klosteranlage. Diese dramaturgischen Kompositionen stellen keine Ausnahmeerscheinung dar, sondern können als klassisches Versatzstück bewertet werden.

Den letzten als wichtig erachteten vergleichbaren Inhaltsaspekt, stellten die für die Protagonisten zwangsweise notwendigen Handlungsmuster dar. In allen verwendeten Filmen muss der Held bzw. die Heldin aus einer im Grunde „unschuldigen“ Position heraus einem übermächtigen Gegner widerstehen. Diese Selbstverteidigung, als Handlungsgrundlage und Zwang zum Schutz eigener Unversehrtheit oder der anderer Mit-Protagonisten, kann nur unter Einsatz massiver physischer Gewalt erfolgreich sein, da das erklärte Ziel des Gegners die Vernichtung des Protagonisten darstellt. Baumann (1989, S.133 f.) spricht in diesem Zusammenhang vom „Prinzip der gerechtfertigten Notwehr“, welche innerhalb des Plots jedwede Form der Gewaltanwendung dem Aggressor gegenüber rechtfertigt, als einziges Mittel zum Erhalt der eigenen Existenz (vgl. zur Zugangsattraktivität durch das Gerechtigkeitsmotiv Kap. 4.2.1 sowie Zillmann, 1998). Die Gegner rekrutieren sich aus Außerirdischen („Aliens“, „Star Ship Troopers“), Soziopathen („Das Schweigen der Lämmer“), überirdisch-mythologisch-religiösen Lebensformen („Die Fürsten der Dunkelheit“) und Monstren bzw. sog. Halbwesen („Zombie“) (zu den Archetypen des Horrorfilms vgl. Baumann, 1989 und Hroß, 2000).

Im Folgenden werden kurze Inhaltsangaben und wichtige Daten der verwendeten Filme aus einschlägigen Lexika dargelegt.

FILMDATEN

1) Das Schweigen der Lämmer (THE SILENCE OF THE LAMBS)

Eine junge FBI-Anwärtlerin wird bei der Verfolgung eines krankhaften Frauenmörders auf einen gefährlichen Soziopathen angesetzt, der einst ein brillanter Psychiater war, aber selbst zum kannibalistischen Mörder wurde. Ihr Ringen mit dem genialen Mörder endet, nachdem ihr Kindheitstrauma erneut hervorbricht und der Frauenmörder zur Strecke gebracht ist, in einer Patt-Situation. (USA, 1990, 118 M., Thriller)

FSK: ab 16

Verleih: Columbia Tri-Star, RCA/Columbia (Video)
 Erstaufführung: 11.4.1991/5.11.1991 Video/5.3.1994 RTL
 Regie: Jonathan Demme

*Quelle: Lexikon des Internationalen Films (CD-ROM)
 Copyright 1996 Systema Verlag, München*

2) Die Fürsten der Dunkelheit (PRINCE OF DARKNESS)

In der unterirdischen Kapelle einer ausgestorbenen antiken Bruderschaft macht sich eine Gruppe Wissenschaftler daran, ein mysteriöses Gefäß mit einer Flüssigkeit zu untersuchen, von der unheilvolle Kräfte auszugehen scheinen. Als sie erkennen, dass sie es mit dem Satan persönlich zu tun haben, ist es zu spät: ein grässliches Gemetzel nimmt seinen Lauf. (USA, 1987, Scope, 101 M., Horrorfilm)

FSK: ab 16

Verleih: Senator, Starlight (Video)
 Erstaufführung: 5.5.1988/2.11.1988 Video
 Regie: John Carpenter

*Quelle: Lexikon des Internationalen Films (CD-ROM)
 Copyright 1996 Systema Verlag, München*

3) Starship Troopers

Irgendwann in der Zukunft gibt es auf der Erde nur noch ein totalitäres System, welches ganz auf die Stärke seines Militärs setzt. Dies ist um so wichtiger, denn die Erde und seine Kolonien werden immer wieder von feindlichen Riesen-Insekten, die aus der Tiefe des Alls kommen, angegriffen. Irgendwann ruft einer den totalen Krieg aus und so ziehen die „Starship Troopers“ los, um den „Bugs“ den Garaus zu machen. Im Mittelpunkt der Handlung stehen die Schicksale von mehreren Highschool-Abgängern, die sich freiwillig gemeldet haben und schon bald ihren ersten Fronteinsatz erleben. (USA 1997 Paul Verhoeven; 127 M.)

FSK ab 18

Aus: Lehr, Markus & Trebbin, Frank (Hrsg.) (1998). Frank Trebbins: Die Angst sitzt neben Dir. Gesamtausgabe. Schönwalde: Selbstverlag Frank Trebbin.

4) Aliens - Die Rückkehr (ALIENS (Alien II))

Mit einer Elite-Einheit kehrt die Frau, die auf einer früheren Expedition grauenvolle Abenteuer mit einem außerirdischen Monster („Aliens - Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt“) erlebte, auf den Planeten des damaligen Geschehens zurück. Im bestialischen Kampf mit demselben Gegner rettet sie sich und ein kleines Mädchen. (USA, 1986, Scope, 137 M., Science-Fiction-Film / Horrorfilm)

FSK: _____ **ab 16**

Verleih: 20th Century-Fox (auch 70mm), 20th Century Fox (16 mm), CBS/Fox (Video)
 Erstaufführung: 13.11.1986/Dezember 1987 Video/28.12.1990 Kino DDR
 Regie: James Cameron

*Quelle: Lexikon des Internationalen Films (CD-ROM)
 Copyright 1996 Systema Verlag, München*

5) Zombie (ZOMBIE - DAWN OF THE DEAD)

Eine bislang unbekannte Seuche lässt Tote als menschenfressende Ungeheuer auferstehen. Wer von einem solchen Zombie angefallen wurde, verwandelt sich selbst in einen Untoten - eine epidemische Invasion breitet sich über den Kontinent aus. Eine Gruppe überlebender Landbewohner rettet sich in einen Supermarkt und beginnt einen aussichtslosen Kampf. (USA, 1977, 118 M., Horrorfilm / Thriller)

FSK: **ab 18 (Verwendung fand die FSK 18 freigegebene VHS Version von 1998)**

Verleih: Neue Constantin / Marketing, u.a. (Video)
 Erstaufführung: 2.8.1979 / 1981 Video Erstveröffentlichung
 Regie: George A. Romero

*Quelle: Lexikon des Internationalen Films (CD-ROM)
 Copyright 1996 Systema Verlag, München*

Anmerkung: eine aufschlussreiche Analyse und Interpretation des Films von Romero findet sich bei Faulstich, 2000

3.4 Das Medium „Bildschirmspiel“

Obwohl Bildschirmspiele zur Alltagsrealität zumindest innerhalb der Industrienationen gehören dürften, sind sie ein noch so junger (und für viele Menschen ein relativ unbekannter bzw. neuer) Zweig der medialen Entwicklung, dass es notwendig erscheint, grundlegender über Formen und Strukturen der Bildschirmspiele zu sprechen, um dann eine Eingrenzung in Richtung der untersuchten Epigonen vorzunehmen. Zudem unterscheiden sich Bildschirmspiele in wesentlichen Aspekten von anderen Arten audio-visueller Medien. Die visuelle Strukturierung der allermeisten aktuellen Bildschirmspiele besteht nach Süß (2003) aus fünf Elementen: Steuermenüs, Videosequenzen, Spielsequenzen, Übersichtskarten und Tutorials. Diese visuellen Strukturen begleiten das eigentliche Spielgeschehen und ermöglichen entweder wiederum technische wie inhaltliche Beeinflussungen oder tragen die Handlung mit filmischen Elementen weiter. Ein Bildschirmspiel stellt eine interaktive Aufgabe dar und steht somit einem deutlich passivem Konsum anderer medialer „Ereignisse“ gegenüber. Sinn und Zweck jeden Spiels ist es, ein spezifisches Ziel zu erreichen. Um ein entsprechendes Ergebnis zu erzielen, muss das Spiel, innerhalb seiner Regeln, erfolgreich bewältigt werden. Bei Bildschirmspielen kommt der Faktor der technischen Möglichkeiten der individuellen Ausrüstung des jeweiligen Spielers hinzu. Darüber hinaus sind die Fertigkeiten des Spielenden und sein Engagement für die Aufgabe des Spieles von zentraler Bedeutung für die erfolgreiche Bewältigung der Spielaufgabe.

Die von Bildschirmspielen verlangten Fertigkeiten sind:

- **Konzentration:**
in den meisten Bildschirmspielen wird von den Spielenden erwartet, dass sie (zumindest phasenweise) ihre gesamte Konzentration auf das Spielgeschehen richten; um im Spiel erfolgreich zu sein, muss der Spielverlauf beobachtet werden, Mitteilungen und Signale müssen exakt und meist direkt wahrgenommen sowie zum richtigen Zeitpunkt in Spielaktion umgesetzt werden;
- **Problemlösefertigkeiten:**
die Form der verlangten Problemlösefertigkeiten kann in Bildschirmspielen extrem variieren; diese können taktisch / strategischer Natur sein, können aber auch das logische Denkvermögen (z. B. Kombinatorik), die Fähigkeit räumlicher Orientierung oder die Fähigkeit zur Mustererkennung ansprechen;
- **Kreativität:**
Bildschirmspiele verlangen Kreativität, zum einen im Sinne eines Querdenkens, wenn es in Spielen (z. B. nicht lineare Adventures oder 3D-Shooter) darum geht, ungewöhnliche Lösungswege zu entwickeln oder zumindest die von den Entwicklern erdachten ungewöhnlichen Lösungswege nachzuvollziehen sowie zum anderen, wenn der Spielende eigene Objekte oder sogar Rollen innerhalb des Spiels (z. B. Rollenspiele oder Aufbausimulationen) kreieren und ausfüllen muss (dabei kann das Spielerverhal-

ten natürlich immer nur in den Grenzen kreativ sein, die vom jeweiligen Spiel vorgegeben sind);

- Reaktionsvermögen:
insbesondere die Spiele aus dem Bereich „Action“ verlangen von den Spielenden teilweise extrem kurze Reaktionszeiten ab; Spielsituationen bzw. die virtuelle Handlungssituation muss erfasst werden und innerhalb kürzester Zeit eine virtuelle Reaktion im Sinne des besten Spielzuges erfolgen, um innerhalb des Spiels bzw. des aktuellen Zuges erfolgreich zu sein; insbesondere die sogenannten Echtzeitspiele verlangen vom Spielenden regelmäßig das Spielen unter Zeitlimits;
- Feinmotorik:
die Auge-Hand-Koordination stellt bei Bildschirmspielen die wichtigste feinmotorische Fertigkeit dar; unabhängig vom Eingabe- bzw. Steuergerät (Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad oder Lenkrad) müssen visuelle Bildschirminformationen, die unter Umständen nur aus winzigen Punkten (z. B. bei weit entfernten Objekten) bestehen, in unterschiedliche, vom Steuergerät abhängige und häufig selbst von Spiel zu Spiel des identischen Genres massiv variierende, Steuerungshandlungen umgesetzt werden; (vgl. Hoelscher, 1994).

Zusätzlich erfordern insbesondere Bildschirmspiele, innerhalb derer man sich in dreidimensionalen Spielumgebungen bewegen muss, die Fähigkeit solche dimensionierten visuellen Strukturen als Aktionsraum zu erfassen und mit Hilfe der Steuerungsgeräte (Interface) innerhalb dieses Aktionsraumes ähnlich wie in der Realität oder unter spezifischen realitätsfernen physikalischen Bedingungen zu agieren. Dies geschieht natürlich immer in den Grenzen der Möglichkeiten des jeweiligen Spiels, zeigt sich aber vor allem in Anbetracht der Spielentwicklung der jüngsten Zeit, mit Spielen mit komplexer physikalisch korrekt funktionierender Umwelt (z. B. Spiele wie „S.T.A.L.K.E.R.“ oder „Far Cry“), als eine immer wichtigere Fertigkeit, um innerhalb des Spiels erfolgreich sein zu können. Keitel (2003) beschreibt diese Spiel-Environments als digital vermittelte Erlebniswelten, die aus bewegten Bildern, Videosequenzen, Sound, Musik, sprachlichen Elementen und mehrdimensionalen Landschaften bestehen. Die Verknüpfung bzw. Integration unterschiedlicher audiovisueller Medien (Film, Musikvideo, Popmusik, Internet) machen das Bildschirmspiel zum vorläufigen Endprodukt und durch die inhärente Multimedialität zur Quintessenz einer langen medialen Entwicklung. Die Notwendigkeit der aktiven Auseinandersetzung (Navigieren und Interagieren innerhalb digitaler Welten) zur Entwicklung des Spielplots und damit des Erlebnisraumes erzeugt den zusätzlichen besonderen Reiz und die intrinsische Motivation der Fortführung des Spiels. Diese formalen Elemente bedingen somit eine Appellstruktur des Bildschirmspiels. Erst wenn der Spieler aktiv wird, kann er etwas erleben.

Aus den Anforderungen, die Bildschirmspiele an den Spieler stellen, ergeben sich, neben den „moralisch-ethischen“ Wirkthesen in Richtung sozialschädlicher Persönlichkeitsveränderungen, ebenfalls Wirkungsthesen in Richtung einer utilitaristisch-pragmatischen Betrachtung, die den Bildschirmspielen zumindest Chancen auf den Erwerb verschiedener Fertigkeiten und Kompe-

tenzen (s. o.) zuschreiben (vgl. Fritz, 1995). In einem Artikel der Web-Präsenz der Süddeutschen Zeitung findet sich zudem das Beispiel einer Verwendung von Ego-Shootern zur verhaltenstherapeutischen, systematischen Desensibilisierung (bis hin zum Flooding) bei Arachnophobie, Klaustrophobie und Höhenangsterkrankungen durch eine kanadische Forschergruppe (Schulte v. Drach, 2003; zur Verwendung virtueller Realität in der Angsttherapie vgl. auch Schubert & Regenbrecht, 2002).

Spiele und damit auch Bildschirmspiele konstituieren sich auf Basis klar definierter Regeln. Entsprechend existieren die jeweiligen Spielwelten innerhalb dieses Regelwerks, welches mehr oder minder deutlich abgetrennt ist vom „Regelwerk“ der Realität, aber immer deutlich als spielinhärente Ordnung gekennzeichnet ist. Im Unterschied zum „normalen“ Spiel, in dem die Regeln vor Spielbeginn einigermaßen vollständig erfasst werden müssen, um das Spiel ausführen zu können, bedarf es beim Bildschirmspiel eher des Wissens um die grundsätzliche Vorgehensweise innerhalb eines bestimmten Genres. Die speziellen Regeln des einzelnen Spiels bzw. der jeweiligen Spielwelt können häufig erst im Laufe des Spiels erarbeitet werden, d. h. erst wenn man an einer bestimmten Stelle des Spiels angelangt ist, bedarf es unter Umständen einer spezifischen Fertigkeit (was dazu führen kann, dass eine Spielsequenz mehrfach wiederholt werden muss, bevor man sie meistert), oder man sieht sich mit einer Situation konfrontiert, die den bisherigen Regeln zuwiderläuft. Dies erhöht zusätzlich den dynamischen Eindruck des Spiels, die Interaktivität und vor allem den Eindruck eines „realistischen“ Verlaufs zumindest in der virtuellen Welt (die individuelle Lebenswirklichkeit eines Individuums und das Individuum selbst verändern die Regeln ebenfalls ständig, im Rahmen grundsätzlicher Gegebenheiten und Fertigkeiten). Auch innerhalb des Bildschirmspiels ist es möglich zu mögeln. Durch Erweiterungs-codes (Cheats) können der Spielfigur besondere Fähigkeiten gegeben werden oder die Umwelt so manipuliert werden, dass sie keine Gefahr mehr für den Protagonisten darstellt. Zusätzlich gibt es für viele Spiele Komplettlösungen, in denen zumindest ein möglicher Weg beschrieben wird, das Spiel erfolgreich zu beenden. Die Suche nach passenden Cheats und Lösungen im Internet und den einschlägigen Fachzeitschriften stellt scheinbar einen nicht unerheblichen Teil des Spielspaßes und der Spannung beim Spielen eines Bildschirmspiels dar (Keitel, 2003) und erweitert somit das „Spielgeschehen“, zumindest aber die grundsätzliche Beschäftigung mit dem Spiel, über den virtuellen Plotraum des Spiels hinaus.

Bildschirmspiele teilen sich, ähnlich wie im Bereich des Spielfilms, in eine Reihe von Genres, Stilarten und Schwierigkeitsgraden auf. Die wichtigsten Arten von Spielen sind Abenteuer-/Actionspiele (mit den Untergruppen: Adventures, 3D Actionspiele, Rollenspiele), Simulationsspiele (mit den Untergruppen: Gesellschaftssimulationen, Lifesimulations, Wirtschaftssimulationen, Flugsimulationen, Sportspiele und Renn- oder Fahrspiele), „shoot ‘em ups“ (andere Bezeichnungen: Ego-Shooter, First person shooter, 3D-Shooter), „beat ‘em ups“ (Kampfsportspiele), Strategiespiele und „Jump and Run“-Spiele (vgl. u. a. die Genreunterteilungen bei Dittler, 1993 & 1997; Diehl & Diehl, 1995; Retschitzki & Gurtner, 1997 oder Laudowicz, 1998). Die in dieser Untersuchung betrachtete Gattung der Ego-Shooter wird im Folgenden eingehender beschrieben.

Ego-Shooter werden auch „3D Shooter“, „Shoot ‘em ups“ oder „First Person Shooter“ (FPS) genannt. Vereinfacht ausgedrückt hat der Spieler in diesen Spielen hauptsächlich die Aufgabe

so viele Gegner zu eliminieren wie möglich, um selbst zu überleben. Darüber hinaus muss es dem Spieler gelingen, sich in den labyrinthartigen, meist klaustrophobisch anmutenden Spielumgebungen zurechtzufinden, um zum Ausgang des jeweiligen Levels zu kommen. Das Spiel wird aus der Ich-Perspektive („First-Person-View“) gespielt, wobei man sich durch dreidimensionale Räumlichkeiten, Gebäude und Landschaften bewegt, in denen man dann auf seine Gegner trifft. Eliminiert man diese nicht schnell genug, wird man selbst zum Opfer der Angreifer. Insbesondere durch die Ich-Perspektive wird dabei ein hohes Maß an Identifikation mit der Spielfigur ermöglicht. Ladas (2002) zweifelt die Möglichkeit einer verstärkten Identifikation allein durch die Ich-Perspektive massiv an. Seiner Ansicht nach leiden Bilderspiele an der plakativen und psychodynamisch oberflächlichen Zeichnung der Charaktere und des Handlungsplots, was einer intensiveren Identifikation mit Helden oder auch Opfern innerhalb der Spielwelt extrem entgegenwirkt. Gewalt ist letztlich motivational an das Vorankommen innerhalb des Spiels gebunden, Täter und Opfer werden nur unzureichend narrativ eingebettet, so dass eine empathische Identifikation mit den Handelnden kaum stattfinden könnte (zur weiteren Kritik an der Identifikationshypothese vgl. Hroß, 2000 sowie Kapitel 4.2.2). Klassische Spielereihen sind „Doom“, „Duke Nukem“ und „Quake“. Unter den aktuellen Vertretern findet sich neuerdings zusätzlich die Untergruppe der sogenannten „Taktik Shooter“, die sich dadurch auszeichnen, dass ihr Spielhintergrund fast immer eine reale Basis hat (Kriege, Terrorismusbekämpfung, Polizeieinsätze) und ein taktisches Element hinzu kommt, da Gruppen von Spielfiguren mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Funktionen gelenkt bzw. eingesetzt werden müssen und die Spielziele meist wesentlich komplexer sind, z. B. Geiselbefreiung, die nur dann gelingt, wenn der Gegner nichts vom Eindringen der Befreier bemerkt.

Um den Fokus auf die Unterschiede interaktiver und nicht-interaktiver Rezeption richten zu können, war es wichtig aus dem Feld der inkriminierten Ego-Shooter Spiele auszuwählen, die in Bildkomposition und Dramaturgie den verwendeten Spielfilmen zumindest strukturell nahe kommen. Wie im vorherigen Kapitel dargelegt, waren Handlungs- und Umweltkonzeptionen dabei von ebenso großer Bedeutung wie die visuelle Perspektive des Rezipienten.

Verwendung fanden, wenn möglich die Spiele „Unreal“, „Requiem“ und „Quake“ sowie „Doom II“ und „Alien Trilogie“, letztere zwei konnten aufgrund der geringen Systemvoraussetzungen in jedem Fall gespielt werden. „Alien Trilogie“ stellt die direkte Umsetzung der Alien Filmreihe als Bilderspiel dar, was hinsichtlich der Nähe zur filmischen Vorlage die Verwandtschaft zwischen Spielfilmen und Bilderspielen des jeweiligen Genres noch einmal besonders hervorhebt. „Shadow Warrior“, „Rise of the Triad“ und „Duke Nukem 3D“ wurden als Ersatzspiele für Computer mit geringerer Prozessorleistung eingesetzt, falls oben genannte Spiele nicht einsetzbar waren (vgl. hierzu Kap. 5.3).

„Unreal“ und „Rise of the Triad“ zeichneten sich noch durch einen weiteren Identifikationsfaktor aus, da beide die Möglichkeit besaßen, das Geschlecht der Protagonisten frei zu wählen, was die Identifikation mit der Spielfigur noch weiter fördern kann. In „Alien Trilogie“ ist die Spielfigur eine Frau (Ripley), in allen anderen Spielen ein männliches Wesen (in Requiem ein männlicher Engel).

Es folgen kurze **Inhaltsbeschreibungen** der verwendeten Ego-Shooter.

- Quake:

„Die Menschheit wird von einer finsternen Alien-Rasse vom Planeten Stroggos angegriffen. In einer ausweglosen Situation besteht die letzte Chance der Menschheit darin, Stroggos mit Einmannkapseln zu attackieren – in jeder Kapsel steckt je ein Elitesoldat. Doch wie nicht anders zu erwarten, geht bei einer wirklich düsteren Geschichte alles schief, denn nur eine Kapsel kommt heil im Feindesland an. An dieser Stelle übernimmt der Gamer die Rolle des Überlebenden und zahlt den Aliens ihren Vernichtungsfeldzug heim.“ (Fromm, 2003, S. 34)

(Hersteller: id Software / 1996)

- Unreal:

„Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Strafgefangenen (männlich oder weiblich, Anmerkung des Autors) und befindet sich gerade auf dem Raumpfeiler (...), der zu einem Gefängnisplaneten unterwegs ist. Auf dem Weg kommt es zur Katastrophe: Das Schiff muss notlanden. (...). Auf sich alleine gestellt muss der Gamer hier fortan den Ausweg aus dem Raumschiff finden und stellt schnell fest, dass ihm bössartige Außerirdische nach dem Leben trachten. (...) Das Ziel des Spiels ist es (...), den Planeten zu verlassen. Ein fast humanitärer Nebenaspekt: Zum Spielziel gehört es auch, möglichst viele der grausam unterjochten Nalis zu retten.“ (Fromm, 1997, S. 34 f.).

(Hersteller: EPIC Games / 1998)

- Requiem:

Der Spieler übernimmt die Rolle von Malachi, einen Engel, der zur Erde geschickt wird, um die finsternen Pläne der „Gefallenen“ zu stoppen und die Menschheit zu retten. Die „Gefallenen“ sind eine Gruppe von abtrünnigen Engeln, welche die Kontrolle über die Erdregierung übernommen haben, um die Menschheit zu unterdrücken und auszubeuten. Malachis Aufgabe besteht darin mit dem Oberbefehlshaber des menschlichen Widerstands in Verbindung zu treten und gemeinsam gegen die durch die „Gefallenen“ kontrollierte Regierung und ihre Schergen anzutreten.

(Hersteller: 3DO Company u. Cyclone Studios / 1999)

- Doom II:

Doom II stellt mehr eine Erweiterung des Spielgeschehens des ersten Spiels dar, als eine tatsächliche Fortsetzung im Sinne der Fortführung eines Handlungsstranges des ersten Teils.

„Die Spielfigur, ein auf dem Mars stationierter Space Marine, landet mit einigen Kameraden auf dem Mond Phobos, wo verantwortungslose Wissenschaftler mit Dimensionstoren herumexperimentieren. Während der Held draußen die Lage sondiert und die anderen die Station erkunden, erscheinen plötzlich Monster aus der Hölle. Die Begleiter werden getötet, der Held – nun auf sich alleine gestellt – versucht das Dimensionstor zu erreichen, um den Mond zu verlassen. Er muß sich dabei durch Horden von Monstern und mutierten Kameraden schießen.“ (Schindler & Wiemken, 1997, S. 290).

(Hersteller: id Software / 1994)

- Alien Trilogie:

Der Spieler spielt Leutnant Ripley (die weibliche Hauptfigur in allen drei vorangegangenen Verfilmungen des Plots) und muss drei Alien Königinnen finden und vernichten. Dabei durchläuft man Szenarien, die an die Filmtrilogie angelehnt sind. Beginnend auf einer von Siedlern bewohnten Planetenbasis, deren Bewohner allesamt verschwunden sind. Ziel ist es, die Aliens incl. der Königinnen zu vernichten und so die Siedler zu befreien.

(Hersteller: Acclaim Entertainment, Probe Entertainment, Fox Interactive / 1996)

- Rise of the Triad:
Als Mitglied einer Spezialeinheit zur Terrorismusbekämpfung muss der Spieler wahlweise als Mann oder Frau gegen eine pseudoreligiöse Gruppe kämpfen. Geheimdienste hatten entdeckt, dass der wahnsinnige Führer der Sekte mit Hilfe magischer Energie die Menschheit vernichten will. Ihre Mannschaft dringt in die Inselfestung der Sekte ein, als ein unvorhergesehener Zwischenfall sie zwingt, die Flucht nach vorne durch die Inselfestung anzutreten.
(Hersteller: Apogee / 1994)
- Shadow Warrior:
„Sie sind Lo Wang, ein Ninja (...). Wang arbeitete für „Zilla Corporation“, ein Firmenkonglomerat mit Einfluss auf sämtliche Bereiche der Großindustrie (...). Wang entdeckte Pläne mit Hilfe dämonischer Geschöpfen die Staatsmacht in Japan zu übernehmen. Als Mann der Ehre, verließ Wang „Zilla Corporation“. Die Firma allerdings vertrat die Einstellung: >>Wer nicht für uns ist, ist gegen uns<<. Meister Zilla ließ seine Kreaturen für ihren ersten Test frei: einen einzelnen Mann zu töten, (...): Lo Wang.“ (aus dem Englischen übersetzt durch den Autor, entnommen dem CD-Rom Booklet).
(Hersteller: GT Interactive, 3D Realms / 1996)
- Duke Nukem 3D:
„Der Spieler schlüpft in die Rolle eines schwer bewaffneten Einzelkämpfers, der die Welt vor gemeingefährlichen Außerirdischen retten möchte. Spielort (zu Beginn, Anmerkung des Autors) ist Los Angeles in der fernen Zukunft. Nachdem die Aliens brutal die Macht an sich gerissen haben, ist Duke Nukem der Einzige, der noch Widerstand leistet.“ (Fromm, 2003, S. 29).
(Hersteller: 3D Realms / 1995)

3.4.1 Gewalt als Spielprinzip?

In Anbetracht der oben beschriebenen doch höchst simplifizierten Plots klassischer Ego-Shooter, stellt sich zwangsläufig die Frage nach dem zentralen Spielprinzip und dessen Sinn. Insbesondere das von der US-Army herausgebrachte Bildschirmspiel „America’s Army“ (2002) führte nochmals zu einer intensiven Diskussion der Zweckhaftigkeit interaktiver Gewaltdarstellung bzw. virtueller Gewalterfahrung innerhalb und außerhalb der Medienwirkungsforschung. Der Ego-Shooter wurde von der US-Army kostenlos weitergegeben als Werbeträger für das Leben als Soldat mit einer realistischen Spielumwelt und realistischer Ausrüstung (vgl. Rötzer 2003a). Dem Spiel wurde vorgeworfen, es trainiere bereits Kinder (zumindest aber Jugendliche) zu Soldaten, was von den Herstellern auch nicht bestritten wurde. Vielmehr machte man deutlich, dass es gerade darum ging, das Dasein als Soldat so faktisch wie möglich darzustellen. Die Darstellung von Tod und Verletzung fiel dem gegenüber eher klinisch sauber aus, ohne Schmerz und Leid (vgl. Rötzer, 2003a und Gieselmann, 2003). In diesem Fall kann man wohl tatsächlich davon sprechen, dass das (zumindest übergeordnete) Spielprinzip und das Spielkonzept dahingehend konstruiert wurde, die gewaltausübende Institution US-Army – und deren Gewaltausübung – so attraktiv wie möglich darzustellen. Hieran schließt sich die Frage an, ob der

Grad der Gewaltdarstellung oder der Grad an Realismus in einem primär gewaltdarstellenden Spiel das eigentliche Problem darstellt, im Sinne einer Erhöhung des Wirkrisikos unerwünschten Verhaltens (vgl. Gieselmann, 2002), gegenüber einer moralisch fragwürdigen übergeordneten Intention eines Spiels als „Werbeträger“ für reale Gewalt.

Wenn wir das untersuchte Genre der Ego-Shooter betrachten, so finden wir Spielwelten vor, in denen Gewaltausübung auf der Spielebene ausschließlich den Zweck hat, spielinterne Ziele (Levelende) zu erreichen. Die Gegner werden also nicht ausgeschaltet, weil sie negativ zu bewertende Ziele, Normen oder Charakterzüge haben, sondern ausschließlich, weil sie ein Hindernis auf dem Weg zum Levelende darstellen.

Dies gilt für klassische Ego-Shooter (z. B. Doom), in denen man den Gegnern nicht aus dem Weg gehen konnte und sich bis zum Levelende sozusagen durchschießen musste, genauso wie für moderne sogenannte „Taktik-Shooter“ oder „Schleich-Shooter“ (z. B. Dark Projekt [Thief]), in denen es gar nicht mehr zwangsläufig notwendig ist zu töten, vielmehr gilt es, bestimmte Ziele zu erreichen und dafür ist es häufig sogar sinnvoll, keine Gegner auszuschalten, sondern diese zu umgehen. Durch fehlende Charakterisierungen der Monstren und „menschlicher“ Gegner wird die „Hindernisfunktion“ noch zusätzlich betont. Es gibt weder moralische, noch affektive Gründe für das Ausschalten des Gegners, sondern ausschließlich spielimmanente Gründe.

Unfraglich ist, dass Spielehersteller durch Videosequenzen oder auch durch Texteingaben versuchen eine Geschichte zu erzählen, in die sich der Spieler hineinbegeben kann, um eine größere emotionale Anteilnahme zu erreichen. In den allermeisten Fällen gelingt dies mit einer 30 Sekunden Sequenz zu Beginn eines Spiels aber wohl nicht. Ausnahmen bilden hier Spiele, die in einer bereits medial existenten Welt angesiedelt sind (z. B. STAR WARS, Star Trek oder Herr der Ringe). Solche Spiele besitzen eingeführte und voll ausgebildete Charaktere, was eine emotionale Beteiligung um einiges wahrscheinlicher macht (vgl. Gegenposition bei Ladas, 2002 & 2003). „Lara Croft“ (Spielcharakter der „Tomb Raider“ Serie) dürfte als virtueller Charakter mit bislang zwei Verfilmungen ihrer Abenteuer und einer ungeheuren Popularität auch außerhalb ihres nativen Mediums ein gutes Beispiel für die kaum noch kontrollierbaren Übergänge medialer Wirklichkeitskonstruktionen sein. Identifikation und Empathie mit dem Charakter werden hierbei nicht mehr innerhalb des Spiels erzeugt, sondern über die „mitschwingenden“ Medien, um das eigentliche Produkt herum. Festhalten muss man allerdings, dass solche Effekte nur für einen verschwindend geringen Teil besonders populärer Spiele gelten und vielleicht das spezielle „Lara Croft“ Phänomen einen reinen Einzelfall darstellt.

Gewalt stellt also häufig (insbesondere bei alten Spielen) das Mittel der Wahl dar, um das Spiel erfolgreich zu beenden. Emotionale Beteiligung im Sinne empathischen Mitleidens mit den „Opfern“ der virtuellen Gewalt, erscheint schon aufgrund ihrer Konstruktion innerhalb des Spiels als eher unwahrscheinlich (ganz abgesehen von den nach wie vor unrealistischen Darstellungsformen). Die eigentlichen Spielprinzipien können wie folgt dargestellt werden:

- **„Überleben“** (Kämpfen, Verstecken, Flüchten, Umgehen),
- **„Ausrüsten“** (Waffen, Munition, Panzerung, Medizin, Punkte, besondere Fähigkeiten, besondere Funktionsgegenstände)
- **„Finde den Ausgang in das nächste Level“** (Schlüssel, Türen, Fallen, Rätsel, spezielle Aufgaben),
- **„Orientierung und Entdeckung“** (Kennenlernen des Levels, Auffinden versteckter Räume [Bonuspunkte oder Ausrüstung], Verlaufen vermeiden, Gegner Positionen und Anhäufungen auffinden),
- **„Besiege den Endgegner oder löse die letzte Aufgabe“.**

Gewalt hat im Ego-Shooter entsprechend einen funktionalen Raum innerhalb des Spielgeschehens, stellt aber nicht das oberste Spielprinzip dar. Ein Beispiel für Gewalt als ausschließliches Spielprinzip stellt das, höchstens von Tierschützern beanstandete, Spiel „Moorhuhnjagd“ dar, in dem es ausschließlich um einen möglichst hochgradigen Abschuss von Comicmoorhühnern, die über den Bildschirm flattern, geht.

Spielerische Gewalt hat unabhängig von ihrer Verortung im Bildschirmspiel eine klar abgrenzbare Funktionalität für den Spielenden. Diese Funktionalität könnte als eines der Erklärungsschemata für die hohe Zugangsattraktivität (vgl. Kapitel 4.2.1) dienen. Gieselmann (2002) beschreibt in Anlehnung an Fritz & Fehr (1997b) fünf Funktionen von Gewalt im Spiel:

1. Spielerische Gewalt erzeugt Spannung und erfordert kontinuierliche Aufmerksamkeit, womit sie Langeweile vertreibt.
2. Mit spielerischer Gewalt können Macht, Herrschaft und Kontrolle gefahrlos ohne zu schädigen ausgeübt werden.
3. Wo der Spieler in seiner realen Lebenswelt diversen Formen gesellschaftlicher Gewaltausübung hilflos ausgeliefert ist, kann er sich innerhalb des Spiels in eine aktive, kontrollierende Position versetzen.
4. Gewalt im Spiel zeigt eine konsumierbare Darstellungsform, sie ist ästhetisiert und nicht mit den Schreckensbildern realer Gewalt verbunden, weshalb sie in der Lage ist, die Erlebnisdichte zu erhöhen.
5. Gewalt im Bildschirmspiel ist frei von Moral und Empathie für die „Opfer“, da sie sich gegen virtuelle Gegner richtet, die nicht lebendig, sondern entweder computergesteuert sind oder als durch andere Spieler gesteuerte Avatare (virtueller Repräsentant des Spielers in der Spielwelt, vgl. Kapitel 3.4) dem Spielenden entgentreten.

Diese Funktionalität von Gewalt für den Spieler reicht sicherlich nicht aus, um Zugangsattraktivität und den großen Erfolg gewalttätiger Spiele allein zu erklären, bietet aber einen ersten Ansatz. Darüber hinaus macht diese Funktionalität noch einmal deutlich, dass Gewalt nicht als generelles Spielprinzip zu verstehen ist, sondern grundsätzlich eingebunden ist in einen Hand-

lungsstrang und in Aufgabenbewältigungskontexte der jeweiligen Spielwelt. Das oberste Spielprinzip gewaltdarstellender Bildschirmspiele könnte man entsprechend eher unter dem Stichwort „Abenteurer“ zusammenfassen. Das virtuelle Abenteurer, welches wie nahezu jedes Abenteurer mit gewalttätigen Auseinandersetzungen einhergeht, scheint dabei der Ersatzraum geworden zu sein, für eine Kinder- und Jugendlichengeneration, die keine Räume mehr besitzt, in denen Live-Abenteurer (Räuber & Gendarme oder Cowboy & Indianer) gespielt werden können (vgl. Fromm, 2003).

Insbesondere Multiplayer-Spiele und ihre zentralisierte Umsetzung in Form von LAN-Partys lassen die Gewalt als Teilaspekt des jeweiligen Spielprinzips völlig in den Hintergrund treten. Bei solchen Veranstaltungen zählt deutlich in erster Linie der sportliche Aspekt der Auseinandersetzung und das sich gegenseitige Messen einzeln und in Teams (Clans). Der Spielinhalt bzw. der Aspekt des virtuellen Tötens tritt nicht als Selbstzweck in Erscheinung, sondern dient dem Wettbewerbsziel, der Auseinandersetzung mit den Spielpartnern um Sieg und Niederlage (Fromm, 2003). Auf solchen Veranstaltungen dürfte man kaum Teilnehmer finden, die wegen der Möglichkeit des virtuellen Tötens teilnehmen. Vielmehr kann man davon ausgehen, dass gerade die Entwicklung der Clan-Subkultur und deren Zusammentreffen auf LAN-Partys, Ego-Shooter spielen, zu einem sozialen Ereignis innerhalb der Jugendlichen und jungen Erwachsenen Generationen gemacht haben (Fromm, 2003).

3.4.2 Interaktivität

Interaktivität stellt sich, wie in den vorangegangenen Kapiteln herausgearbeitet, als ein, wenn nicht als der zentrale Unterscheidungspunkt zwischen Spielfilmen und Bildschirmspielen dar. Grundlage für den Begriff der Interaktivität stellt der Begriff der Interaktion dar. Interaktion beschreibt Handlung (lat.: agere) und damit gegenseitige Beeinflussung zwischen (lat.: inter) Individuen und sozialen Systemen. Interaktivität als davon abgeleiteter Begriff beschreibt die Eigenschaften von Computersoftware, dem Benutzer eine Reihe von Eingriffs- und Steuermöglichkeiten zu eröffnen, d. h. mit dem Computer in Interaktion zu treten (Haack, 1995).

Konstituierend für die Interaktivität einer Software ist nach Ansicht Haacks (a.a.O.) entsprechend die aktive Rolle des Nutzers sowie die Freiheitsgrade der Handlungsmöglichkeiten. Je mehr Aktivität vom Nutzer gefordert ist und je größer die Freiheitsgrade der Handlungsalternativen sind, desto höher ist das Niveau von Interaktivität einer Software.

Wie in Kapitel 3.4 kurz beschrieben, stellt die Interaktivität einen bedeutenden Aspekt für die Faszination von Bildschirmspielen dar. Das Bildschirmspiel ähnelt durch seine dynamischen, audiovisuellen Elemente dem Spielfilm, ergänzt diese allerdings durch die Möglichkeit der Interaktion. Wie beschrieben ist man nicht bloßer Betrachter eines Handlungsablaufes, sondern kann, im Rahmen vorgegebener Möglichkeiten, mehr oder minder direkt die Handlung be-

stimmen. Ohne eine Aktion des Spielers kommt das Spiel gar nicht erst zustande und jede weitere Entfaltung der Spielgeschichte ist durch die spezifischen Aktionen des Spielers beeinflusst. Dieser Einfluss findet natürlich seine Grenzen in den vom Programmierer vorgesehenen Möglichkeiten der Einflussnahme. Das Spiel wird letztlich dadurch zu einem theatralischen Akt (einen solchen findet man allerdings wohl auch in jedem Rollenspiel, angefangen bei „Cowboy und Indianer“ – Spielen), in dem der Rezipient die Handlungsfäden weitestgehend in eigenen Händen hält. Der Spieler ist nicht mehr machtloser Zuschauer, der die dargestellten Geschehnisse hinnehmen muss, sondern vielmehr aktiver Teilnehmer, der die Handlung mitbestimmt. Die Vermutung einer daran gekoppelten höheren Wahrscheinlichkeit der Identifikation mit einem Spielcharakter, ist naheliegend. Bildschirmspiele können entsprechend als Medien beschrieben werden, welche die audiovisuelle Dynamik von Spielfilmen mit der aktiven Teilnehmerrolle verbinden. Hierauf basiert die Annahme, dass die Interaktivität den wesentlichen Faktor für die hohe Zuwendungsattraktivität des Bildschirmspiels darstellt. Dittler (1996) beschreibt auf Basis seiner empirischen Daten, dass Computer- und Videospiele von Kindern weniger als passive Unterhaltungsmedien angesehen werden, sondern vielmehr als echtes Spielzeug. Dabei sind die mögliche Interaktivität (Beeinflussbarkeit von Handlung und Spielverlauf) und das Feedback auf die Steuerung des Spiels ausschlaggebend.

Bezugnehmend auf interaktive Lernmedien beschreibt Haack (a.a.O.) zusätzlich die Funktion von Interaktivität als **Individualisierung** und **Motivierung** des jeweiligen Rezipienten. Jedes rezipierende Individuum gelangt zu einem Eindruck individualisierter Einflussnahme und eines darauf fußenden individualisierten Handlungsablaufes, der nur durch die individuellen Beeinflussungsentscheidungen des Individuums eingeschlagen wurde und durch kein anderes Individuum (ohne weiteres) reproduziert werden kann. Selbst wenn man davon ausgeht, dass der Großteil der Nutzer sich über die Eingeschränktheit ihrer Wahlfreiheiten und ihrer Handlungsalternativen im Rahmen der vorprogrammierten Möglichkeiten einer Software bewusst sind, bleibt trotzdem der Eindruck des individualisierten Handlungsablaufs vorhanden, da die individuelle Auswahl der Vorgehensweise erhalten bleibt, auch wenn sie letztlich den Rahmenbindungen Folge leistet und nicht frei über diese hinaustreten kann. Die Motivation durch Interaktivität bezieht sich einerseits wiederum auf die Individualisierung des Handlungsprozesses und hat andererseits ihren direkten Ursprung in der angemessen-verstärkenden, unmittelbaren, zyklischen Rückmeldung von Erfolg (und Misserfolg) innerhalb interaktiver Medien. Die Möglichkeiten der interaktiven Einflussnahme variieren innerhalb der Bildschirmspielsoftware ebenfalls erheblich (vgl. auch Spielbeschreibungen weiter oben) und somit auch deren Grad an Interaktivität. Bei Strategiespielen z. B. sind die Möglichkeiten der Einflussnahme weniger personalisiert (man steuert keinen einzelnen Protagonisten), was etwaige Identifikationsmöglichkeiten mit Spielfiguren eher erschwert. Gleichzeitig erfährt man die Ergebnisse seiner Spielhandlung häufig zeitverzögert, in Form der folgenden Spielmanöver des virtuellen Gegners, welche abgewartet werden müssen, bevor eine erneute Reaktion des Spielers möglich ist. Bei Actionspielen, 3D Shootern und Kampfsportspielen ist der Spieler im Gegensatz dazu permanent gezwungen zu handeln (vgl. Ladas, 2002) bzw. auf die Handlung des virtuellen Gegners zu reagieren. Es findet also meist ein direktes Feedback auf das Spielerverhalten statt. Zusätzlich ist der Plot dieser Spiele für gewöhnlich an eine bestimmte Person oder an eine

kleine überschaubare Personengruppe (genau wie beim Adventure) gebunden, was die Möglichkeiten der Identifikation mit den Charakteren zumindest erhöht (zur Identifikationsdebatte vgl. Kapitel 4.2.2). Interaktivität erschließt für den Rezipienten somit neue Erlebnisräume, heraus aus einer „erleidenden“ Passivität, hinein in die Möglichkeit, Macht und Kontrolle zu erleben (Rötzer, 1996; vgl. hierzu Kapitel 4.2.2 zur Rezeptionsforschung).

Die Notwendigkeit des Handelns innerhalb des nur durch Interaktivität evolvierbaren Plots eines Mediums, kann andererseits aber auch die Reduktion von Anteilnahme an dem audiovisuellen Erzählfluss innerhalb eines Mediums erzeugen, was dafür spräche, dass ein interaktives Medium hier genau an Wirkung einbüßt, weil der Spieler gar keine Zeit hat, sich in den „Rausch der Bilder“ zu vertiefen. Keitel (2003) spricht in diesem Zusammenhang davon, dass der Spieler in der Situation ist, die Position von Kameramann, Cutter und Regisseur des Bildschirmspielplots einnehmen zu müssen, um ein Spielgeschehen sich entwickeln zu lassen.

Diese Notwendigkeit des Handelns lasse das Eintauchen in die Bildwelten von Bildschirmspielen, in Abhängigkeit der spielerischen Fähigkeiten des Rezipienten, ein deutlich geringeres Ausmaß erreichen, als dies bei der Rezeption von Filmen der Fall ist, in denen gerade die Möglichkeit der Passivität ein intensives, emotionales Eintauchen in den Plot ermöglicht.

*„Was muss man also tun, um einmal den Rausch der Bilder zu erleben, die Luke Skywalker in **Star Wars** (Hervorhebung durch Kniebe) zu Gesicht bekommt? Etwa beim Zielanflug auf den Todesstern, verfolgt von einem Rudel TIE-Fighters, ständig feuernd und selbst unter Dauerfeuer? Man kauft eine Karte und lässt sich in den Kinossessel fallen – oder man muss selbst wie Luke Skywalker werden: der schnellste Computerspieler des Universums. Mal angenommen, nach endlosem Training wäre man so weit und könnte Vergleichbares leisten – es wäre trotzdem nicht dasselbe. Die Bilder hätten sich durch tausend Versuche schon abgenutzt, die Konzentration auf den Joystick wäre so hoch, dass man die visuelle Schönheit kaum wahrnehmen würde, und der Blickwinkel bliebe auf das Subjektive beschränkt.“*

(Kniebe, T. (2001). „Todessternschnuppen: Computerspielen ist anders als Kino“. Süddeutsche Zeitung 255 (06.11.2001). zitiert nach Keitel, 2003, S.24 f.).

Innerhalb der Rezeptionsforschung (vgl. Kap. 4) ist entsprechend intensiv nach Mechanismen gesucht worden, die zum einen die Zugangsattraktivität interaktiver Medien erklärbar machen und zum anderen in der Lage sind, die Unterschiede zu einer passiven Rezeption deutlich zu machen bzw. diese erst einmal zu extrahieren.

Abschließend muss darauf hingewiesen werden, dass Interaktivität im Bereich multimedialer Software und damit subsumierend im Bereich der Bildschirmspiele eine nahezu völlig andere Funktionalität bereit stellt, als Interaktivität in verschiedenen linear ablaufenden audiovisuellen Medien (vgl. Haack, 1995; Rötzer, 1996). Die Unterschiede werden am Beispiel „Video“ (VHS-Video, DVD-Video) besonders deutlich. Das Medium „Video“ ermöglicht es, Filme fast beliebig zu strukturieren (vgl. Rötzer, 1996 sowie Kapitel 4.2.1). Dies allerdings nur im Rahmen ihrer Linearität, d. h. schneller Vor- und Rücklauf, Wiederholung einzelner Sequenzen, Bildsuchlauf, Zeitlupe, Standbild und Snapshots ermöglichen die Einflussnahme auf die Rezeptionsfolge, -dauer und -form, nicht möglich ist aber die Einflussnahme auf die inhaltliche Ebene des im Filmmaterial dargestellten Plots. Die Interaktivität hat damit beim „Video“ eine rein strukturelle Funktionalität. Auf der inhaltlichen Ebene bleibt der Verlauf letztlich autark

und die Rezeption somit linear an den vorgegebenen Plot gebunden, ohne die Möglichkeit einer Variation (vgl. Rötzer, 1996).

Nichtsdestotrotz ermöglichen die technischen Features von VHS und DVD zumindest theoretisch ein sehr individualisiertes Filmerleben, da einzelne Sequenzen völlig herausgelassen werden können, oder ein Film überhaupt nur in einzelnen Passagen gesehen werden kann. Solch ein individueller, durch den Rezipienten erstellter Zusammenschnitt und die individuelle Auswahl des betrachteten Bonusmaterials auf einer DVD (vgl. Kapitel 4.1.2), bieten dem Konsumenten einen durch diese Auswahl individualisierten Zugang zum jeweiligen Film und damit im Ansatz sogar eine Kontrolle über den Plot bzw. über die Wahrnehmung des Plots.

4 Medienwirkungsforschung

Nachdem in den vorangegangenen Kapiteln der mediale Untersuchungsgegenstand spezifiziert wurde und die in dieser Untersuchung betrachteten durch Medien beeinflussten Affekte bzw. affektiv und sozial gesteuerten Handlungsschemata begrifflich differenziert wurden, erfolgt nun eine ausführliche Betrachtung der wissenschaftlichen Entwicklung innerhalb der Medienwirkungsforschung von ihren Anfängen bis zu aktuellen Ansätzen, ohne letztlich Anspruch auf Vollständigkeit. Dabei geht Medienwirkungsforschung weit über die in dieser Untersuchung dargestellten Forschungsinteressen zur medialen Gewaltdarstellung hinaus. Ein Großteil der Forschungsvorhaben, wie auch der finanziell geförderten wirtschaftlichen Projekte und Arbeiten, beschäftigen sich mit Themen wie Werbewirkung und deren (produktsensibler) Effizienzsteigerung oder mit der Entwicklung von edukativen bzw. inhaltsevidenten Informationsvermittlungsmethoden, insbesondere innerhalb der audiovisuellen Medienlandschaft. Die folgenden Ausführungen sollen allerdings ausschließlich die Entwicklung der Medienwirkungsforschung bezüglich ihrer Bestrebungen die Wirkungen medialer Gewaltdarstellung zu erforschen, zusammenfassend darstellen. Wie in der Einleitung dargelegt, sollen hier die ursprünglichen Konzepte der psychischen und sozialen Kopplung von Medien und Rezipienten in Form von Erklärungsmodellen zur Zugangsattraktivität, Rezeption und Wirkung als erstes ausführlich abgebildet werden. Die daraus weiter entwickelten multimodalen Wirkungstheorien und bisherige Übertragungen auf den Bereich interaktiver Bildschirmspiele werden entsprechend in deren Anschluss beschrieben, um mit einer gesellschaftspolitischen Erweiterung des Diskussionsfeldes das Kapitel zu schließen. Am Beginn steht allerdings erst einmal eine kurze Einführung in die medientheoretische Grundvorstellung medial getragener Informationsvermittlung.

4.1 Medienwirkung –Medientheoretische Vorüberlegungen

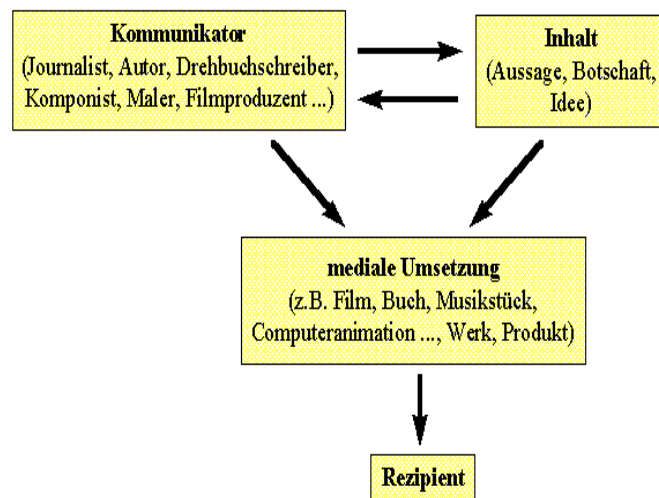
„DIE WELT ENTHÄLT KEINE INFORMATIONEN, DIE WELT IST WIE SIE IST. Das bedeutet: Man sieht ein bestimmtes Straßenschild oder ein rotes Licht, und da man gerade den Führerschein gemacht hat, kann dieses Signal zu einer Information werden, die einen dazu veranlasst, auf die Bremse zu treten, die Kupplung zu lösen, das Auto anzuhalten. Es ist die Operation, die in einem Menschen vorgeht, die ein Signal in eine Information transformiert.“
(von Foerster, H. in: von Foerster, & Pörksen, 2003, S. 98).

Medien waren und sind grundsätzlich eingebunden in einen historischen und gesellschaftspolitischen Kontext als Voraussetzung ihrer Entstehung und Entwicklung. Dieser gesellschaftliche Gesamtkontext bildet die Basis für die Funktionen und Inhalte medialer Erzeugnisse. Eine Isolierung aus diesem Kontext ist keinesfalls legitim, vielmehr muss man festhalten, dass Medien nicht nur einem gesellschaftlich-historischen Kontext entstammen, sie beziehen sich auch ununterbrochen auf einen solchen und wirken wiederum rekursiv auf diesen ein. Medien sind somit als integraler Bestandteil gesellschaftlicher Realität zu verstehen, die in einem zirkulären Prinzip durch Gesellschaft erzeugt, wie auch beeinflusst werden und gleichzeitig auf die Gesellschaft ihrerseits durch die individuellen Sichtweisen, Selektionen und Interpretationen der jeweiligen „Macher“ und deren darauf fußende Abbildung wiederum Einfluss nehmen. Inhaltsanalytische Betrachtungen müssen entsprechend diesen Realitätsbezug mit einbeziehen (für ausführliche medientheoretische Betrachtung siehe Kloock & Spahr, 1986). Auch offensichtlich fiktionale Inhalte im Bereich medialer Darstellungen aus „Fantasy“ oder „Science Fiction“ beinhalten als eben solches Phantasieprodukt einzelner Individuen visualisierte Anagramme gesellschaftlicher, innerpsychischer und vielleicht sogar grundlegender kultur- und sozialanthropologischer Themen. Mediale Inhalte entstammen also niemals einem „gedankenfreien“ Raum, sie sind Produkte von Menschen, die ihrerseits in inter-, intrapsychische und gesellschaftliche Bezüge eingebettet sind (vgl. Schorb & Theunert, 1982; Theunert, 1987; Schorb, Mohn & Theunert, 1998). Lukesch fasst die gesellschaftlich-kulturelle Kopplung medialer Ereignisse (bezogen auf Medienwirkung) pointiert zusammen, wenn er feststellt: *„Die Frage, ob Medien überhaupt Wirkungen auf Menschen haben, wird somit schnell tautologisch, sie ist mit der Frage gleichzusetzen, ob die Menschheit durch ihre eigene Kultur beeinflusst worden sei.“* (1998, S. 3).

Innerhalb des normalen Alltags verständigen sich Individuen mittels verbaler (natürliche Sprache und tonale Aspekte, wie Sprechtempo, Stimmlage, Lautstärke etc.) und nonverbaler Kommunikationsmittel (Mimik, Gestik, Körperhaltung, Blickkontakt, Raumnutzung etc.). Die Stimme und der Körper eines Individuums stellen somit den Mittler (Medium) zur Darstellung und zur Mitteilung von innerpsychischen Prozessen dar und dienen dem kommunikativen Austausch mit anderen Individuen. Lukesch (1998) unterscheidet diese direkte interpersonale Kommunikation von medialer Kommunikation. Dieser Unterschied besteht in der Notwendigkeit technischer Vermittlungsglieder (medium, lat., Mittel, Vermittelndes) zum Transport einer Nachricht zwischen einem Kommunikator und dem Empfänger einer Information. Das Kom-

munikationsgut ist in einem Medium (Buch, Tonband, Film, Datenspeicher) abgelegt oder wird nach unterschiedlich starren Regeln in der Interaktion mit einem Nutzer entwickelt (z. B. Theater, Bildschirmspiel). Die Information existiert damit als eigenständiges Objekt, abgelöst von seinem Erzeuger, dem ursprünglichen Kommunikator. Ein „Face-to-Face“ ist nicht mehr notwendig, Inhalte können damit in großen Mengen eine viel schnellere und ausuferndere Verbreitung finden.

Abbildung 9: Vereinfachtes Schema - vom Kommunikator zum Werk und vom Werk zum Rezipienten (aus: Lukesch, 1998, S. 4).



Bereits mit der Entwicklung früher bildnerischer Werke und der Schrift, so betont Lukesch (a.a.O.), haben sich die Informationen medial fortgepflanzt, verbreitet und konserviert. Gleichzeitig können mediale Inhalte, wie jeder kommunikative Inhalt, künstlich erzeugte, virtuelle Strukturen abbilden, die von der Realität der vorgefundenen, natürlichen Welt beliebig abweichen. In der jüngsten Entwicklung der (massen-)medialen Informationsvermittlung ist die Komponente der möglichen Interaktivität hinzugekommen. Es geht nicht nur um zu vermittelnde Inhalte, die von einem Kommunikator produziert und über ein Medium in Umlauf gebracht werden, vielmehr sind die Rezipienten durch die Interaktivität zumindest teilweise in der Lage, eine individuelle, von ihnen beeinflusste Botschaft zu erzeugen.

Bei Charlton & Neumann-Braun (1992) findet sich eine verstärkte Fokussierung auf den Bedeutungszusammenhang des Wortes Medienwirkung im Alltagskontext. Im Grunde ist die Wirkung mit einer Ursache verknüpft, d. h. keine Wirkung ohne Ursache. Dieser technokratische Schluss wird allerdings dann revidiert, wenn es um eigenes individuelles Handeln geht. Hier ist der frei entscheidende selbstverantwortliche Mensch bzw. sein Handeln nicht mehr ursächlich gebunden. Er ist nicht Opfer einer Ursache auf die er ausschließlich reagiert, sondern handelt aus eigenem Antrieb heraus, aufgrund eigener Entscheidungskapazität (Charlton & Neumann-Braun, 1992). Diese beiden gegenläufigen Haltungen finden sich beständig wieder in der Diskussion um die Medienwirkungen. Auf der einen Seite finden sich entsprechend mono-

kausale Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge und auf der anderen Seite trifft man individualisierte Betrachtungen multikausal und reziprok wirkender Rezeptionsverläufe an. „*Massenkommunikation und interpersonale Kommunikation werden aus dieser Sicht nicht in naturwissenschaftliche Termini als ein durch Wirkungsgesetze zu beschreibendes Naturgeschehen, sondern als ein regelgeleitetes Handeln* (Hervorhebung durch Charlton & Neumann-Braun) *aufgefasst.*“ (Charlton & Neumann-Braun, 1992, S. 31).

4.2 Gewaltdarstellung in den Medien

Für Gewaltdarstellungen in den Medien folgt aus der grundsätzlichen Einbettung medialer Inhalte in einen gesellschaftlich-historischen Kontext, dass sie Analogien zu real existierender Gewalt in ihrer jeweiligen Gesellschaft darstellen. Daraus muss gefolgert werden, „...*dass nicht die Medien Gewalt generieren, sondern die Gesellschaft, deren integraler Bestandteil diese Medien sind.*“ (Theunert, 1987, S. 36).

Daraus und aus den Überlegungen zur Gewaltdefinition und den vorfindbaren Formen von Gewalt (vgl. Kap. 2) leitet sich die Frage ab, welche Formen von Gewalt überhaupt medial präsent sind. Hier ist es sicherlich notwendig, die Fragestellung weiter zu spezifizieren. In der Medienwirkungsforschung sind es vor allem bestimmte Genregruppen, die beanstandet werden und denen ein Gefährdungspotential hinsichtlich ihrer Wirkung meist auf jugendliche Rezipienten zugeschrieben wird (vgl. Kapitel 3). Es muss also nach den häufigsten Formen von Gewalt in den inkriminierten medialen Gattungen gefragt werden.

In inhaltsanalytischen Untersuchungen vor allem des Fernsehprogramms in den USA und in verschiedenen Staaten Europas, ergab sich ein Bild männlich dominierter, „sauberer“, physischer Gewalt, die von der bösen wie von der guten Seite innerhalb des narrativen Plots mehr oder minder erfolgreich eingesetzt wird (vgl. Krebs, 1994). Film- und Fernsehgewalt wird zwischen sich fremden Personen ausgeübt. Gewalt wird in Mainstream Filmen nur selten als schmerzhaft dargestellt. Gewalt wird als alltägliche Problemlösungsstrategie dargestellt, die von positiv wie negativ dargestellten Protagonisten zur Erreichung ihrer illegitimen und legitimen Ziele (Wohlstand, Macht, Prestige, Gerechtigkeit) eingesetzt wird (Kunczik, 1998).

Besonders kritisch wird hierbei das Fehlen der Darstellung der Folgen von gewalttätigem Handeln betrachtet. Das Fehlen realistischer Darstellungen und die damit verbundene Verharmlosung der Folgen von Gewalt wurde immer wieder dafür verantwortlich gemacht, insbesondere bei Kindern Vorstellungen konsequenzfreier Gewalt zu etablieren, die einen leichtsinnigen Umgang mit gewalttätigen Verhaltensweisen erst ermöglichen (zum Thema „saubere“ versus „schmutzige“ Gewalt vgl. Kapitel 4.2.2). Deutlich hervorzuheben ist, dass dies für die Mehrzahl der Gewaltdarstellungen innerhalb des Fernsehens gilt, dass es aber natürlich eine ganze Reihe von Ausnahmen von der oben beschriebenen Struktur gibt. Besonders „brisant“ ist hierbei, dass solche Ausnahmen insbesondere in den besonders kritisierten Genres auffindbar sind.

Deren Darstellung erreichen dann allerdings nicht selten einen solchen Grad der Explizität, dass wiederum genau dies einen schwerwiegenden Kritikpunkt darstellt.

Die Forschung zur Wirkung von Gewaltdarstellungen dürfte außerhalb wirtschaftlicher Interessenskreise den Großteil der Medienwirkungsforschung ausmachen. Dabei stellten sich drei grundlegende Fragen als ordnendes Schema für den Forschungsgegenstand heraus:

- A) Warum haben Menschen ein so großes Interesse an der Abbildung von Gewalt? (Forschung zur Zuwendungsattraktivität).
- B) Was passiert mit Personen die Gewaltdarstellungen konsumieren während der Rezeption? (Rezeptionsforschung).
- C) Welche Folgen hat der Konsum von Gewaltdarstellungen für den Rezipienten? (Wirkungsforschung).

In den folgenden drei Unterkapiteln werden die meisten der klassischen und mehr oder minder unverändert gültigen Erklärungsmodelle zur Zuwendungsattraktivität, Rezeption und Wirkung von medialer Gewaltdarstellung beschrieben und analysiert. Gemeinsam bilden sie die Grundlage für die dann in der Folge beschriebenen aktuellen multimodalen Ansätze, auch wenn einige Erklärungsversuche heute als widerlegt gelten und keinen Eingang in aktuelle Theoriemodelle gefunden haben.

4.2.1 Zuwendungsattraktivität

„Denn von Dingen, die wir in Wirklichkeit nur ungerne erblicken, sehen wir mit Freude möglichst getreue Abbildungen, z. B. Darstellungen von äußerst unansehnlichen Tieren und von Leichen.“
(Aristoteles, 2002, S. 11).

Die wissenschaftlichen Erklärungsversuche der Faszination von Gewaltdarstellungen werden in vier Hauptströmungen unterteilt, die ihrerseits zum Teil nochmals in unterschiedlichen Erklärungsansätzen gegliedert sind. Man unterscheidet, die im Folgenden näher beschriebenen Zugänge: **Medienspezifischer Ansatz**, **Gesellschaftspolitischer Ansatz**, **Nutzenorientierter Ansatz** und **Filmsprachlicher Ansatz**.

Medienspezifischer Ansatz

Der medienspezifische Ansatz hat seinen Ursprung in den Diskussionen um die Zuwendungsattraktivität des Mediums Video gegenüber dem Medium Kino Mitte der 80er Jahre (zur historischen Entwicklung des Videosystems vgl. Meirowitz, 1993). In Anbetracht identisch inhaltlichen Materials, stellte sich die Frage, weshalb das Video einen so extremen Konsumentenzulauf erhielt und den im Kino gesehenen Film zu einer Randexistenz zu degradieren drohte. Innerhalb der 80er Jahre waren die Besucherzahlen in den Lichtspielhäusern stark rückläufig und

dies mit einem gewissen Kontinuum. Vor allem in der Gruppe der 14 bis 19jährigen machte sich der Kinoverdruss bemerkbar, zumal diese Gruppe bis dato einen Großteil des Kinopublikums ausmachte. Ein Weiteres tat mit großer Sicherheit das Kabel- und Satelliten-Fernsehen mit seiner beständig größer werdenden Programmpalette und seiner 24 Stunden Dauerversorgung mit Bildmaterial. Der heutige Anteil an reinen TV und Videoproduktionen dürfte die Anzahl der großen Kinoproduktionen um ein Vielfaches übersteigen, auch wenn dies für die Budgetierungen der verschiedenen Produktionen mit Sicherheit noch nicht erreicht ist.

Erst seit Mitte der 90er Jahre und dem Aufkommen von Multiplex-Kinos mit ihrer hohen Bild und Tonqualität auf immer größer werdenden Leinwänden fand eine erneute Trendwende statt, so dass das Kino seinen Platz innerhalb der Filmkulturlandschaft behaupten konnte. Trotzdem muss davon ausgegangen werden, dass eine Verschiebung vom Medium Kino zum Medium „Video“ stattgefunden hat. Dies insbesondere in Anbetracht der Flut neuer Trägermedien (VCD, SVCD, DVD, Computer Dateien d. h. AVI-Container z. B. Codecs wie DivX) und ihrer Vielzahl an technischen Möglichkeiten.

Die technischen Features eines Videorecorders und im zum Teil noch größeren Maße seiner Nachfahren, gestatten es, Filme fast beliebig zu strukturieren. Schneller Vor- und Rücklauf, Bildsuchlauf, Wiederholung bestimmter Sequenzen, Zeitlupe, Standbild, Snapshot, Zusammenschnitt und die Massen an sogenanntem Bonusmaterial (z. B. Making of, zusätzliche Szenen, Literaturvorlagen, Drehbücher etc.) auf einer DVD, ermöglichen nicht nur eine (eingeschränkte) Art der Interaktivität (vgl. Kap. 3.4.2), sondern bieten dem Konsumenten eine mehr oder minder ganzheitliche Betrachtungsmöglichkeit des gewählten Inhaltes. Erleichtert die Aufmerksamkeit, so kann der Film einfach abgestellt werden. Das Medium Video und noch im stärkeren Maße dessen Nachfolger, insbesondere die DVD, gestatten eine gänzlich neue Wahrnehmungsweise von Filmprodukten, die dem Kino vollständig fehlt.

Bei der Betrachtung von Bildschirmspielen finden sich ebenfalls Hardware-spezifische Erklärungsmuster der Zugangsattraktivität. Insbesondere die als nahezu unerschöpflich angepriesene Funktionalität des PCs vor allem im Bereich multimedialer Anwendungen, führte als Neben-aspekt die Erklärungen des Siegeszuges dieser „Hardware“ im Bereich der Bildschirmspiele an. Interessant ist dabei, dass tatsächlich nur wenige kindliche, jugendliche und erwachsene PC-Besitzer diesen ausschließlich als Spielgerät verwenden, sondern sich vielmehr ein Großteil ihrer Computer Aktivitäten auf andere Funktionen des Gerätes beziehen (vgl. Hoelscher, 1994; Fritzsche, 2000). Gleichzeitig ist die Attraktivität eines Mediums offensichtlich wiederum an bestimmte individuelle Faktoren gebunden, so beschreibt Hoelscher (1994) eine Verbreitung unterschiedlicher Bildschirmspiel-Medien in Abhängigkeit zum Bildungsstand der jeweiligen Rezipienten (Fritzsche [2000] beschreibt die Verbreitung des PCs in Deutschland in Abhängigkeit zur Nationalität der Rezipienten, welche ihrerseits wiederum für gewöhnlich einen Einflussfaktor auf das Bildungsniveau des Rezipienten darstellt).

Personal Computer finden sich verhältnismäßig im weit größeren Ausmaß unter den bildungsstarken Rezipientengruppen (Gymnasiasten), während Konsolen im größeren Umfang bei Hauptschülern zu finden sind. Hier lässt sich zum einen mutmaßen, dass das Interesse der Rezipienten mit geringerem Bildungsstand, an über das Spiel hinausgehenden Beschäftigungen geringer ist oder der Umgang mit dem PC höhere kognitive, vor allem technische Fertigkeiten

verlangt (PC Spiele müssen installiert und je nach Gerät mehr oder minder mühsam konfiguriert werden, um sie an die Hardware anzupassen, erst danach ist das Spielen überhaupt möglich, während Konsolenspiele nur eingelegt werden müssen). Eine andere Überlegung muss in Richtung des zu vermutenden, häufigeren Vorkommens sozial- und vor allem finanzschwacher Familien als soziale Umfeld der bildungsschwachen Rezipienten gehen. Eine Konsole kostet ca. ein Viertel des Preises eines Personal Computers, so dass dies ebenfalls als Erklärungsmuster, für die geringere Verbreitung solcher Geräte in den bildungsschwachen Rezipientengruppen, herangezogen werden muss.

Die Analysen zur Zuwendungsattraktivität von Bildschirmspielen beinhalteten über die Betrachtung der Hardware hinausgehende Überlegungen zur Attraktivität der jeweiligen Software. Forschungen aus dem Bereich der Lernsoftware stellten die Frage, welche Merkmale von Softwareprodukten mitgebracht werden müssen, damit der Rezipient eine intrinsische Motivation entwickelt, sich mit diesen zu beschäftigen und von der Software ein Grad an Attraktivität erreicht wird, dass sich auch längerfristig mit ihr auseinandergesetzt wird.

Bildschirmspiele werden vom Rezipienten entsprechend dann als attraktiv bewertet, wenn dessen intrinsische Motivation (sich mit dem jeweiligen Spiel zu beschäftigen) durch bestimmte Inhalts- und Strukturmerkmale auf einem hohen Niveau gehalten wird. Hoelscher (1994) beschreibt vier entscheidende Merkmale (nach Malone und Lepper), die den Grad an Zuwendungsattraktivität eines Spiels ausmachen.

1. Herausforderung

- Ziele: eindeutig festgelegt oder einfach ableitbar
- ambivalente Resultate: variable Schwierigkeitsstufen, multiple Zielebenen, verborgene Informationen, Zufallselemente
- Feedback: regelmäßig, exakt, konstruktiv, ermutigend und instruktiv
- Selbstwert: Erleben der eigenen Kompetenz innerhalb des Spiels, bedeutungsvolle Ziele innerhalb des Plots

2. Neugier

- sensorische Neugier durch audiovisuelle Effekte
- kognitive Neugier (unerwartete, paradoxe oder fragmentarische Informationen, Simplifizierungen)

3. Kontrolle

- Kontingenz: Handlungsfolgen müssen erlebbar sein, dargestellt werden
- Wahlmöglichkeit: alternative Handlungsmuster sind erlaubt
- Stärke / Macht: Möglichkeit zur Beeinflussung des Geschehens

4. Phantasie

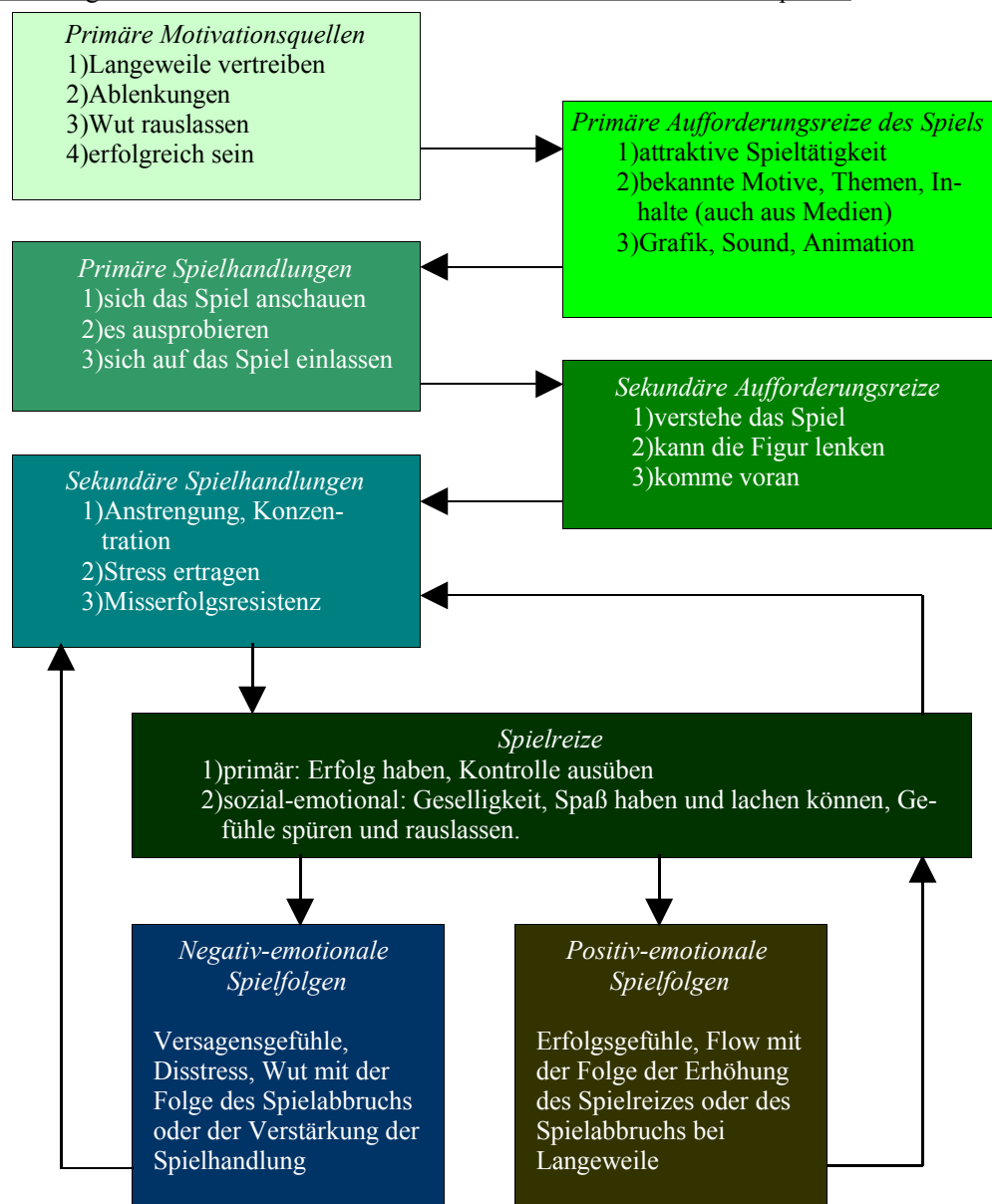
- emotionale Aspekte: stereotype und grundlegende menschliche Emotionslagen werden angesprochen
- kognitive Aspekte: leicht verständliche Metaphern und Analogien

Das von Hoelscher beschriebene Konzept der intrinsischen Motivation geht allerdings über eine individualisierte Zuwendungsattraktivität des jeweiligen Mediums hinaus. Er beschreibt zusätz-

liche „Interpersonelle Motive“ des Zugangs, welche dann kaum noch auf das eigentliche Softwareprodukt zurückzuführen sind. Solche Motive sind: Wunsch nach Kooperation, Wunsch nach sozialer Anerkennung vor allem innerhalb der peer group, Konkurrenz: das Bedürfnis sich mit anderen zu messen und zu vergleichen zur eigenen Positionsfindung.

Fritz & Misek-Schneider (1995) beschreiben entsprechend ein komplexes motivationales Geschehen, bestehend aus intra- und interpsychischen sowie sozialen und medial erzeugten Faktoren zur Erklärung der Faszinationskraft von Bildschirmspielen (vgl. auch Goldstein, 1998b). Die Spielhandlung (durch die Software inszeniert) bleibt zwar zentraler Aspekt des Funktionsablaufs, ist aber ohne entsprechende Motivationsquellen und ohne die aus der Spielsituation resultierenden emotionalen Spielfolgen nicht wirksam.

Abbildung 10: Funktionsabläufe bei der Faszinationskraft von Bildschirmspielen:



(leicht variiert aus: Fritz & Misek-Schneider, 1995, S. 119).

Der medienspezifische Ansatz versucht die Faszinationskraft des Mediums an sich zu erklären. Jedoch erläutert er letztlich nur den Reiz der Hardware sowie hinsichtlich motivationaler Prozesse im Bereich der Bildschirmspiele auch die Software, die inhaltliche Ebene wird bis auf letztgenanntes fast vollständig vernachlässigt. Über das Interesse an ausgerechnet gewalthaltigen Medien lassen sich mit diesem Ansatz nur beschränkt Aussagen treffen.

Gesellschaftspolitischer Ansatz

Der gesellschaftspolitische Ansatz subsumiert Erklärungsmuster, die eine Faszination von medialer Gewaltdarstellung am Aspekt der sozialen Ungleichheit, welche hinsichtlich sozial relevanter Lebensmerkmale existiert, festmachen. Die Faszination wird als ein Ergebnis „kapitalistischer Produktionsbedingungen“ verstanden. Entfremdete Arbeit und eine kapitalistisch organisierte, arbeitsteilige Industriegesellschaft lassen Arbeitslosigkeit, soziale Orientierungskrisen und Sinnlosigkeit entstehen. Undurchschaubarkeit sozialer Lebenswirklichkeiten und Ohnmacht in der Realität stehen Brutalität und Gewalt in medialen Szenarien als Ventile für frei flottierende Ängste gegenüber (vgl. Hausmanninger, 1992). Der Konsum von Gewaltdarstellungen wird als Versuch, vor allem sozial benachteiligter Jugendlicher, gedeutet, der Eintönigkeit des Alltags zu entfliehen (Eskapismusthese; vgl. auch Thesen bei Postman, 1997a; zur Eskapismusdebatte vgl. Kunczik, 1998). In der Medienpädagogik blickt man allerdings auf eine gewisse Tradition zurück, jedes Medium jugendlicher Subkulturen als Kompensation sozialer Benachteiligung, als Ventil für Ängste, als Droge oder als Fluchtmittel vor der Realität zu interpretieren. Dies galt schon zu Zeiten der sogenannten Schmutz- und Schundliteratur-Debatte zu Beginn des letzten Jahrhunderts, setzte sich fort mit der Diskussion über die schädlichen Auswirkungen von Filmen und Comics (vgl. Hausmanninger, 1992 und 2002b; Schnurrer et al., 1996) in den 50er Jahren und änderte sich auch nicht, als die Rock- und Popmusik in den 60er Jahren als neue Jugenddroge ausgemacht wurde. Zu Beginn der 80er Jahre galt dem Medium Video die ungeteilte Aufmerksamkeit der Medienpädagogen und Jugendschützer (vgl. Hausmanninger, 1992; Seim, 1997; Seim & Spiegel, 1995).

In der aktuellen medienkritischen Debatte sind es Computerspiele und vor allem das Internet, die in den Fokus von „Jugendschützern“ geraten sind. Und auch hier wird der Drogenbegriff inflationär verwendet (vgl. Weiß, 2000). Zusätzlich kamen im Falle des Internets Beschreibungen aus dem klinischen Feld hinzu, in denen tatsächlich suchartiges Verhalten im Zusammenhang mit Internetnutzung beschrieben wurde (vgl. Young, K. S.; 1999), welches als hinreichende Legitimation für entsprechende Kampagnen gegen das neu entdeckte mediale Übel verstanden wurde. Als Reaktion zu einem polemisierenden Artikel der FAZ, in dem deren Herausgeber F. Schirmacher nach dem Schulmassaker in Erfurt von „Hassindustrie“ (Internet und Spielehersteller) spricht, räumt Rötzer (2003a) die Möglichkeit des Internets soziale Dynamiken durch anonyme Kommunikation, Verbindung von Menschen mit extremen Meinungen oder Verhaltensweisen (Hassseiten etc.) anzuheizen ein, weist aber deutlich daraufhin, dass nicht das Medium den Hass erzeugt, wenn er zu den Möglichkeiten des Anheizens sozialer Dynamiken schreibt..

„Das machte bereits die Anonymität des Lebens in der Stadt möglich, die die soziale Kontrolle zersprengte und daraus eine ungeheure Kreativität und wahrscheinlich auch Destruktivität freisetzte und noch immer freisetzt. Das Internet kann nicht nur in dieser Hinsicht als Weiterführung des urbanen Lebens verstanden werden. Hass freilich gab es schon vor den Städten, dem Internet und Ego-Shootern.“
(Rötzer, 2003a, S. 11).

Als Antithese hierzu bzw. als diametrales Pendant kann die Kritik an der medialen Gesellschaft durch die Vertreter der kritischen Theorie (insbesondere Horkheimer und Adorno) verstanden werden. Die „Kritische Theorie“ sah in der Entwicklung einer immer stärker durch Medien geprägten Gesellschaft den vielleicht letzten Schritt in Richtung eines totalitären Kontrollstaates, in dem die Medien dazu dienen, eine gesellschaftliche Gleichschaltung zu erzeugen, bei der nicht nur auf das Konsumverhalten Einfluss genommen wird, sondern auf sämtliche Lebensbereiche (vgl. Wiegerling, 1998; auch simplifiziert bei Postman, 1997a). Durch die Setzung medial vermittelter und repetierter Normen soll die „*Fixierung der gesellschaftlichen Organisation*“ (Hausmanninger, 1992, S. 471 ff.) erreicht werden. Erzielt wird dies einerseits durch die Beschönigung realer Zustände auf medialer Ebene und andererseits durch Festlegung eines gesellschaftlichen Status quo. Hausmanninger spricht in diesem Zusammenhang von einer „... *Erzeugung von Einverständnis durch Manipulation der Wahrnehmung der gesellschaftlichen Wirklichkeit, die als ‚beste aller möglichen‘ annonciert wird.*“ (1992, S. 479). Anders ausgedrückt haben Massenmedien somit eine „systemwerbende Funktion“ (vgl. Schorb, Mohn & Theunert, 1998; Wiegerling, 1998).

In Anbetracht solcher Vorüberlegungen wäre davon auszugehen, dass es von Seiten der herrschenden Gruppierungen gewünscht ist, die „arbeitende Masse“ innerhalb medialer Phantasiewelten „betäubt“ und beruhigt „abtauchen“ zu lassen, um den Herrschaftserhalt zu sichern (Konzept der „bewusstseinsproduzierenden Industrie“; vgl. Schorb, Mohn & Theunert, 1998). Unter diesem Aspekt stellt ein Eskapismus breiter Bevölkerungsschichten kein gesellschaftliches Problemfeld dar. Vielmehr zeigt sich darin ein gewünschter oder sogar gezielt eingesetzter Effekt im Sinne der gezielten Manipulation der Bevölkerungsmassen zur Systemstabilisierung. Dieser Zusammenhang kann (und muss) von systemkritischer Warte aus allerdings wiederum als gesellschaftliches Problem definiert sein (vgl. Schorb, Mohn & Theunert, 1998; ausführlich Wiegerling, 1998).

Es muss festgehalten werden, dass der gesellschaftspolitische Ansatz Oberflächenphänomene erklärt. Um zu einem tieferen Verständnis der Faszination an Horror und Gewalt in Medien zu gelangen, ist es notwendig einen Ansatz zu wählen, der stärker von der intrinsischen Motivation des Individuums ausgeht. Gleichzeitig handelt es sich bei der Zugangsattraktivität um ein Massenphänomen, welches nur innerhalb seines jeweiligen gesellschaftlichen Kontextes nachvollziehbar bleibt. Rathmayr (1994) verwendet diesen wichtigen Teilaspekt einer Betrachtung der Gewaltfaszination als grundsätzliches Argument gegen eine innerpsychische Spurensuche. Er vermutet hinter massenhaften Befriedigungsangeboten für die Faszination an medialer Gewalt, eine kollektive Bedürfnislage innerhalb unserer Gesellschaft. Diese könne nicht aus intrapsychischen Veranlagungen und Funktionen hergeleitet werden, sondern müsse auf ihre gesellschaftlichen und menscheitskollektiven Ursprünge hin untersucht werden.

Nutzenorientierter Ansatz

Unter der Bezeichnung nutzenorientierter Ansatz werden Deutungsmuster verschiedenster Provenienz zusammengefasst, deren verbindendes Element die Frage nach dem Gebrauchswert von (gewalthaltigen) Medien für den Betrachter ist. Dieser Ansatz basiert auf dem „uses-and-gratifications-approach“ (vgl. Charlton & Neumann-Braun, 1992; Merten, 1994), bei welchem die Rolle der Rezipienten hinsichtlich der Auswahl des Medienangebotes in den Vordergrund gestellt wird. Als Basismotive für die Zuwendung zu spezifischen medialen Inhalten, auf Grundlage jeweils situationsbezogener intra- und interpsychischer Zustände, gelten folgende Aspekte (Merten, a.a.O.):

- Kompensation für nichterfüllte Wünsche und Träume (Eskapismus),
- Identifikation mit demonstrierten Lebensstilen,
- Projektion eigenen Versagens auf dargestellte Handlungsträger,
- Ratschläge für die Verbesserung der eigenen Situation.

Die nachfolgenden Erklärungsmodelle zur Zuwendungsattraktivität von, hier speziell gewalthaltigen, Medien stellen Erweiterungen, Spezifikationen und Fokussierungen auf Basis der jeweiligen Perspektiven einer wissenschaftlichen Richtung, welche sich mit dem Thema der Zuwendungsattraktivität auseinandergesetzt hat, dar.

Sozialpsychologische Betrachtungen über das Medienkonsumverhalten Jugendlicher halten immer wieder fest, dass insbesondere der Filmkonsum in der Regel ein Gruppenerlebnis ist (vgl. u. a. ausführlich bei Feierabend & Klingler, 1997 / 2003). Untersuchungen der letzten Jahre zeigen zudem, dass auch Bildschirmspiele mit Gruppenaktivitäten verknüpft sind. Zum einen werden Bildschirmspiele gleichermaßen gerne in Gruppen gespielt, wie auch alleine (vgl. Hoelscher, 1994; Fritz & Misek-Schneider, 1995), zum anderen findet ein Austausch über deren Inhalte als wichtiger Teil der Kohäsion und Auseinandersetzung in der jeweiligen Gruppe statt, insbesondere wenn diese Gruppe aus intensiven Nutzern besteht (vgl. Feierabend & Klingler, 1997 / 2003). Das Aushalten können der gewalthaltigen Szenerien hat den Charakter einer Mutprobe und dient der Bestätigung und Stärkung der jugendlichen Persönlichkeit durch die Positionierung innerhalb der Gruppe. Der Film selbst ist in dieser Situation das Medium mit dem die Altersgruppe die Prüfung auf Gruppenzugehörigkeit ritualisiert (vgl. Büttner, 1990; Vogel-sang, 1991 und Vogel-sang, 2002).

Die in den letzten Jahren besonders im Trend liegenden LAN-Partys (*Local Area Network*) stellen ein besonders gutes Beispiel für jugendkulturelle Gruppenerlebnisse dar. Hier geht es zwar weniger um das Aushalten können gewalthaltiger Bilder, nichtsdestotrotz findet in der „sportlichen“ Auseinandersetzung innerhalb der virtuellen Kampfarenen eine klassische (fast archaische) Positionsfindung innerhalb der peer group statt.

Die ablehnende Haltung der Erwachsenenwelt entspricht zusätzlich der jugendkulturellen Abgrenzung der Elterngeneration gegenüber, welche als notwendiger Sozialisations-schritt ge-

wertet werden kann. Konsum „verbotener“ Medien wird damit zu einer Handlung innerhalb des jugendlichen Autonomiestrebens als Loslösung von elterlicher Fremdbestimmung und Kontrolle. Horror und Gewaltdarstellungen fungieren damit als inszenierte Gegenkultur zu einem erwachsenen Establishment (vgl. Hartwig, 1986; Büttner, 1994b; Vollbrecht, 1995; Vogelsang, 2000). Ein weiterer Aspekt sozialisationstheoretischer Betrachtung stellt die Möglichkeit des Tabubruches durch den Konsum gewalthaltiger Medien dar. Auch dies lässt sich als Möglichkeit notwendiger Abgrenzung im Jugendalter interpretieren (vgl. Hartwig, 1986; Büttner, 1990; Vogelsang, 1991 und Vogelsang, 2002).

Aus den Theorien zur Erlebnisgesellschaft von Schulze (1996) lassen sich zusätzliche Aspekte einer sozialpsychologisch begründeten Zugangsattraktivität herausarbeiten. Schulze unterscheidet verschiedene gesellschaftliche Milieus auf Basis ihres Umgangs mit **alltagsästhetischen Schemata** und ihrem Wunsch nach **Erreichung spezifischer Erlebnismuster**. Alltagsästhetische Schemata bestehen aus verschiedenen Aspekten: Lebensphilosophie, Genussverhalten, Vorlieben, Geschmack und Befriedigungsmöglichkeiten. Außerhalb der (erwachsenen) Niveau-, Harmonie- und Integrationsmilieus sieht Schulze (a.a.O.) Jugendliche und junge Erwachsene stärker angesiedelt im Unterhaltungs- und Selbstverwirklichungsmilieu. Das **Unterhaltungsmilieu** rekrutiert dabei seine Mitglieder verstärkt aus Populationen mit geringerem Ausbildungs- und Bildungsstand und ist in klassischen Schichtmodellen am ehesten der Unterschicht und unteren Mittelschicht zuzuordnen. Das **Selbstverwirklichungsmilieu** zeichnet sich im Gegensatz dazu durch eine Population mit höherem Bildungs- und Ausbildungsniveau aus und ist nach klassischen Schichtmodellen der mittleren Mittelschicht bis zur Oberschicht zuzuordnen.

Das bevorzugte alltagsästhetische Schema dieser beiden Milieus bildet das sogenannte **Spannungsschema**. Das Spannungsschema beinhaltet Verhaltensmuster wie die „Suche nach Abwechslung“, „Individualisierung“, „Anspannung als positiver emotionaler Zustand“ und „Leistungsbereitschaft im Rahmen von Selbstaussdruck“. Um dieses Schema ausleben zu können, bilden die Milieus Subkulturen (die später häufig vom kulturellen Mainstream integriert werden), in denen die bevorzugten Erlebnismuster durch die Gruppe gewährleistet werden können. Die beiden genannten Milieus gehen allerdings höchst unterschiedlich mit dem Spannungsschema um. Die Population innerhalb der Unterhaltungsmilieus sucht Ablenkung vom Alltagsgeschehen, will sich „berieseln“ lassen und nicht über Inhalte nachdenken müssen (hier existiert eine deutliche Entsprechung zu den Thesen des schichtspezifischen Ansatzes). Die Populationen innerhalb des Selbstverwirklichungsmilieus suchen Erfahrungserweiterung, Selbstfindung und bewusstes Erleben (von Selbst, Körper und Umwelt). Im Gegensatz zum schichtspezifischen Ansatz ist das Ziel beider Milieus der „Spannungsaufbau“ unabhängig von einem etwaigen sozialen Status. Die Suche nach medialen Inhalten, die dem Spannungsschema entsprechen bzw. dies befriedigen können, gilt entsprechend für die absolute Mehrheit der Jugendlichen und jungen Erwachsenen, wobei die Gewaltdarstellung nur einen kleinen Raum der Möglichkeiten zur Verwirklichung des Spannungsschemas besetzt.

Ursachen für die Entwicklung des Spannungsschemas als bevorzugtes jugendkulturelles alltagsästhetisches Schema sieht Schulze neben kulturhistorischen Entwicklungen (z. B. gesellschaftliche „Überbehütung“, fehlende Anspannungsfaktoren im Alltag der postmodernen Industriena-

tionen vgl. a.a.O.) innerhalb der modernen Industriegesellschaften, in der individuellen und sozialen Entwicklung des Lebensalters „Jugend“, als verlängerter Schonraum einerseits und als Vorbereitungszeit auf die immer umfänglicher und komplexer werdenden (informations-) gesellschaftlichen Anforderungen andererseits.

Nähert man sich aus einem **entwicklungspsychologischen** Blickwinkel dem Phänomen der Faszination von medialer Gewaltdarstellung, so stellt das Jugendalter den Schritt in eine mehr oder minder unbekanntere Erwachsenenwelt dar. Dieser Schritt ins Unbekannte, ist gekennzeichnet durch den Verlust vertrauter Bezugspersonen (vor allem der Eltern), dem hormonellen Chaos des sexuellen Erwachsenwerdens, dem Eingehen neuer Bindungen und der gleichzeitig stärker werdenden Auseinandersetzung mit der Vergänglichkeit des eigenen Lebens. Vogelsang (2000) beschreibt dementsprechend jugendliche, subkulturelle Gruppen (mit starken medialen Interessen) als Orte des Affekt- und Aggressionsmanagements. Insbesondere Horrorfilme werden aus dieser Perspektive als Medien verstanden, welche bedrohliche Emotionen, wie Zerrissenheit, Angst und Todesahnungen widerspiegeln. Zugleich stärken sie das jugendliche Selbstwertgefühl, da Sie das Gefühl vermitteln, all dies aushalten zu können. Somit stellt das Jugendalter die Lebensphase dar, in der die Zuwendungsattraktivität für Gewaltdarstellungen am größten ist (vgl. Büttner & Meyer, 1991 und Hroß, 2002a). Jüngere Kinder hingegen scheinen gewalthaltige Darstellungen dann besonders anzusprechen, wenn eine eindeutige Klassifizierung in „Gut vs. Böse“ stattgefunden hat, die Gewalt als Mittel zum Kampf gegen die Unterdrückung der Schwachen eingesetzt wird und das Gute am Ende siegreich aus dem Kampf hervorgeht (vgl. auch Theunert, 1992; Zillmann, 1998). In einem solchen Fall scheinen die Mittel zur Erreichung des Ziels gleichgültig, vielmehr werden scheinbar archaisch-draconische Mittel und Strafen vorgezogen. Ethische Bedenken zeigen sich weniger ausgeprägt, wenn sich der vorgegebene fiktionale Plot den obigen Bedingungen fügt. Man trifft dann bei kleinen Kindern auf eine (entwicklungsalterbedingte) „Auge um Auge, Zahn um Zahn“ Mentalität, die man als Spiegelung der menschlichen Kulturentwicklung in alttestamentarischer Zeit weiterinterpretieren könnte.

Aus den oben genannten Erklärungsansätzen zur Frage der Zuwendungsattraktivität ergibt sich eine Annäherung über einen letztlich **ethnologischen** Zugang. Ausgehend von der Feststellung, dass Horror- und Gewaltfilme besonders häufig in jugendlichen peer groups konsumiert werden (s. o.), lässt sich der Akt des Videosehens mit einem Initiationsritus vergleichen (Büttner, 1990 & 1994b; Goldstein, 1998b). Dieses kulturenübergreifende Phänomen zum Übergang in das Erwachsenenleben, bei dem sich junge Menschen am Umbruch zwischen Kindheit und Jugend zu Gruppen zusammenfinden und dort Rituale entwickeln bzw. diesen ausgesetzt werden, verweist auf einen umfassenderen Zusammenhang zwischen Jugendalter und besonders starker Affinität zu medialen Gewaltdarstellungen in dieser Entwicklungsperiode (Büttner, 1994a). Jugendliche suchen und finden scheinbar in diesen Medien genau die Themen, die Erwachsene versuchen aus der kindlich-jugendlichen Lebenswelt fernzuhalten: Sexualität, Aggression und Tod. Somit könnte bestimmten Medien der gleiche Stellenwert für Jugendliche zugeschrieben werden, wie der Initiationsritus in „primitiven“ Gesellschaften. Das „Eingeweiht Werden“ in

die „Geheimnisse“ der Erwachsenenwelt würde entsprechend die funktionale Erklärung für die Zuwendungsattraktivität liefern. Verbunden mit einem großen Unterschied zum klassischen Initiationsritus, da der Jugendliche in der Industriegesellschaft diesen Ritus fast ausschließlich selbst inszeniert (Büttner, 1994a).

Psychoanalytische Deutungsmuster dienen ebenfalls der Entwicklung von Erklärungsansätzen zur Zuwendungsattraktivität medialer Gewaltdarstellung. Hierbei beruft man sich zunächst auf den Begriff der „Angstlust“ oder besser, und im eigentlichen Sinne des Gemeinten korrekt, auf den englischen Begriff „Thrill“ (vgl. Balint, M.; 1994; Hartmann, 1998). Bei Aktivitäten, die einen „Thrill“ auslösen, finden sich nach Balint (1994) drei konstante charakteristische Elemente: a) bewusste Angst oder das Bewusstsein einer realen Gefahr; b) der Wille sich einer Situation, die Furcht auslösen könnte, auszusetzen; c) das Wissen um die relative Sicherheit die Situation unbeschadet zu überstehen.

Zentrales Thema dabei stellt das Aufgeben und Wiedererlangen von Sicherheit dar, wobei der eigentliche lustvolle Aspekt nicht nur in der Rückkehr zur Sicherheit liegen muss. Auch die Abkehr von Langeweile, das sich Beweisen als eigenständiges, selbstverantwortliches und „starkes“ Individuum (vgl. Hartmann, 1998) sowie die Erlangung von Unabhängigkeit gegenüber sicheren, haltenden Strukturen (an erster entwicklungspsychologischer Stelle wäre dies die haltende Mutter, zur entwicklungspsychologischen Bedeutung vgl. auch Rogge, 2000) scheint lustvoll besetzt zu sein. Dabei wird einerseits das gefahrlose immer wieder Abreagieren des erlebten frühkindlichen Traumas (Verlust sicherer haltgebender Strukturen) zelebriert und lustvoll erlebt sowie andererseits durch das Durchleben dieses Verlustes von Sicherheit Fertigkeiten erlangt, die dem Individuum das Durchstehen erleichtern und mit dem Gefühl, mit den eigenen Ängsten fertig werden zu können, belohnt, was wiederum lustvoll erlebt wird (vgl. hierzu auch: Hartmann, 1998; Semler, 1994).

Mikos (2001b) fügt hinzu, dass es einer Kopplung (im Sinne des realen Erlebens) an die direkt angstausslösende Situation nicht bedarf, um Angstlust zu erzeugen, vielmehr reicht die Beobachtung aus. Insbesondere das Sicherheitsgefühl, der Gefahr nicht real ausgesetzt zu sein, erlaubt es dem Rezipienten, sich lustvoll den Ängsten hinzugeben, die ihm medial vermittelt präsentiert werden. Dies bedeutet allerdings, dass lustvolles Angsterleben nur bei ausreichender Medienkompetenz im Zusammenhang mit der Entwicklung kognitiver Fähigkeiten möglich ist. Sehr junge Kinder, die noch nicht in der Lage sind zwischen Realität und realistisch dargereicherter Fiktion im Film zu unterscheiden, erleben hingegen angstausslösende Inhalte als reell bedrohlich und somit kaum als lustvoll.

Allerdings reicht die Angstlust-Hypothese nicht aus, um zu erklären, weshalb gerade sexuell – sadistische Motive unter Jugendlichen ein so großes Publikum finden. Insbesondere innerhalb des Genres des Stalker- oder Slasher-Films lassen sich immer wieder die gleichen Handlungsmuster, Rollenverteilungen und Klischeemotive finden (vgl. Dirk & Sowa, 2000; Westphal & Lukas, 2000). Damit wird eine scheinbar immer wiederkehrende latente Botschaft vermittelt: Sexuelle Aktivität führt zwangsläufig zur Bestrafung. Die Jugendlichen werden gequält und nicht selten am Ende getötet. Die Mädchen werden zu Opfern, weil sie jung, verführerisch, gutaussehend sind und sich als Objekt sexuell-erotischer Lust anbieten bzw. darstellen, ohne sich

bewusst zu sein, welche (tödlichen) Konflikte sie damit in den Müttern und in den an sie emotional und nicht selten faktisch gebundenen Söhnen auslösen (vgl. Wagner-Winterhager, 1984). Gleichzeitig scheint der Aspekt der sexuellen Aktivität auf weiblicher Seite einen zentralen Moment darzustellen. Daran geknüpft ist die These, dass insbesondere männliche Jugendliche diesem Genre so massiv zugewandt sind, weil sie die offensive weibliche Sexualität als bedrohlich erleben und diese hier stellvertretend medial bestraft wird (vgl. Vitouch, 1997). Genauso wenig bleiben allerdings männliche Jugendliche verschont, wenn sie sich der Sexualität hingeben. Übrig bleibt für gewöhnlich das „Final Girl“, welches den oder die Täter zumindest für kurze Zeit außer Gefecht setzt, unter der Prämisse mit gleichen oder noch grausameren Mitteln vorzugehen wie der ursprüngliche Täter (vgl. Hroß, 2000; Westphal & Lukas, 2000). Das „Final Girl“ entspricht seinerseits einer anderen Weiblichkeit: burschikoser, unschuldiger oder mütterlicher in keinem Fall aber mit einem sexuellen Anspruch an die Männerwelt versehen (vgl. Vitouch, 1997). Sie stellt somit die einzige Person dar, die der geforderten Bestrafung entkommen kann, darf und muss. Alfred Hitchcocks „Psycho“ kann hier sicherlich als die Urvariante dieser Klischeekonstruktionen im Film angesehen werden. Das was sich wie die Vermittlung restriktiver Sexualmoral anhört, wird von Regisseuren (z. B. Carpenter, vgl. Hroß, 2000) und in der neueren Literatur als das exakte Gegenteil, nämlich die Verurteilung derselben, dargelegt. Die bigotte restriktive Sexualmoral ist es, die schlussendlich den Auslöser für den Horror darstellt, also in keinem Fall als positiv zu werten ist.

Der psychoanalytische Erklärungsansatz vertritt darauf fußend die These, dass besonders männliche Jugendliche durch die Horrorvideos innere Konfliktspannungen sexueller Art auf gefahrlose Weise voyeuristisch ausleben können. Jugendliche, die den psychosexuellen Loslösungsprozess in der Adoleszenz nicht gut bewältigt haben, so die Vermutung, werden sich Filmen mit grausam-sadistischen Inhalten in wachsendem Maße zuwenden. Die Faszination der Horror- und Gewaltfilme läge dementsprechend an der Kongruenz von offensichtlichen wie auch latenten Inhalten und Botschaften eines Films und unbewussten Wünschen, Bedürfnissen und Konflikten des (männlichen) Betrachters (vgl. Wagner-Winterhager, 1984).

Reß (1990) geht in seinen Erklärungsmustern noch wesentlich weiter (zusammenfassend vgl. Moser, 1995). Er unterscheidet zwischen den manifesten Filminhalten und Botschaften, d. h. den auf dem Filmstreifen gespeicherten Bild- und Toninformationen in ihren spezifischen Gestaltungskriterien und den latenten Filminhalten und Botschaften. Der jeweilige Film ereignet sich im Kopf des Zuschauers. Jeder Betrachter sieht seinen eigenen, individuellen, subjektiv wahrgenommenen und verstandenen Film im vorgesteckten Rahmen der manifesten Filminhalte. Dieser im Kopf des Zuschauers sich abspielende bzw. interpretierte Film wird von Reß als eigentlicher (latenter) Filminhalt identifiziert. Aus diesem Grund lässt sich die eine und eindeutige Botschaft eines Mediums, hier eines Films, auch nicht allgemeingültig diskutieren. Legitim ist eine Betrachtung des Filminhaltes und seiner Darstellung nur unter Berücksichtigung der individuellen Lebens- und Konsumerfahrung des Betrachters und damit seiner spezifischen Sicht des jeweiligen Mediums und seines Inhaltes.

Hinsichtlich der tatsächlichen Rezeption von medialen Inhalten muss jedoch die Verwobenheit manifester und latenter Inhaltsebenen deutlich gemacht werden. Reß beschreibt hier das Problem der Verwobenheit innerhalb der Rezeption medialer Inhalte dahingehend, dass einerseits

der Konsument es ist, der im Filmerlebnis Bedeutungen konstruiert, dies aber andererseits ausschließlich im Rahmen der manifesten ihm vorgeführten Inhalte stattfinden kann. Das jeweilige Medium transportiert dementsprechend unbewusste Wünsche und Ängste in einen manifesten Inhaltskomplex. Der Konsument rezipiert die medialen Inhalte und übersetzt sie dabei theoretisch in das, was sie eigentlich zum Ausdruck bringen sollen, nämlich Themen des Unbewussten bzw. Themen des Unbewussten des jeweiligen Rezipienten. Was bei der Filmproduktion encodiert wird, wird bei der Filmrezeption decodiert in das eigentlich Ausgesagte.

Problematisch an dieser Betrachtungsweise bleibt deren implizite Voraussetzung. Die Vermutung jeder Filmregisseur bzw. Produzent medialer Inhalte würde bewusst latente Inhalte visualisieren oder metaphorisieren, scheint, in Anbetracht der gerade im Bereich des Films und im Bereich der Bildschirmspiele in großen Massen anzutreffenden mehr oder minder gehaltenen und extrem plakativen Inhalte, doch recht weit hergeholt. Ganz anders stellt sich eine solche Betrachtung allerdings dar, geht man von der Prämisse aus, dass die meisten Produzenten medialer Inhalte ebenfalls unbewusst encodieren, d. h. jede Form des „Geschichtenerzählens“ als Verbildlichung manifester und latenter Inhalte angesehen wird, unabhängig davon, ob der Produzent des Inhaltes diese nun bewusst verbildlicht oder nicht.

Basierend auf den genannten Prämissen, kommt Reiß zu folgenden Einschätzungen manifester Inhalte des modernen Horrorfilms:

- die manifesten Botschaften vieler Horrorfilme verkünden die unausweichliche Apokalypse;
- sie sind durchtränkt von Hoffnungslosigkeit und tiefer Verzweiflung auf Seiten der „virtuellen“ Opfer;
- sie künden vom Ende der Zivilisation, vom Verfall nahezu sämtlicher humanen Werte, da häufig auch der Held / die Heldin zum „Monster“ werden muss, um siegreich aus dem Kampf gegen das eigentlich Böse hervorzugehen;
- sie geben auf der manifesten Ebene dem Konsumenten keine, in ethisch, moralischer oder auch nur sozial erwünschter Hinsicht, sinnvollen Hilfestellungen, wie der drohende Untergang abzuwenden wäre.

Reiß betrachtet das „Alien“, welches fremd und vor allem als genuin böser Eindringling bewertet wird (Hroß, 2000), als eine Art Endzeit-Monster. Diese Endzeit-Monster können als letztes Glied einer langen Entwicklungsreihe menschlicher Phantasieprodukte über Halbwesen betrachtet werden, die in verschiedensten Formen in den Mythologien praktisch aller Völker und Kulturen existieren. Was Reiß zu dem Schluss kommen lässt, dass mit diesen Halbwesen gemeinsame anthropologische Wahrheiten zum Ausdruck gebracht werden sollen. Für den Autor zeigen sich drei mögliche anthropologische Sinngehalte der Halbwesen-Vorstellungen bzw. -mythen, die sich in Horrormotiven wiederfinden:

- Die Gespaltenheit der menschlichen Existenz
Die Epigonen der Mythologie innerhalb des modernen Horrorfilm zeichnen sich durch ihre zerrissene Existenz aus. Es sind Halbwesen: Lebend-Tote, künstliche Menschen, Tiermenschen, Doppelgänger, oder mythologische Abbilder menschlicher Verhaltensmängel wie Teufel und Dämonen (vgl. Reß, 1990).

Im Halbwesen-Mythos findet sich die Frage nach dem menschlichen Leib-Seele-Verhältnis, eine Frage, zu der die seelischen Verfassungen (innere Zerrissenheit) des Jugendalters passen. Die seelische Innenwelt der Halbwesen bzw. die faktische Existenz des Halbwesens wird hier als Spiegel der jugendlichen Innenwelt verstanden. Der Wunsch des Erwachsenwerdens wird damit dem Wunsch nach Erlösung des Halbwesens aus seinem gespaltenen Daseinszustand gleichgesetzt (vgl. Reß, 1990).

- Das Entwicklungsprinzip „Stirb und Werde“
Das unabänderliche Entwicklungsschicksal des Heranwachsenden stellt ein weiteres Thema dar. Mittels der Idee des Gestaltwandels, aber auch des Zerstückelns, Verschlingens und Ausspeiens (Wiedergeburtmythen) wird diese Sinnebene symbolisiert. Es lassen sich vier Arten der subjektiven Wandlung (Verminderung der Persönlichkeit, Vermehrung der Persönlichkeit, innere Strukturänderung und natürliche Wandlung im Sinne der psychophysiologischen Entwicklung) unterscheiden (vgl. Reß, 1990).

Reß sieht hier als zentralen Aspekt des modernen Horrorgenres im Gegensatz zu klassischen Horrormotiven nicht mehr den Sieg des Helden über das Halbwesen und damit den Eintritt in eine (vermeintlich) bessere Lebenswelt, sondern das Überleben des Helden als zentrales Thema des Wandels, verbleibend in seiner ursprünglichen Lebenswelt.

- Die Wiederkehr des Verdrängten
Die Darstellung der Rückkehr der Todgegläubten (Vampire, Zombies etc.) steht dabei für die Rückkehr verdrängter Triebanteile und ist als Mahnung interpretierbar, auf der Hut zu bleiben, da sie jederzeit zurückkehren und die Oberhand über unser Verhalten gewinnen können (vgl. Reß, 1990).

Das Verdrängte stellt in aller erster Linie orale Triebhaftigkeit dar. Diese wird von den Halbwesen ausgelebt, was mit dem frühkindlichen Stadium psychosexueller Entwicklung gleichzusetzen ist, insbesondere was den Drang nach Erfahrung angeht. So werden Gegenstände etwa nur deshalb zerstört, um deren Innenleben kennen zu lernen. Für Reß handelt es sich dabei im Sinne Freuds um den sogenannten Bemächtigungstrieb, den die Halbwesen des Horrorfilms par Excellence verkörpern. Sie stellen somit Metaphern für die Kraft dar, welche das „Ich“ dazu motiviert, sich der Welt zu öffnen, sie zu entdecken und auf sie Einfluss auszuüben. In der Adoleszenz kehrt dieser kulturell und sozial unterdrückte Triebanteil als notwendige Entwick-

lungsaufgabe im Sinne der Bemächtigung der Erwachsenenwelt zurück, so dass sich mit Reß fragen lässt, ob die Faszination insbesondere von Jugendlichen für gewalthaltige und grausame Medieninhalte Teil eines entwicklungspsychologisch notwendigen Prozesses ist, um sich selbst steuern zu lernen und sich explorativ der Welt zuzuwenden.

Eine über die entwicklungspsychologische Betrachtung hinausgehende Sichtweise stellt der *anthropologisch-biologistische* Erklärungsansatz dar. Von einem phylogenetischen Standpunkt aus, vermutet man die biologische Notwendigkeit von Erregungszuständen (vgl. Grimm, 1999; Hartmann, 1998), die innerhalb der sich entwickelten gesellschaftlichen Strukturen der letzten zwei Jahrhunderte, insbesondere aber innerhalb der letzten 50 Jahre immer stärker zurückgedrängt, kanalisiert und sublimiert wurden (vgl. Hartmann, 1998). Das was man zivilisatorischen Prozess nennen könnte, stellt somit die Entwicklung einer seit archaischen Zeiten kämpfenden und unter dauerhafter Anspannung stehenden Lebensform dar. Die aktuellen gesellschaftlichen Zustände blicken entsprechend auf einen langen Prozess zurück, innerhalb dessen das menschliche Aktivierungspotential „gebändigt“ werden musste (vgl. ausführlich Rathmayr, 1994; Elias, 1997 zusätzlich Hartmann, 1998). Dieses Aktivierungspotential war eine für das Überleben der menschlichen Spezies notwendige Funktion, garantierte sie einerseits ein ausreichend ausgeprägtes Fluchtverhalten und andererseits das notwendige (aggressive) Potential, um sich gegenüber anderen Raubtieren durchzusetzen bzw. selber zum Jäger zu werden (vgl. Hartmann, 1998). Nach Elias (a. a. O.) herrschte vor, in und nach der klassischen Antike wie auch im abendländischen Mittelalter eine Kultur der Stärke und der Gewalt (vgl. hierzu auch die These der girardschen Gewaltspirale basierend auf der sogenannten Gründungsgewalt historischer Kulturen innerhalb des strukturellen Erbes unserer Gesellschaft: Girard, 1999), die es innerpsychisch, wie auch auf der Verhaltensebene in gesellschaftlich adäquates Verhalten zu transformieren galt, als Form der Individualisierung des selbstgesteuerten Subjekts. Elias (a. a. O.) spricht in diesem Zusammenhang von Gewaltverinnerlichung. Die sozialen Aspekte von Aggressivität und Gewalttätigkeit haben sich, insbesondere beginnend vom mittelalterlichen Faustrecht bis zur Errichtung eines staatlichen Gewaltmonopols in unserer Zeit umgewandelt. Am Ende dieses Entwicklungsprozesses steht der immer stärker werdende Rückzug von Aggression und Gewalttätigkeit in den inneren Raum des Menschen.

Basierend auf dieser Annahme wird den medialen Darstellungen von Aggression und Gewalt die Funktion einer Ersatzbefriedigung des Bedürfnisses nach Aktivierung und gleichzeitig die Sublimierung des individuellen (biologischen) Drangs zur aggressiven Aktivität zugeschrieben. Als Vorform einer solchen Vergesellschaftlichung des gewalttätigen Aktes bzw. einer geduldeten und quasi normierten Umgangsweise mit Gewalt, kann die öffentliche Hinrichtung von „Straftätern“ bis in das 20. Jahrhundert hinein, gesehen werden (vgl. Baumann, 1989). Diese Formen der Aggressionsregulierung sind somit rein individueller Selbstzweck, sie dienen nicht der Vorbereitung realer Konflikte. Der „moderne“ Mensch lebt seine Aggressivität in seinem Innern aus (vgl. Hartwig, 1986; Vogelsang, 2000). Medien stellen in diesem Modell höchstens Katalysatoren dar (ebenso wie Sportveranstaltungen als „stellvertretender Kampf“, vgl. Rathmayr, 1994 oder Extremsportarten bzw. „Extreme Outdoor Activities“, vgl. Hartmann, 1998), die den audiovisuellen Raum für die kognitive Aggressionstätigkeit liefern (vgl. Wertheimer,

1986) oder im Sinne von Psychohygiene zu einer temporären emotionalen Regulation beitragen können (vgl. Wuss, 1999). Ein solches Gefühlsmanagement durch mediale Inhalte zeigt sich allerdings losgelöst von medialer Gewaltdarstellung, vielmehr scheinen Medien an sich geeignet zu sein „low-level“ Hintergrundemotionen, die im Rezipienten latent bereits vorhanden sind, zu verstärken oder abzuschwächen. Der Rezipient sucht dabei aktiv und gezielt Medien aus, die zur Verbesserung der jeweiligen Stimmungslage beitragen (vgl. Winterhoff-Spurk et al., 2001; ausführlich Winterhoff-Spurk, 1999).

Man könnte die oben genannte These auf die vereinfachte Formel bringen: Der Mensch benötigt für ein reibungsloses Funktionieren seines biologischen Systems einen gewissen Grad an „Adrenalinausschüttung“ bzw. wünscht einen gewissen Grad an Endorphinausschüttung, welche durch bestimmte Formen der Aktivierung ausgelöst wird. Da dies in unserem Alltag für gewöhnlich nicht mehr kontinuierlich gewährleistet werden kann, weil das Alltagsdasein in seinen geordneten und abgesicherten Bahnen verläuft, verschafft man sich Beschäftigungen auf einer mehr oder minder gesellschaftlich akzeptierten Ebene, um eine entsprechende Aktivierung zu erreichen. Zu einer solchen Argumentation würde auch die immer stärkere Verbreitung von Extremsportarten passen, bei denen Menschen regelmäßig innerhalb der jeweiligen sportlichen Betätigung ihre Gesundheit, ihre körperliche Unversehrtheit und sogar ihr Leben riskieren (vgl. ausführlich: Hartmann, 1998; Semler, 1994).

Der anthropologisch-biologistische Erklärungsansatz kann allerdings auch nur als ein Teilspekt des gesamten Phänomens der hohen Zugangsattraktivität gewaltdarstellender Medien gewertet werden. Hätte er im strengen Sinne Allgemeingültigkeit, müssten etwa Menschen, die aufgrund ihrer Lebenssituation ständig aggressiven Aktivierungen ausgesetzt sind (z. B. Gewalterfahrungen in der Familie), kein Bedürfnis mehr haben, sich mit gewalthaltigen Medien zu beschäftigen, dies ist jedoch eindeutig nicht der Fall (vgl. Goldstein, 1998b). Eine nochmals variierte Perspektive, die weniger anthropologisch-biologistisch dafür stärker psychoanalytisch, motivations- und entwicklungspsychologisch ausgerichtet ist, findet sich (zum Phänomen der ständig steigenden Beliebtheit von Extremsportarten) bei Semler (1994) wie auch bei Hartmann (1998), die beide noch einmal die oben beschriebenen Beziehungen von Angstlust, entwicklungsnotwendigem Autonomiestreben und kulturell-sozialer Überversorgung zusammenfassend zum Thema machen. Ähnlich mutmaßt auch Zelle „...*dass unsere Versicherungsmentalität, mit der wir das Lebensrisiko auf Null gebracht haben, sich umgekehrt proportional zur Brutalität der Horrorvideos verhält.*“ (Zelle, 1990, S. 64).

Stellvertretend für die nutzenorientierten Ansätze stellt Hoepfel (1986) am Beispiel der psychoanalytischen Herangehensweise noch einmal äußerst deutlich die, ihrer Ansicht nach, begrenzte Aussagekraft der inhaltsanalytischen Vorgehensweise fest. Hoepfel mutmaßt hier eine Überinterpretation filmischer Inhalte, da sich nach ihrer Auffassung in der Masse der gewalthaltigen Darstellungen in Medien weder manifest noch latent Konflikte und Konfliktlösungen hinsichtlich adoleszenztypischer Entwicklungsthemen finden lassen.

Filmsprachlicher Ansatz

Der filmsprachliche Ansatz stellt die formal-ästhetische Gestaltung eines Films in den Vordergrund der Analyse. Es wird angenommen, dass die Darstellung von Gewalt auch ohne adäquate Rahmenhandlung als faszinierend erlebt wird (z. B. in Form der Filme „Gesichter des Todes“ und ihrer Epigonen), so dass die Begründung für eine solche Faszination, abgesehen von gesellschaftsideologischen Betrachtungen zur Zuwendungsattraktivität, vor allem auf einer filmsprachlichen Ebene erklärbar wäre (vgl. auch die Rezipientenkarrieren in Kapitel 2.4.2, sowie ausführlich Eckert et al., 1991 sowie zur „Videoliteralität“ Vogelsang, 2002).

Am Beispiel des Films „Freitag, der 13.“ verdeutlicht Hoeppel diesen Ansatz. Charakteristisch für diesen Film ist dessen verwirrende Kameraführung. Der Zuschauer ist sich nie sicher, ob er als beobachtender Dritter dem Geschehen beiwohnt oder aber Standpunkt und Perspektive des Täters einnimmt. Das hat zur Folge, dass er - wie das Opfer - nicht weiß, wo die Gefahr lauert. Den Konsumenten, so lässt sich vermuten, reizt gerade dieser Aspekt des Unvorhersehbaren. Damit bestünde die Faszination in der Befriedigung der Erwartung des Konsumenten etwas Unerwartetes zu erleben (vgl. Hoeppel, 1986). Unabhängig davon, ob man es hier nun tatsächlich mit einem inhaltsfreien Zugang zu tun hat, schließlich sind Täter und Opfer identifiziert und es kommt zu etwas wie einer Zuschaueridentifikation, bleibt festzuhalten, dass natürlich auch die Filmsprache nicht inhaltsfrei ist, im Gegenteil als einzigen Auftrag die Vermittlung des eigentlichen Inhalts zum Ziel hat, wie profan oder redundant man diesen Inhalt von außen auch immer bewerten mag.

Die Idee, die Faszination der Horror-Filme auf deren *spezielle formale Gestaltungskriterien* zurückzuführen, stellt nichtsdestotrotz einen wichtigen Mosaikstein in den Überlegungen zur Zuwendungsattraktivität dar. Nur kann eine solche Betrachtungsweise nicht als alleiniges Erklärungsmuster Verwendung finden. Eine solche Deutung wäre sicherlich nicht nur extrem verkürzt, sie müsste auch von der Grundannahme ausgehen, die Konsumenten von Horror- und Gewaltvideos wären durchgängig Cineasten, denen bei der Betrachtung von Filmen nur deren formale Gestaltungsmerkmale ins Auge fallen. Zum einen ist dies sicherlich eine grundsätzlich professionelle Betrachtungsweise, die vom Gros der jugendlichen und erwachsenen Konsumenten nicht zu erwarten ist; zum anderen gibt es sicherlich eine Masse an Gewaltdarstellungen in Medien, die formal ästhetischen Ansprüchen einer spezifizierten Bildsprache nicht im Ansatz genügen und trotz allem eine Publikumsmasse ihr eigen nennen, welche Produktionen solcher Medienprodukte ja letztlich erst rechtfertigt.

Auch Hoeppel (1986) als Vertreterin eines solchen bildsprachlichen Erklärungsansatzes kann in ihrer Arbeit diese einseitige Betrachtungsweise kaum durchhalten, führt sie doch als weiteren Grund für die Faszination der Horror-Videos deren Rolle als „Tabubrecher“ an (vgl. ebd., S. 82 f.) und begibt sich somit wieder auf die Inhaltsebene.

Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (1990) lässt die (kindlichen) Rezipienten selbst zu Wort kommen, was sie veranlasst sich medialer Gewaltdarstellung auszusetzen. Die folgenden zusammengefassten Aussagen enthalten erstaunlich viele Aspekte der oben beschriebenen Thesen zur Zuwendungsattraktivität:

- „Gewaltvideos ersetzen die Spannung, die im Alltag fehlt.
- In Horrorfilmen ist die Welt so schrecklich, dass man sich hinterher freut, in einer „normalen“ Umwelt zu leben.
- „Metzelvideos“ durchzuhalten, gilt als Mutprobe.
- Es macht Spaß, Erwachsene damit zu erschrecken, dass man sich Gewaltvideos ansieht.
- Es gibt ein gutes Gruppengefühl, gemeinsam und gefahrlos Grauen und Ekel zu erleben.“

(BZgA, 1990, S.26).

4.2.2 Rezeption

„Die kommunikative Kompetenz sowie die soziale Situation und die daraus resultierende Bedürfnislage von Kindern und Jugendlichen (Hervorhebung durch Charlton & Neumann-Braun) sind offensichtlich die entscheidenden Gesichtspunkte, unter denen der Rezeptionsprozess von Kindern und Jugendlichen betrachtet werden muss, (...)“

(Charlton & Neumann-Braun, 1992, S. 80).

Die Rezeptionsforschung befasst sich zu vorderst mit den Unterschieden der Rezeptionsformen bzw. mit den unterschiedlichen Rezeptionssettings. Erst im zweiten Schritt stellen sich inhaltliche Fragen zur Rezeption, die allerdings von den Umgebungsvariablen nicht ohne weiteres zu trennen sind, genauso wenig von Inhalten der Wirkungsforschung und den Thesen zur Zugangsattractivität. Die unterschiedlichen Rezeptionssettings sind durch folgende Merkmale gekennzeichnet:

- Ort: Öffentlicher Raum vs. privater Raum
- Anzahl: Wie viele Rezipienten sind anwesend?
- Beziehung: In welchem Verhältnis stehen die Rezipienten zueinander?
(Gruppendynamik / gesellschaftliche Verortung der Gruppenmitglieder)
- Medium: Wie wird rezipiert? (Interaktivität vs. Passivität)
- Alter: Entwicklungsalter der Rezipienten und damit Entwicklungsstadium der Rezeptionsmöglichkeiten
- Erfahrung: Grad der Konsumerfahrung der einzelnen Rezipienten und der Gesamtgruppe (individuell und akkumulativ)
- Inhalt: Was wird rezipiert?

Rezeption, die als aktiver Prozess, als Handlung aufgefasst wird (vgl. Charlton & Neumann-Braun, 1992), muss entsprechend grundsätzlich im lebensweltlichen Kontext des Rezipienten und auf Basis seiner individuellen Bewältigungsstrategien betrachtet werden (vgl. auch Winter, 1992). Rezeption als Handlung wird nach Charlton & Neumann-Braun (a.a.O.) in drei aufeinander bezogene Ebenen der Handlungskoordination gegliedert:

- Rezeptionsprozess – eigentliche Auseinandersetzung mit medialen Inhalten (*incl. Transferproblematik*);
- Rezeptionssetting – situativer und kultureller Kontext;
- Inhaltlicher Zusammenhang zu Aufgaben der Lebensbewältigung und Identitätsbewahrung (*Persuasion, Identifikation, Machterleben, Herrschaft und Kontrolle*)

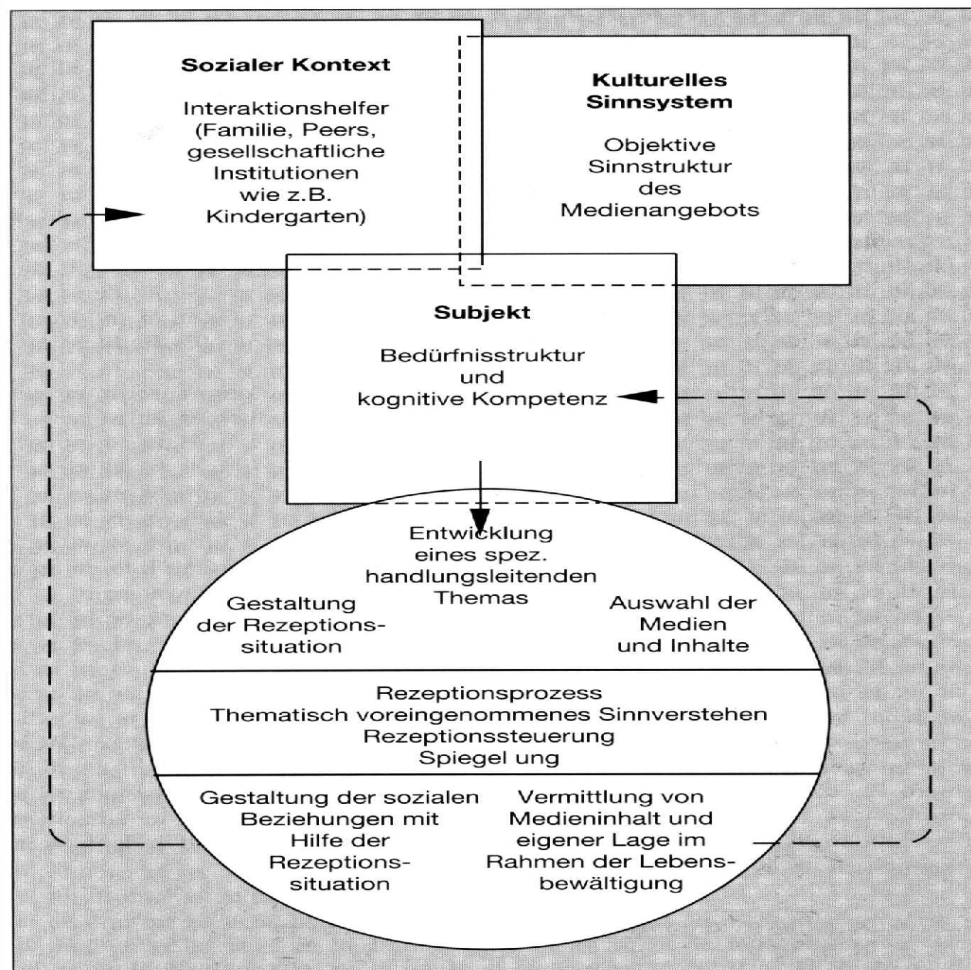
Diese drei Ebenen bilden die Grundlage für ein Strukturmodell der Medienrezeption. Ein solches Modell ist nicht losgelöst von den Betrachtungen der Zuwendungsattraktivität (vgl. Kapitel 4.2.1), denn insbesondere die soziale und innerpsychische Situation eines Rezipienten führen letztlich zur Zuwendung zu bestimmten Medientypen. Die Auswahl der Medien ist damit durch die Themen der aktuellen Lebensbewältigung und Identitätsbewahrung (vgl. auch Thesen zur nutzungsorientierten Zuwendungsattraktivität in Kapitel 4.2.1) gesteuert oder zumindest stark beeinflusst.

Hinzu kommen soziale Umgebungsvariablen. Diese Variablen bestehen aus den oben genannten Settingaspekten. Besondere Betonung liegt allerdings nach Charlton & Neumann-Braun (a.a.O.) auf den sogenannten „Interaktionshelfern“, also den anderen an der Rezeption beteiligten Individuen einerseits und den auf die Rezeption vorbereitenden Individuen und Institutionen andererseits. Diese „Interaktionshelfer“ werden ihrerseits durch den eigentlichen Rezeptionsprozess rückbezüglich reziprok beeinflusst. In der Rezeptionssituation findet Beziehungsgestaltung statt, die auf die Mit-Rezipienten, wie auch auf die vorbereitenden Systeme Einfluss nimmt, was wiederum den Status und die Funktion als „Interaktionshelfer“ beeinflusst.

Medien können dabei nur soweit sozial funktionalisiert werden, wie der inhaltliche Rahmen dies erlaubt, d. h. lebensweltliche Themen können nur innerhalb ihrer inhaltlich durch die Medienmacher abgesteckten Grenzen gefunden werden und funktional sein. Die objektive Sinnstruktur des Medienangebots führt entsprechend der Bedürfnisstruktur und kognitiven Kompetenz des Rezipienten zur Auswahl oder Ablehnung eines Medienproduktes.

Die Auswahl der Inhalte und die Gestaltung des Rezeptionssettings sind somit bereits Teil des Rezeptionsprozesses, der durch inter- und intrapsychisches Verstehen (kommunikativer Prozess) medialer Inhalte letztlich zur Vermittlung zwischen Inhalt und lebensweltlicher Realität führt, und dies wiederum auf den Rezipienten zurückwirkt (Bedürfnislage und kognitive Kompetenz).

Abbildung 11: Struktur- und Prozessmodell der Medienrezeption:



(Struktur- und Prozessmerkmale des Medienrezeptionshandelns, aus: Charlton & Neumann-Braun, 1992, S.90).

In Abhängigkeit zu den jeweiligen Merkmalskombinationen finden sich unterschiedliche Rezeptionsvorgänge bzw. Strukturen. Insbesondere das Alter und die zum Teil damit verknüpfte mediale Erfahrung der Rezipienten scheinen die Grundlage jeglicher Rezeptionsstruktur zu bilden (vgl. Theunert, 1992; Theunert & Schorb, 1995). Bonfadelli beschreibt entsprechend die Erfassung von Medienwelten durch Kinder in Abhängigkeit zum Rezipientenalter (vgl. hierzu auch Rogge, 1999):

Übersicht zur Entwicklung der Rezeption von Strukturen der Medienrealität:

Struktur	0-5 Jahre	5-7 Jahre	7-10 Jahre	10-13 Jahre	ab 13 Jahre
Wirklichkeit der TV-Welt	TV-Welt ‚ist‘ die wirkliche Welt	TV-Akteure sind wirklich, aber ihr Handeln ist vorge-täuscht, Urteil von visuellen Eindrücken abhängig		TV-Welt als arrangierte Wirklichkeit erkannt, Realitätsnähe wird beurteilt	
Interaktion zwischen Zuschauer und TV-Welt	Zuschauer interagiert mit TV-Welt	Zuschauer weiß, dass TV-Akteur ihn nicht sehen kann und nicht mit ihm interagiert			
Elemente und Aufbau der Story, des Plots	Plot-Struktur wird nicht perzipiert	Plot wird linear verstanden als Verknüpfung von Auslösung/Problem, Lösungsversuche und Konsequenzen		Motivation, Emotionen, kognitives Reagieren auf komplexe Plot-Struktur	
Abfolge und Aufbau der Plot-Elemente	Keine, Bezug auf Einzelszenen	Idealer Storyaufbau als lineare chronologische Abfolge gewünscht		Variationen im Story-Aufbau werden erkannt und verarbeitet	
Bild-Sprache	Zoom, Rückblenden etc. sind noch kaum verständlich				
Zuschauerperspektive	Perspektivität nicht erkannt	Annahme, dass Partner gleiche Perspektive einnimmt	Perspektivenwechsel wird vollzogen	Sehen, dass der andere die eigene Perspektive auch erschließt	

(leicht veränderte Fassung, nach der gekürzten Übersicht von Noack, Kollahn & Schill (S. 15) aus: Bonfadelli, H.: Die Sozialisationsperspektive in der Massenkommunikationsforschung. Berlin: 1981, S. 245)

Ab der Adoleszenz spielt das Entwicklungsalter der Rezipienten kaum noch eine Rolle, es sei denn es handelt sich um Menschen mit massiven Entwicklungsverzögerungen oder kognitiven Einschränkungen. In der Phase der Adoleszenz und im späteren Erwachsenenalter, übernimmt die Rezeptionserfahrung die Position der gestalterischen Grundlage von Rezeptionsprozessen. In Abhängigkeit der Konsumerfahrung finden sich verschiedene Zugangs- und Verarbeitungsmodi (siehe unten und vgl. Rezipiententypologie in Kapitel 2.3.2), die allerdings ihrerseits durch soziale und materielle Bedingungen (z. B. Rezeptionsort, Anzahl und Beziehung der Rezipienten) beeinflusst werden können (vgl. Winter, 1992). Bezogen auf die Gruppe der Hochkonsumenten im Bereich der Bildschirmspiele stellt Fritz et al. (1995) nochmals erwähnenswerte altersspezifische Merkmale heraus. „Vielspieler“ im Vorschul- und Grundschulalter sind äußerst selten. Diese kleine Gruppe zeichnet sich aber durch tendenziell größere Prüfungsängste, Furcht vor Misserfolgen und Angst vor körperlichen Verletzungen aus. Zugehörige dieser Gruppe haben wenig Interesse an sportlichen Spielen und bevorzugen Spielsettings im häuslichen Kontext. Jugendliche mit großer Spielerfahrung finden sich wesentlich häufiger, bei ihnen dominieren vor allem spielinterne Eigenschaften, die sich weniger auf die reale Alltagswelt übertragen lassen. Jugendliche „Spielprofis“ zeigen sich hartnäckiger und einfallreicher bei der

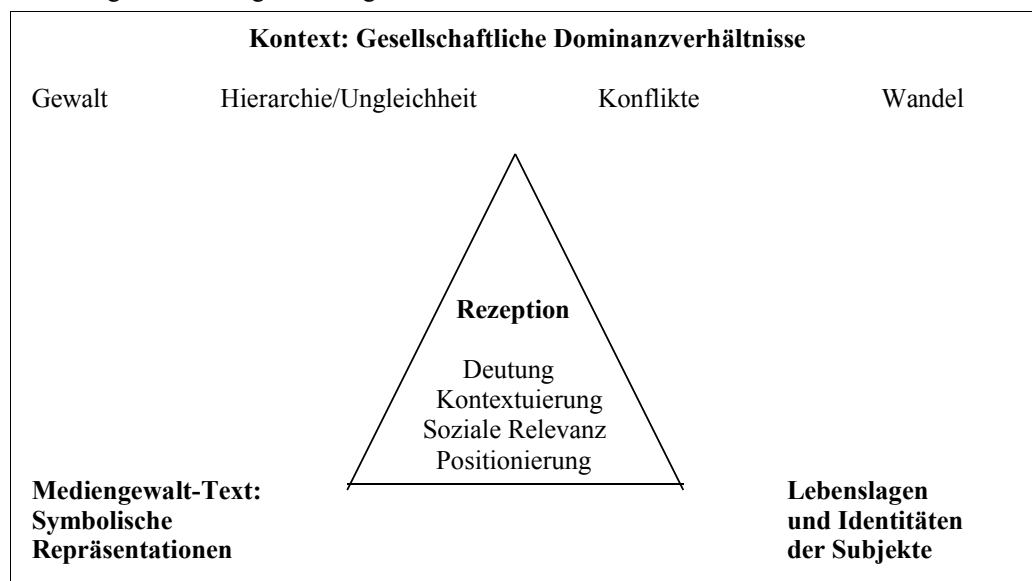
Lösung spielvereitelnder Elemente eines Spiels, sie fühlen sich von frustrierenden Situationen innerhalb des Spiels nicht so betroffen, bagatellisieren die Möglichkeit eigener Frustration, zeigen sich deutlich gelassener und unter weniger aggressiver Anspannung während des Spielgeschehens. Bei jungen männlichen Erwachsenen (untersucht wurden Studenten) fand sich eine Geringschätzung eigener Handlungsmöglichkeiten und der persönlichen Macht in der eigenen individuellen Lebenswelt sowie eine größere Furcht vor Misserfolgen – auch außerhalb der Spielwelt – als bei Spielern mit geringer Konsumerfahrung (vgl. auch Funk & Buchmann, 1996; Funk et al. 2004).

Hinsichtlich des Rezeptionsortes kann festgehalten werden, je öffentlicher das Setting, desto stärker werden die Rezipienten affektive Äußerungen unterdrücken. Damit verknüpft scheinen Rezipienten in öffentlichen Räumen stärker affektauslösende Bilder zu meiden. Gleichzeitig finden sich bezogen auf den Rezeptionsort Kino Überlegungen, die von einem prähypnotischen Zustand (vgl. Winter, 1992) durch die Vereinzelung in einem vollständig verdunkelten Raum innerhalb der Zuschauermasse ausgehen und in diesem Setting einen besonders hohen Grad an Identifikation und Affektsuggestion vermuten. Anonymität und Affektakkumulation durch dieses Setting sprechen somit gegen eine Auswahl weniger affektgeladener Inhalte bzw. der Erlebnisräume, in denen solche konsumiert werden.

Die Größe der Rezipientengruppe, deren Dynamik und deren Konsumerfahrung haben noch deutlicheren Einfluss auf die Rezeption. Insbesondere in „Expertengruppen“ (häufig stellt diese Gruppe in heterogenen Rezipientengruppen den „opinion leader“) kann die Rezeption zu einer filmsprachlichen Analyse und einer Diskussion der „Special Effects“ werden, ohne in die inhaltliche Ebene einzusteigen oder diese zumindest nicht „wertneutral“ als Erlebnisraum stehen zu lassen, sondern sie in ihrem medienhistorischen Gesamtkontext zu betrachten.

Die (geschlechterspezifische) gesellschaftliche Positionierung des Individuums (vgl. hierzu ausführlich Röser, 2000) und ihr Einfluss auf die Rezeption medialer Gewaltdarstellung spielt nochmals eine gesonderte Rolle. Allein Geschlechtsunterschiede der Rezipienten führen erwiesenermaßen zu unterschiedlichen Rezeptionsformen und Wirkungen (vgl. z. B. Grimm, 1999 / 2000 / 2002), wichtig scheint neben dieser Perspektive aber die damit verbundene Verortung im gesellschaftlichen Dominanzgefüge zu sein. Abhängig vom Ausprägungsgrad der Individuumsspezifischen gesellschaftlichen Hegemonialposition und der individuellen Lebenskontexte entwickeln sich Wahrnehmung und Verarbeitung sowie vor allem Deutungen von medialen Inhalten (Gewalterzählungen werden von dem Rezipienten in einen personenspezifischen Kontext gestellt), aber auch die emotionalen Reaktionen auf mediale Inhalte werden hierdurch beeinflusst (vgl. Röser, 2000).

Abbildung 12: Fernsehgewalt im gesellschaftlichen Kontext:



(leicht variiert nach: Röser, 2000, S. 343)

Röser (2000) sieht hierbei die Grundprämisse des gesellschaftlich eingebundenen Individuums, welches aufgrund spezifischer biographisch-lebensweltlicher Erfahrungen und verschiedener sozialer Identitäten einem individualisiertem Rezeptionsprozess unterliegt, als gegeben an. Inhalte werden von einem solchen Individuum als symbolische Repräsentationen gesellschaftlicher, sozialer, kultureller Wirklichkeiten betrachtet und erhalten darüber ihre Daseinsberechtigung. Die Aneignung medialer Inhalte und die Intensität einer solchen Aneignung ist dabei abhängig von den spezifischen Kontexten, in welche die „Gewalterzählungen“ von Film und Fernsehen durch den jeweiligen Rezipienten gesehen bzw. gestellt werden. Dabei sind die medialen Inhalte und deren inhärente, kontextuelle Botschaften nicht als eigenständige, unabhängige und objektivierbare Entitäten zu verstehen. Vielmehr ist es der Rezipient, der auf Basis der eigenen kontextuellen Bedingungen (soziale Positionen und lebensweltliche Erfahrungen) das konsumierte Medienangebot in der Rezeption, im Rahmen des Dargestellten, mit Sinn füllt, es also im Prozess individuell kontextuiert.

Hinsichtlich des Rezeptionssettings nimmt die Rezeption von Bildschirmspielen nochmals eine besondere Position ein. Innerhalb von LAN-Partys entwickeln sich unabhängig vom öffentlichen Setting, in welchem sie stattfinden, ganz spezifische Rezeptionsstrukturen, die stärker an die Dynamik sportlicher Wettkämpfe mit entsprechendem Fan-Aufkommen und Gruppenenthusiasmus erinnern, als an passiven Medienkonsum (vgl. Fromm, 2003). Aspekte wie Gruppenkohäsion, Gruppendruck, Zugehörigkeitswunsch oder –gefühl, Initiationselemente und subkulturelle Abgrenzung gegenüber einem erwachsenen Establishment stellen weitere Aspekte der jeweiligen Rezeptionsstruktur innerhalb von spezifischen Gruppen dar. Nähere Erläuterungen, auf Basis der Überlegungen zur Zuwendungsattraktivität, zur Wirkung von gewalthaltigen medialen Darstellungen, zur Interaktivität sowie auf Basis der Beschreibungen von Rezeptionskarrieren, finden sich in den jeweiligen Kapiteln und sollen hier nicht noch einmal einzeln dargestellt werden. Im Folgenden wird entsprechend der Fokus auf die inhaltlichen Aspekte der Rezeptionsforschung gelegt.

Innerhalb der inhaltlich fokussierten Rezeptionsforschung ist vor allem immer wieder auf die Fragestellung eingegangen worden, in wie weit eine **Identifikation** des Rezipienten mit dem medialen Charakter (der Film- oder Spielfigur) stattfindet. Diese Fragestellung hatte ihren Ursprung in der Annahme, dass gerade die Identifikation des Zuschauers mit dem oder den Protagonisten die befürchteten mannigfaltigen schädlichen Folgen medialer Darbietungen erst ermöglichen. Damit einhergehend ist die Annahme des Zuschauers als passiv, „willenlos“ Konsumenten, der innerhalb des medialen Geschehens untergeht und zwangsläufig deren Inhalten wehrlos ausgeliefert ist.

Letztlich sind es die Medien selbst, die eine solche „totale *Immersion*“ (distanzloses eintauchen und verschmelzen in/mit dem virtuellen Geschehen und den virtuellen Charakteren) versprechen, als Anreiz einer neuen virtuellen Erfahrung, die gleichgesetzt werden soll mit realer Erfahrung (vgl. Gunzenhäuser, 2003a; Stengel, 1998). Eine solche Immersion würde das „Vergessen des Interface“ (Interface: Zugang zu einem, meist digitalen Datenraum, d. h. die Schnittstelle zwischen materieller Wirklichkeit und virtueller Fiktion, bei Bildschirmspielen, z. B. Maus, Tastatur, Joystick, Gamepad etc.) erfordern (zur Immersion vgl. ausführlich Bente et al., 2002). Beim Stand der aktuellen Technik dürften selbst „Data-Gloves“ (Handschuhe, die als direkte Schnittstelle zur virtuellen Welt dienen – auch innerhalb des virtuellen Raumes sieht man die vom „Spieler“ gesteuerte Hand), HMD (Head-mounted-Display) oder komplette „Übertragungs-Anzüge“ nicht ausreichen (vgl. Stengel, 1998), um ein „Vergessen des Interface“ zu gewährleisten, da hierfür ein direktes „Andocken“ an Gehirn und ZNS notwendig sein dürfte. Hinzukommend fehlt es am Realismus des Interface. Selbst eine Lightgun ist kaum mit einer echten Pistole vergleichbar (zu Bedingungen der Realitätswahrnehmung innerhalb medialer Narration vgl. Klimmt & Vorderer, 2002). Eine Fiktion der totalen Immersion ist vielfach medial aufbereitet worden, beginnend mit William Gibsons Science Fiction Roman *Neuromancer* (1987). Auf Bildschirmspiele bezogen, findet sich eine besonders intensiv dargestellte Fiktion dieses Themas im Film „Existenz“ des Regisseurs David Cronenberg.

Exkurs:

Betrachtet man ausschließlich einmal den Computer als Spielplattform, so kann Immersion auch von einer entgegengesetzten Perspektive der Hardware aus betrachtet werden. Der Computer, der aus dem Alltag – zumindest der Industrienationen – nicht mehr heraus lösbar ist (Immersion des Computers in der Realität) und eines der wichtigsten Module zur Alltagsgestaltung und Realitätswahrnehmung geworden ist, kann insbesondere dann vom Rezipienten im vollem Umfang genutzt werden, wenn dieser einen entsprechenden kognitiven Zugang zur virtuellen Realität der Rechnersysteme hat und sich darin auskennt. So betrachtet Lischka (2002) den Computer als eine auf die Komplexitätssteigerung des Alltagslebens sich reaktiv entwickelnde Erweiterung des menschlichen Körpers bzw. der menschlichen Handlungsmodalitäten.

Bildschirmspiele stellen damit neben allen anderen oben genannten Aspekten auch ein „Tutorial“ oder zumindest einen ersten Erfahrungsraum für den Umgang mit der virtuellen Computerwelt dar. Im Spiel erlernt der Rezipient die Grund- und erweiterten

Funktionen des jeweils spezifischen Interface (Tastatur, Maus etc.) des Computers. Die Interaktivität der Hardware wird auf der Spielebene eingeübt und kann bei anderen Anwendungen als Basiswissen für den Umgang mit Softwareoberflächen im Allgemeinen genutzt werden. Beschreibt man wie Lischka (a. a. O.) den Computer als Körpererweiterung, stellt sich natürlich auch noch einmal die Frage der Identifikation anders. Nicht der jeweilige Plot oder ein Charakter würden dann die Identifikation ausmachen, sondern vielmehr der Umgang mit der Hardware selbst, die nicht mehr losgelöst vom Rezipienten zu betrachten wäre. Die bewusste Wahrnehmung des Computer als zu seiner Person zugehörig, dürfte trotz allem eher die Ausnahme sein, auch wenn es sicherlich Menschen gibt, welche die Ansicht vertreten würden ohne einen Computer nicht leben oder zumindest nicht so leben zu können, wie sie das gerne täten oder für angenehm erachteten.

Ein Aspekt der letztlich auch für die Identifikation mit der Hardware spricht, ist das Phänomen der Personifizierung von Hardware. Dieses Phänomen ist ein wohl den meisten Menschen bekanntes, bei dem zu gelten scheint: je komplexer der technische Aufbau und je interaktiver bzw. vielseitig beeinflussbarer ein technisches Gerät ist (Toaster und auch Fernseher dürften im Allgemeinen seltener personifiziert werden als Autos oder Computer), desto eher neigt sein Nutzer zu einem personifizierenden Umgang bis hin zur Namensgabe und einseitigem Dialog mit dem Gerät, insbesondere wenn es sich nicht nachvollziehbar verhält und damit so etwas wie Eigenleben zu entwickeln scheint.

Hroß (2000) vertritt eine deutliche Gegenposition zur Identifikationshypothese, die den Rezipienten als aktiven Zuschauer beschreibt und ihn aus eben dieser Zuschauerperspektive die Rezeption, im Rahmen der medialen Vorgaben, frei gestalten lässt. Er bezeichnet diese besondere Perspektive des Zuschauens als den „gottgleichen Blick des Zuschauers“, und stellt heraus, „... dass der Zuschauer die Filmsituation und das Handeln des Helden aus seiner 'gottgleichen' Perspektive emotional und geistig eigenständig bewerten kann.“ (Hroß, 2000, S. 189). Erst aus einer solchen Bewertung oder Interpretation, fußend auf interindividuellen Vorerfahrungen, Persönlichkeitsmerkmalen und einer individuellen Rezeptionserfahrung, ergeben sich mögliche negative wie auch positive Wirkeffekte.

Der eigentliche Wortsinn des Identifikationsbegriffs würde verlangen, dass ein Rezipient eines medialen Ereignisses identisch wie der oder die Protagonist / -en fühlen, wahrnehmen und sogar denken müsste. Da für gewöhnlich davon ausgegangen wird, dass der Rezipient sich mit der Hauptfigur identifiziert, würde dies bedeuten, dass er die geistigen und gefühlsmäßigen Zustände der Hauptfigur als identisches Abbild in sich wiederfindet und als Teil seiner Selbst erlebt (vgl. Hroß, 2000).

Basierend auf den Überlegungen von Hroß und vor allem Carroll (1990), läßt sich eine Reihe von Unterschieden zwischen den Perspektiven der Hauptfigur und der Rezipienten beschreiben, welche verdeutlichen, dass eine Identifikation im oben genannten Sinne innerhalb medialer Rezeptionen nicht stattfinden kann. Als wichtigstes Unterscheidungskriterium findet sich die fik-

tionale mediale Lebensweltperspektive der Plotfiguren, gegenüber der realen Lebensweltperspektive des Rezipienten. Der Rezipient weiß, dass er einen Film betrachtet oder ein Spiel spielt, und dass das erlebte Szenario keineswegs ein Abbild echtzeitlicher Realität während der Rezeption darstellt. Ausnahmen dürften sich nur bei sehr jungen Kindern und bei Menschen mit einer ausgeprägten entsprechenden Psychopathologie finden.

Wenn wir vom Begriff einer „gottgleichen“ Perspektive abgehen, kann man auch von „allwissenden“ Perspektiven oder Metaperspektiven der Rezipienten sprechen. Die Rezipienten erleben den medialen Handlungsverlauf nicht nur durch die Sichtweise der Hauptfigur, sondern haben vielmehr einen mehr oder minder umfassenden Überblick über die narrative Gesamtsituation aus einer eigenen durch die Kamera vermittelten Perspektive. Darüber hinaus werden, insbesondere im Spielfilm, dem Rezipienten Nebenstränge und Parallelhandlungen der Geschichte offenbart, oder er hat sogar im Falle von „Suspense“ einen direkten Wissensvorsprung den Protagonisten gegenüber (vgl. Kapitel 3.3 zum „Suspense“ Begriff).

Hieraus schließt Hroß (2000, S.188), „... dass der Zuschauer keineswegs die Gefühle der Hauptfigur teilt. Vielmehr hat er oft aufgrund seiner übergeordneten Perspektive und seines anderen Wissens vollkommen andere Gefühle. Er kann sogar Gefühle haben, die sich gegen die Hauptfigur wenden.“.

Carroll geht von einer noch grundlegenden Unterscheidung hinsichtlich des medialen Erlebnisses aus. In seiner Differenzierung zwischen „Art-Horror“ und „Natural-Horror“ legt Carroll dar, dass deutliche Unterschiede zwischen diesen beiden Erlebniskategorien bzw. zwischen den jeweiligen Reaktionen auf solche Erlebnisse existieren. Während der medial verbreitete reale Horror (z. B. durch Nachrichten oder Reportagen) mitleidende Betroffenheit, lähmenden Schrecken oder abstoßenden Ekel bzw. Distanzierung zum Selbstschutz erzeugt, findet sich beim medial verbreiteten künstlichen Horror eine erwartende Anspannung („Was geschieht dem Protagonisten als nächstes?“), Thrill – im Sinne der Balintischen Angstlust („Was geschieht mir [emotional] als nächstes?“) und Sensationslust bzw. die Erwartung des Unerwarteten / Außergewöhnlichen („Was erlebe ich [der Zuschauer] gemeinsam mit dem Protagonisten als nächstes?“). Baumann hält die Bezeichnung Horror an sich schon für fiktional gebunden, wenn er schreibt: *„Horror, so schließe ich daraus, ist die spezifische Form, in welcher der Rezipient auf Fiktionen dieser Art reagiert. Horror als Vermischung des Grauens mit Lust kann nur im Erleben von Zeichen für Entsetzliches auftreten; er ist aber keine Reaktion auf reales Entsetzliches.“* (1989, S. 96). Bezogen auf die Kategorie „Art-Horror“ ist damit eine Identifikation im eigentlichen Sinne nicht gegeben. Vielmehr entwickelt der Rezipient einen Sinn für das Selbstverständnis des Protagonisten sowie für dessen fiktionale Lebensweltsituation ohne Teil dessen zu werden. Hroß beschreibt dies als Empathie des Rezipienten dem Protagonisten und seiner fiktionalen lebensweltlichen Situation gegenüber.

Hinzu kommt, sozusagen als wahrnehmungsregulierender Faktor, noch der Expertenstatus den Hroß gerade den Hochkonsumenten, also den „Buffs“ und „Freaks“ zuschreibt (zu den Rezipienten Typen und Rezeptionskarrieren vgl. Kap. 2.3.2), welcher ein hohes Maß an reflektierter Distanz dem fiktionalen, medialen Geschehen gegenüber mit sich bringt, eine Identifikation aber eben gerade nicht zulassen würde (vgl. Hroß, 2000; Mikos, 2001c).

Eine weitere wichtige Fragestellung in der Rezeptionsforschung stellt die sogenannte Persuasions-Diskussion dar. **Persuasion** meint im Prinzip die Beeinflussung eines Individuums in Bezug auf Einstellung, Meinung und Handlung. Grundgelegt sind diese Überlegungen in der Wahl- und Werbeforschung. Sie stellen einen abgeschwächten weniger monokausalen Ansatz dar, der den eigentlichen Rezeptionsprozess in den Vordergrund der Überlegungen zur Wirksamkeit medial vermittelter Inhalte stellt. Persuasion im Sinne sozialisierender Einflussnahme findet hier als funktionaler Prozess zwischen Medium und Rezipient statt, in welchem der Rezipient nicht passiv konsumiert, sondern aktiver Mitgestalter des persuasiven Geschehens ist, wiederum auf Basis individueller inter- und intrapsychischer sowie sozialer Faktoren (zur Erweiterung des Persuasionsmodells durch das *Involvement-Konstrukt* vgl. Half, 1998 sowie Bente et al., 2002).

Dabei gilt nach der Theorie der „kognitiven Konsonanz“ resp. „kognitiven Dissonanz“ von Festinger (1987, vgl. Schorb, Mohn & Theunert, 1998; Selg, O., 1998), dass mediale Inhalte umso stärker persuasiv vom Rezipienten aufgenommen werden, je weniger stabil das Selbstbild des Rezipienten, seine „Weltsicht“ und nicht zuletzt seine kritischen Bewertungen des Mediums an sich sind. Je gefestigter eine Persönlichkeit strukturiert ist, umso geringer ist damit ein Wirkrisiko. Das Individuum sucht innerhalb des Rezeptionsprozesses – mehr oder minder bewusst – verträgliche, konsistente Inhalte zu den oben genannten Aspekten und versucht dissonante Inhalte zu vermeiden. Es findet demnach eine aktive Selektion von Inhalten im Rezeptionsprozess statt. Anders ausgedrückt, bedeutet dies, dass durch individuelle Selektionsprozesse, im Sinne der Vermeidung kognitiver Dissonanz, nur das vom Rezipienten aufgenommen wird, was dieser schon vorher für sich verinnerlicht oder zumindest im Grunde bereits strukturell angenommen hat. Anhand des individuellen Vorwissens und der spezifischen Normen und Wertvorstellungen, werden demnach Medieninhalte überprüft und angenommen oder abgelehnt (vgl. Selg, 1998).

Zur Persuasionsdebatte gehört somit auch die These, welche davon ausgeht, dass gerade Individuen mit einer erhöhten Aggressionsneigung im gesteigerten Maße dem Konsum extrem gewalthaltiger medialer Darstellungen zuneigen, da solche Verhaltensstrukturen bereits Teil der individuellen Weltsicht sind. Der erhöhte Konsum wiederum ermöglicht eine Normalisierung der Selbstwahrnehmung, in dem das eigene Verhalten gegenüber der medial dargestellten (gewalttätigen) „Realität“ relativiert wird (vgl. Kunczik & Zipfel, 1996).

Ist der Rezipient dissonanten Inhalten begegnet, denen er nicht ausweichen konnte, werden die darauf fußenden Irritationen minimiert, indem sich der Rezipient, innerhalb des jeweiligen Rezeptionskontextes bzw. innerhalb der entsprechenden sozialen Gruppierung, an den durch das jeweilige soziale System definierten „Experten“ oder „opinion leader“ (am wahrscheinlichsten also an den „Buff“ oder „Freak“ der Gruppe, falls vorhanden) wendet, um so an zusätzliche Informationen zu gelangen oder die Erlaubnis zum Einstellungswechsel zu erhalten. Rezeption medialer Inhalte beinhaltet also nicht einfach, persuasive Effekte, sondern wird zu einem zweistufigen, aktiven, reversiblen und vor allem reziproken Medieninterpretationsversuch des Rezipienten und des ihn umgebenden sozialen Systems (wobei das soziale System nicht gleichgesetzt sein muss mit der jeweilig spezifischen Rezipientengruppe). Der Rezeptionsprozess me-

dialer Inhalte kann somit nicht mehr als einseitiger Akt der Beeinflussung interpretiert werden (vgl. Schorb, Mohn & Theunert, 1998).

Hinsichtlich des Konsums von Bildschirmspielen entstanden innerhalb der Rezeptionsforschung zusätzliche Fragestellungen bezüglich des Einflusses der Interaktivität (zum Thema Interaktivität vgl. Kap. 3.4.2) auf den Prozess der Rezeption und dessen Folgen. Durch die oben beschriebenen Möglichkeiten der Interaktion innerhalb des virtuellen Raumes eines Bildschirmspiels, d. h. durch die Möglichkeit das Bildschirmgeschehen mitzubestimmen, fanden sich weitere Faktoren zur Erklärung der hohen Zugangsattraktivität und zum Unterschied zwischen der Rezeption von Bildschirmspielen und der Rezeption von anderen audiovisuellen Medien wie Spielfilmen oder Fernsehen.

Machterleben, Herrschaft und Kontrolle stellen wesentliche Aspekte des während der Rezeption erlebten Interaktionsvorgangs dar (vgl. Fritz, 1995 & 1997c). Bei sämtlichen Spielen geht es um die gegensätzlichen Pole von **Macht** und Ohnmacht. Es stellt sich für den Spieler ständig die Frage, ob er dem virtuellen Gegner gewachsen ist und das Spiel erfolgreich abschließen kann oder ob er sein Scheitern erlebt. Es geht somit um das Vergleichen der Spielfähigkeit bzw. der **Spielbeherrschung**. Gegenüber einem virtuellen oder realen Gegner, letzteres nur wenn ein Mitspieler existiert. Das Spiel bietet dem Spieler somit einen virtuellen Raum, indem dieser sich und seine spielerischen Fähigkeiten erproben, diese beständig weiterentwickeln und letztlich feststellen kann, ob er „mächtiger“ als der virtuelle Gegner ist. Im Sinne klassischer Spieltheorien liegt der große Reiz dieser audiovisuellen Medien also in der sportlichen oder spielerischen Möglichkeit des Erfolges. Die Spielhandlungen der Spieler sind entsprechend Versuche, die Herausforderungen des Spiels zu bestehen, was wiederum mit entsprechenden Erfolgserlebnissen verknüpft ist (vgl. Dittler, 1993).

Insbesondere der kindliche oder jugendliche Spieler hat, im Gegensatz zu seinen realen sozialen Beziehungen und Verhältnissen, größere Einwirkungsmöglichkeiten. Der Spielende kann Dinge und Zustände oftmals wesentlich stärker verändern als die Realität dies zuließe. Der Grad der Beeinflussbarkeit zeigt sich insbesondere im Verhältnis zu kindlichen Lebenswelten auf einem extrem hohen Niveau. Im Bildschirmspiel sind schon Kinder bei entsprechender Übung in der Lage virtuelle Autos, Flugzeuge oder Schiffe zu steuern oder erwachsene Lebens- und Phantasiewelten nachzuspielen. Das gibt Kindern das Gefühl an der Erwachsenenwelt teilhaben zu können und teilweise sogar den Erwachsenen ein Stück voraus zu sein, wenn sie merken, dass sie dem Erwachsenen in den spielerischen Fertigkeiten überlegen sind. Dieser Erfahrungsraum, das sei betont, ist nicht dem Bildschirmspiel vorbehalten, kann doch jedes Fantasy-Rollenspiel ähnliche Erlebnisräume erschließen (vgl. Hirsland & Schneider, 1998). Das Bildschirmspiel ermöglicht allerdings eine viel direktere und „realistischere“ visualisierte Erlebniswelt.

Hinsichtlich der Wirkung von erfolgreicher Bewältigung virtueller Herausforderungen auf den Spieler, findet sich aus einem positiven Blickwinkel die Idee, dieses Gefühl von Macht im Spiel könnte einen positiven Einfluss auf das Selbstwertgefühl und Selbstvertrauen des Spielers haben, wenn er die Schwierigkeiten und Lösungswege eines Spiels auf seine Einstellung gegen-

über realen Problemen überträgt bzw. diese sich übertragen lassen (zur positiven Kopplung medialer Darstellung und Phantasietätigkeit vgl. auch Büttner, 2001). Fragwürdig bleibt dann die Übertragung sozial unerwünschter oder sogar schädlicher Lösungsstrategien, die innerhalb des Spiels aber durchaus erfolgreich waren (vgl. Kap. 4.2.3).

Hinzu kommend lässt sich auch in die entgegengesetzte Richtung argumentieren, dass eben der Erfolg in der virtuellen Welt zu einer weiteren Verringerung des „realen“ Selbstwertes führt, in Anbetracht von sehr wahrscheinlichen Wahrnehmungen der Diskrepanzen zwischen realen und virtuellen Einflussmöglichkeiten und der damit verbundenen tatsächlichen individuellen „Macht“.

Im Zusammenhang des Übergangs zwischen virtueller und realer Erfahrung (zu Konstruktionen objektiver und subjektiver Erfahrung vgl. ausführlich Fritz, 1997a) spricht man auch von **Transfer**. Hier ist nach Fritz (1997b) die „*Rahmungskompetenz*“ des Spielers ausschlaggebend für Grad, Richtung und Form des Transfers. Rahmungskompetenz steht für die Fähigkeit des Rezipienten, die reale Welt nicht mit der virtuellen zu vermischen (intermondialer Transfer). Die Handlungsmuster der jeweiligen Welt haben nur Gültigkeit in dieser und werden nicht in eine andere übertragen. Als problematisch bei diesem Konzept zeigt sich die Vielzahl von Transfermöglichkeiten innerhalb der Rezeptionsprozesse.

Etwa handelt es sich bei der Ablehnung von Bildschirmspielen mit kriegerischen oder faschistischen Inhalten, um einem *moralisch-ethischen Transfer* von der Realität in die Spielwelt, weshalb ein Spiel unter Umständen erst gar nicht zustande kommt. Die realen Erfahrungen aus dem Straßenverkehr, welche als Beispiel in modifizierter Form in Autorennspielen ihre Anwendung finden können, stellen einen *instrumentell-handlungsorientierten Transfer* oder einen auf spezifische Gegebenheiten ausgerichteten *problemlösenden Transfer* aus der Realität in die Spielwelt dar. Ein virtuelles Auto etwa muss in seiner Funktionalität und der damit verbundenen Nähe zum realen Pendant akzeptiert werden, was aber nicht bedeutet, dass die Reaktion und die Folgen von Fehlverhalten beim Fahren des virtuellen Fahrzeugs auf solche in der Realität übertragbar oder gar gleichzusetzen sind. *Emotionale Transfers* finden statt, wenn sich positiv oder negativ bewertete Emotionen durch Erfolg oder Misserfolg innerhalb der Spielwelt in der realen Gefühlswelt zeigen. Wenn spezifizierte Typenbilder (z. B. Metaphern, Stereotypisierungen, Verhaltensnormen, innerpsychischen Bilder oder Konstrukte) aus der einen in die andere Welt übergehen, spricht man von *assoziativem Transfer*. Die *realitätsstrukturierenden, informationellen* und *kognitiven Transfers* sind in noch stärkerem Ausmaß Abgleichvorgänge zwischen den realen und virtuellen Welten, die mit der Überprüfung und Verwendung spiel- und realitätsrelevanter Daten einhergeht und, je nach Notwendigkeit, ihre Anwendungen in der einen, wie in der anderen Welt finden können. Der Faktor Zeit spielt einerseits wiederum eine ordnende Rolle (Zeit innerhalb der virtuellen Welt hat meist eine komplett andere Struktur und einen anderen Verlauf als in der realen Welt), andererseits stellt sich die Frage, inwieweit der *zeitliche Transfer* auch die Bedeutung eines realen Übergangs von investierter Zeit in den virtuellen Raum hat, was unter anderem sichtbar wird, durch das „Verfliegen der Zeit“ bei der Beschäftigung mit der virtuellen Welt. *Phantasiebezogene Transfers* haben deutlich stärker die Richtung aus der virtuellen Welt heraus, in die reale Welt, bzw. in die individuell „reale“ Phan-

tasie. Bilder und Themen der virtuellen Welt finden sich wieder in Gedanken, Träumen und Vorstellungen.

Die verschiedenen Formen des Transfers finden auf unterschiedlichen Bewusstseinssebenen statt. Unproblematisch und leicht kontrollierbar sind die vollbewussten Ebenen des Transfers. Die *Fakt-Ebene* wird z. B. höchstens von sehr jungen Kindern transferiert. Die Fakten der Realität werden ansonsten nicht mit den Fakten der virtuellen Welt vermischt.

Ähnliches gilt für die *Skript-Ebene*, in der die notwendigen komplexen Handlungsmuster in den unterschiedlichen Welten abgerufen werden. Die komplexen Kampfszenarien eines Ego-Shooters etwa bedürfen mehr oder minder komplexer Scripts von denen kaum davon auszugehen ist, dass diese (zumindest bei psychisch gesunden Menschen) einen Übergang in die reale Welt finden. Normen und Werte sind nach wie vor primär im sozialen Feld und insbesondere durch die Eltern und später durch die Schule geprägt. Entsprechend könnten komplexe Tötungshandlungen, wie in Ego-Shootern ausgeführt, wenn überhaupt nur unter extremen, spezifischen, individuellen intra- und interpsychischen Bedingungen in die Realität transferiert werden. Fragwürdig bleiben diesbezüglich allerdings Realitätsannäherungen etwa durch „Gotcha Spiele“ oder „Laserdrome“ Anlagen.

Handlungsimpulse werden auf der *Print-Ebene* durch Schlüsselsequenzen ausgelöst. Diese sind weniger stark der bewussten Steuerung unterworfen, sondern finden stärker automatisiert statt, können aber immer noch gut beeinflusst und auch gestoppt werden, es handelt sich grundsätzlich um simple Handlungsschemata, wie etwa ritualisierte Alltagshandlungen (z. B. das Handschütteln bei Begrüßungen).

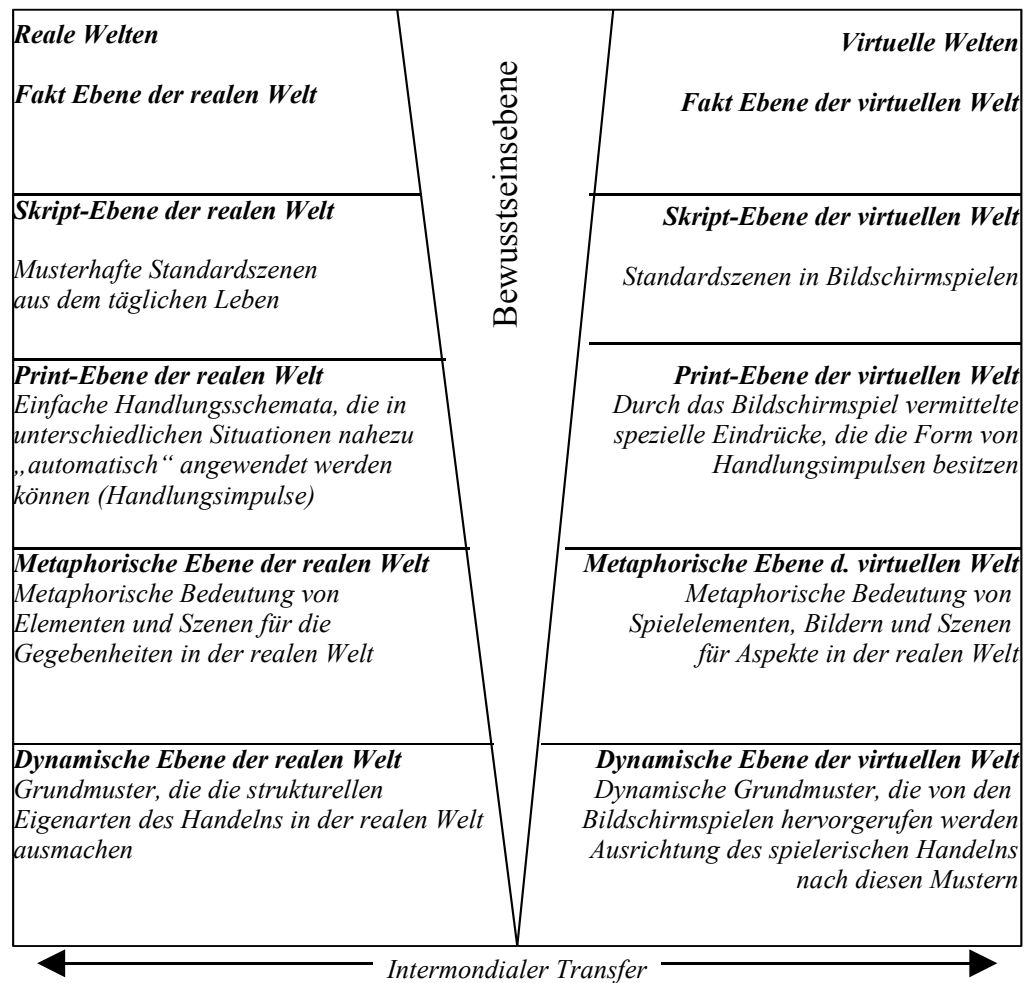
Wesentlich schlechter bewusst zu steuern und zu beeinflussen sind die *metaphorische Ebene* und die *dynamische Ebene* des intermondialen Transfers. Auf der metaphorischen Ebene befinden sich die Verknüpfungen von Bedeutungen, mit Elementen, Bildern und Szenen (sequenziell wie auch holistisch), die Teil unserer innerpsychischen Bedeutungskonzepte werden. Übergänge auf dieser Ebene sind nur schwer zu beeinflussen. Noch schlechter bewusst beeinflussbar ist die dynamische Ebene des Transfers. Dynamische Grundmuster, die eine Ausrichtung des Handelns in der realen und in der virtuellen Welt bestimmen, beinhalten gerade in der virtuellen Welt der Bildschirmspiele die oben genannten Aspekte von Herrschaft, Macht und Kontrolle, im Gegensatz zur gewünschten Empathie, Solidarität und sozialen Gruppenfähigkeit in den realen Dimensionen des Handelns.

Die inhaltliche Nähe der virtuellen Welt zur realen Welt stellt beim intermondialen Transfer den stärksten Wirkfaktor dar. Je dichter sich die virtuelle Darstellung in der Nähe der Realität befindet, desto leichter findet ein Transfer zwischen Realität und Virtualität auf den verschiedenen Ebenen und innerhalb der verschiedenen Transferformen statt. Entsprechend geht Fritz (1997b) davon aus, dass insbesondere Bildschirmspiele, die sich nah an der Realität entlang bewegen (z. B. Simulationen oder Actionspiele mit hohem Realitätsanspruch, etwa hinsichtlich der Aufgaben und / oder hinsichtlich der Waffenausrüstung), zu einer Verwischung zwischen virtueller und realer Welt führen können. Solche Spiele wären dann in der Lage tatsächliche Handlungen in der Realität, auch negativ, zu beeinflussen, d. h. sozial schädliche Wirkungen auf den Rezipienten nach sich zu ziehen.

Das folgende Schema von Fritz (1997b), verdeutlicht noch einmal die unterschiedlichen Ebenen des intermondialen Transfers zwischen virtueller und realer Welt, wobei der Grad der Abgrenzung (Kontrolle über den Transfer), in Form der „Bewusstseinssebene“, d. h. der bewussten Wahrnehmung des Transferprozesses und seiner Inhalte, dargestellt ist. Die möglichen Formen des Transfers sind dabei: problemlösender Transfer, emotionaler Transfer, instrumentell-handlungsorientierter Transfer, moralisch-ethischer Transfer, assoziativer Transfer, realitätsstrukturierender Transfer, informationeller Transfer, kognitiver Transfer, zeitlicher Transfer und fantasiebezogener Transfer.

Abbildung 13: Transferebenen zwischen virtueller und realer Welt:

Ebenen des Transfers



(Model der Transferebenen leicht variiert nach Fritz, 1997b, S. 237).

Kommen wir vom Transfer noch einmal auf die drei Hauptaspekte des Interaktionsvorgangs zurück. Mit dem Aspekt des oben genannten Machterlebens hängt das Gefühl der **Kontrolle** eng zusammen. Je besser der Spieler das Spiel d. h. seine Abläufe und Regeln beherrscht, desto größer ist für ihn der Spielerfolg, der Spielspaß und damit vermutlich die Faszination, die vom Spiel ausgeht (vgl. Fritz, 1995; Misek-Schneider & Fritz, 1995). Allerdings darf das Spiel nicht

so simpel aufgebaut sein, dass es für den Spieler keine Herausforderung mehr darstellt. Dann würde die daraus resultierende Langeweile wohl eher zum Abbruch des Spiels führen. Der Spieler hat scheinbar erst durch den Lern- und Aneignungsprozess der notwendigen Fertigkeiten ein positives Gefühl von Kontrollfähigkeit. Kontrolle ihrerseits erzeugt im virtuellen Rahmen Sicherheit und Erfolgserlebnisse, die wiederum Verstärker für weitere Spielaktivitäten darstellen können (vgl. Kapitel 4.2.4 sowie Durkin & Aisbett, 1999).

Misek-Schneider & Fritz (1995) beschreiben hierzu zwei unterschiedliche Spiralen motivationaler Spielwirkungen. Die **Misserfolgsspirale** entsteht durch mangelnde Kontrolle über den Spielverlauf und den Spielcharakter. Der Spieler kann sich nicht angemessen zum Spiel in Beziehung setzen und erfährt hierdurch deutliche Misserfolgserlebnisse und Frustrationen. Diese als Distress erlebte Erregung (auch im Sinne von Arousal) geht einher mit Unlust- und Anspannungsgefühlen, welche sich im Maße des Kontrollverlusts und der damit einhergehenden sich steigernden Misserfolge und Frustrationen verstärken. Hier zeigen sich weniger die Spielinhalte verantwortlich für die Verschlechterung der Befindlichkeit des Rezipienten durch das Spielen von Bildschirmspielen, als vielmehr die Anforderungen an den Spieler, die bei mangelnden Fertigkeiten zu Misserfolgserlebnissen führen. Als besonders stressauslösend werden Spiele dann bewertet, wenn die geforderten Handlungs- und Denkmuster nicht mit den gewohnten und geübten Mustern des Spielenden übereinstimmen. Je größer eine solche Übereinstimmung der Muster, umso angenehmer werden Bildschirmspiele empfunden, selbst wenn sie große Anforderungen an die Spielfertigkeiten des Rezipienten stellen (vgl. Misek-Schneider, 1995). Die Misserfolgsspirale führt demnach in der Folge zur Beendigung des Spiels und zur Zuwendung zu einem neuen Spiel oder sogar zur vollständigen Abwendung von Bildschirmspielen.

Die **Erfolgsspirale** ist im Gegensatz zum ersten Model durch eine sich steigernde Kontrolle des Spielers, (im Sinne der oben beschriebenen Aspekte Kontrolle, Herrschaft und Macht), über das Spielgeschehen gekennzeichnet. Durch zunehmende Kontrolle und steigende Fertigkeiten wachsen der Spielerfolg und die Erfolgszuversicht. Hierdurch entsteht der Motivationsschub für die weitere Beschäftigung und der Wunsch der Leistungssteigerung, um auch schwierigere Etappen des Spiels zu bewältigen, mit erneuter Verbesserung der spielinternen Fähigkeiten und einer Häufung von Erfolgserlebnissen. Die vermutete Sogwirkung von Bildschirmspielen wird von den Autoren auf diese Erfolgsspirale zurückgeführt, basierend auf der Wechselwirkung von Konzentration, Anspannung und Leistung gegenüber den Erfolgserlebnissen und der erlebten Kontrollmacht innerhalb des Spiels. Begleitet und verstärkt wird dieser Effekt von Gefühlen der Kompetenz und Herrschaft über das Geschehen (vgl. Misek-Schneider & Fritz, 1995).

Der letzte hier beschriebene Teilaspekt der Rezeptionsforschung beschäftigt sich mit den Unterschieden in der Rezeption von „**sauberer Gewalt**“ im Gegensatz zur Rezeption von „**schmutziger Gewalt**“. Neben der Wirkungsfrage (vgl. Grimm, 1999 sowie Kapitel 4.2.4) galt es somit zu analysieren, welche Wahrnehmungen und Kognitionen während der Rezeption dieser beiden Darstellungsformen für den Rezipienten von Bedeutung sind. „Saubere“ Gewalt erscheint grundsätzlich in einem fast sterilen oder artifiziellen Gewand, sie kann aber auch ba-

nal oder bagatellisierend erscheinen bzw. durch das jeweilige Setting so wahrgenommen werden.

Der Täter hebt z. B. seine Handfeuerwaffe, schießt auf das Opfer, dieses stürzt zu Boden (ohne sichtbare Verletzungen) und ist tot, weitere Darstellungen insbesondere aus der Opferperspektive fehlen und es folgt meist direkt der Szenenanschluss.

Solche Szenarien, die typisch sind für den Mainstream-Film und die Standardfernsehunterhaltung, bilden kaum die grausame und drastische Realität physischer Gewaltanwendung ab. Vielmehr verharmlosen sie den Akt selbst, in dem sie dem Zuschauer die furchtbaren Folgen eines solchen Verhaltens vorenthalten. „Saubere“ Gewaltdarstellungen erzeugen somit eine künstliche Distanz zwischen Rezipient und der beobachteten Gewaltdarstellung. Die Sorge, dass sich eine solche Distanz in Verbindung mit der Verkenning von Realität zu einem entsprechenden Umgang mit realer Gewalt entwickeln könnte, erscheint berechtigt, in Anbetracht von Fernsehbildern der letzten Jahre, in denen dem Fernsehpublikum Bilder von Kriegsschauplätzen und computergesteuerten Raketenabschüssen mit entsprechender graphischer Darstellung gezeigt wurden, ohne auch nur ein Wort über die Opfer zu verlieren, bis hin zu „Panoramabildern“ brennender Städte (z. B. Bagdad), die scheinbar ebenfalls wenig zur Diskussion über die Opfer beigetragen haben. Hier scheinen sich Wahrnehmungsstrukturen entwickelt zu haben, die durch den andauernden Konsum „sauberer“ Gewalt, Betroffenheit und Mitgefühl selbst bei der („sauberen“) Darstellung realer Gewalt (vielleicht sogar bei der realen Gewalt selbst), deutlich minimiert haben, wenn sie solche Emotionen im Extremfall nicht sogar völlig unterbinden (vgl. Rathmayr, 1994). Ein Gegenstandspunkt, im Sinne der Unmöglichkeit einer kompletten Beeinflussung individueller Wahrnehmung, findet sich diesbezüglich bei Richter (1992). In seinen Interviews mit Jugendlichen während und direkt nach dem „1. Golfkrieg“, wird genau diese Art der sauberen Berichterstattung über die Kriegsgeschehnisse als Schönfärberei demaskiert. Die Jugendlichen äußern im Gegenteil sehr klar und eindeutig ihr Wissen um das Grauen, welches hinter den sterilen Bildern lauert und sind sich darüber hinaus der Funktion des „gesäuberten Bildschirms“ bewusst.

„Schmutzige“ Gewaltdarstellungen zeichnen sich durch meist extreme Explizität aus. Sie sind oftmals hoch angsterregend und / oder mit Abscheu und Ekel verbunden. Der ungeübte Rezipient neigt entsprechend dazu, sich nicht vollkommen den Darstellungen auszusetzen, sondern durch z. B. Vorspulen oder Wegschauen den Bildern zu entgehen. Insbesondere wenn diese Form der Gewalt gegenüber sympathietragenden Charakteren ausgeübt wird, ist sie begleitet von Betroffenheit und Mitgefühl, kann anderenfalls aber auch mit großer Schadenfreude einhergehen. Insgesamt erzeugt die Darstellung „schmutziger“ Gewalt ein wesentlich höheres Arousal als die Darstellung „sauberer“ Gewalt (vgl. Grimm, 1999). Eine solche psychische und physische Aktivierung kann, wie beschrieben, äußerst unterschiedlich gerichtet sein, was zum einen in Abhängigkeit des fiktiven Plots geschieht, zum anderen aber auch abhängig ist vom Rezeptionssetting. Die Rezeption in der Gruppe wird deutlich andere Richtungen eines etwaigen Arousal erzeugen, als die Rezeption als Einzelperson.

Hinsichtlich der Bildschirmspiele erscheinen dann die aktuellen „jugendschützenden“ Praktiken, Spielehersteller zu zwingen ihre Actionspiele „blutleer“ auf den deutschen Markt zu

bringen, um einer sonst drohenden Indizierung und die damit verbundenen Kaufeinbußen zu vermeiden, schon in der Idee kontraproduktiv.

Einziges Effekt der gesichert erzeugt wird, ist ein „komfortablerer“ Konsum von Gewaltdarstellungen. Die Gefahr von insbesondere (Kriegs-) Simulationsspielen mit „sauberer“ Gewaltdarstellung stellt noch einmal ein weiteres Problemfeld dar (zur Entwicklung der virtuellen Kriegsführung im Bildschirmspiel vgl. Lischka 2003; siehe auch Ladas, 2002). Hier findet eine Verknüpfung der Darstellung real möglicher Gewalt mit der Nicht-Darstellung der Folgen statt, was die Wirkrisikowahrscheinlichkeit (vgl. Intermondialer Transfer oben) zumindest deutlich erhöhen dürfte (vgl. Ladas, 2002; Gieselmann, 2003).

4.2.3 Wirkung

„Für bestimmte Kinder unter bestimmten Bedingungen ist bestimmtes Fernsehen schädlich. Für andere Kinder unter denselben Bedingungen, oder für dieselben Kinder unter anderen Bedingungen, ist der größte Teil des Fernsehprogramms wahrscheinlich weder schädlich noch besonders nützlich.“
(Schramm, 1961; Übersetzung nach Lischka, 2002, S. 121).

Im Folgenden sollen die „klassischen“ Erklärungsansätze zur Relation zwischen medialer Darstellung aggressiv-gewalttätigen Verhaltens und der Entwicklung bzw. dem Auftreten realer Angst und Aggressivität vorgestellt werden.

Katharsisthese

Innerhalb der Katharsisthese (griech. katharos = rein) geht man davon aus, dass das Betrachten medialer Gewaltdarstellungen zum Abbau von aggressiven Emotionen und Verhaltenstendenzen führt. Die angenommene kanalisierende Wirkung soll es dem Zuschauer ermöglichen, seine innerlich angestauten Aggressionen in der Phantasie abzureagieren bzw. zulassend auszuaagieren. Dieses Konzept, welches sich bis zu Aristoteles („Poetik“) zurückverfolgen lässt (vgl. Freitag & Zeitter, 1999a), welcher von einer „homöopathischen Reinigung der Affekte“ (zitiert nach Grimm, 1999) spricht und heute noch in der tiefenpsychologisch orientierten Psychotherapie Anwendung findet, wurde in der *Hypothese der symbolischen Aggressionskatharsis* von Feshbach & Singer (vgl. Wink, 1993; Freitag & Zeitter, 1999a; Grimm, 1999) fokussiert. Der Hypothese liegt die Annahme zugrunde, dass das Anschauen gewalttätiger Akte in medialen Darstellungen einen kathartischen Effekt hat, unter der Voraussetzung, dass sich der Beobachter mit dem aggressiven Modell und der Aggressionssituation identifizieren kann. Zusätzlich sollte das Ansehen violenter Medieninhalte befriedigende Phantasievorstellungen ermöglichen, damit es zu einer Reduzierung der Erregung kommt (vgl. Feshbach & Singer, 1971). Dieser Ansatz ist nach wie vor sehr umstritten, zumal er bislang empirisch nicht überzeugend validiert

werden konnte (vgl. Theunert, 1987; von Gottberg, 1995; Kunczik, 1998; ausführlich Wink, 1993 sowie Freitag & Zeitter, 1999a). Bezüglich kathartischer Effekte von Bildschirmspielen verfolgt Rötzer (2003a) einen zumindest nachdenkenswertem anderen Gedankengang. Gerade Spiele, die sich mit aktuellen Geschehnissen realer Bedrohung und realer Gewalt auseinandersetzen, könnten dadurch Angst, Schrecken und Wut abbauen, indem sie die Geschehnisse auf eine Spielebene transportieren, sie dadurch in ihrer Bedrohlichkeit relativieren und auf der Spielebene Lösungen solcher Ereignisse möglich werden als quasi Befriedung menschlicher Affektreaktionen auf erschreckende Begebenheiten.

Kognitive Unterstützungsthese

Die kognitive Unterstützungsthese stellt eine Erweiterung der Katharsisthese dar. Feshbach und Singer (1971) differenzierten hier ihr oben beschriebenes Theoriegebilde in Richtung einer kognitionspsychologischen Betrachtungsweise. „Betroffen“ von diesem Theoriemodell seien vor allem Menschen mit begrenzteren kognitiven Fähigkeiten und einer zu schwach ausgeprägten eigenen Phantasietätigkeit. Solche Individuen bedürfen externer Stimuli durch Film und Fernsehen, um eine ausreichende Phantasieaktivität zu initiieren. Diese kognitive Unterstützung gestatte erst die Kontrolle aggressiver Impulse durch die ermöglichte Verarbeitung auf der Phantasieebene. Ergebnis hiervon sei eine Verringerung aggressiver Handlungsweisen und Verhaltensmuster. Empirische Belege für diese These fehlen bislang (vgl. Theunert, 1987; Kunczik, 1998).

Inhibitionsthese

Die Inhibitionsthese stellt einen weiteren Erklärungsansatz dar, in welchem davon ausgegangen wird, der Konsum gewalthaltiger medialer Inhalte führe zu einer Aggressionsminderung. Durch das Ansehen gewalttätiger Akte und deren Konsequenzen wird beim Rezipienten Angst hervorgerufen, die ihn zur Vermeidung eigener aggressiver Handlungen veranlasst. Eine durch Aggressionsangst ausgelöste Hemmungsverstärkung konnten Berkowitz et. al. experimentell belegen. Allerdings weisen die Autoren einschränkend darauf hin, dass die Aggressionsblockierung nur unter sehr spezifischen Umständen, die in der Realität nur selten kumulativ gegeben sind, möglich ist. So muss der Rezipient aggressiv aktiviert sein, die Darbietung als gerechtfertigtes Verhalten aufgefasst werden und die Gewaltdarstellung besonders realistisch sein, das bedeutet, es muss eine Stimulusähnlichkeit der filmisch inszenierten Opfer mit potentiellen Aggressionsobjekten gegeben sein, gekoppelt an die explizite Darstellung „schmutziger“, d. h. realistisch dargestellter Gewalt (vgl. Theunert, 1987; Grimm 1997 und 1999; Kunczik, 1998). Aufgrund dieses notwendigen sehr spezifischen Konsumsettings gilt die Inhibitionsthese für nur sehr gering alltagstauglich und somit behaftet mit dem Fehlen eines tatsächlichen Nutzens für die Medienwirkungsforschung. Hinzu kommt, dass innerhalb der Untersuchungen von Berkowitz, basierend auf der Frustrations-Aggressions-Theorie, welche besagt, dass jede Frustration eine Aggression auslöse und andersherum jeder Aggression eine Frustration zu Grunde liege (Dollard, 1972), auch genau gegenteilige Effekte im Sinne der Stimulationsthese vorgefunden

wurden. Frustration erzeugte dabei einen emotionalen Erregungszustand, der dann eine Disposition für aggressives Verhalten bildete, wenn geeignete Auslöser, d. h. mit der Ursache der Frustration verknüpfte Reize oder mit früheren negativ bewerteten Ereignissen assoziierte Reize in der Frustrationssituation, vorhanden waren (Kunczik, 1998).

Stimulationsthesen

Zu den Stimulationsthesen gehört an erster Stelle die *Imitationsthese*, welche die am häufigsten postulierte Stimulationsthese darstellt (vgl. Bandura, 1979 und 2002; Berkowitz u. a.), gefolgt von der *Erregungsthese* (vgl. Tannenbaum & Zillmann, 1975) und ihrer aktuellen Erweiterung und Variation bei Grimm (1999) sowie der *Emotionalisierungsthese* (vgl. Gerbner & Gross, 1976 und 1981). In den bei Kunczik erwähnten Berkowitz-Experimenten (vgl. auch Theunert 1987; Kunczik, 1998; Grimm, 1999) ist neben einer Aggressionshemmung als eine der möglichen Folgen des Konsums violenter Medieninhalte, ebenso das umgekehrte Reaktionsmuster nachgewiesen worden. Wenn keine Angst ausgelöst wird, besteht die Tendenz, dass das Wahrnehmen von Gewaltakten beim Zuschauer Aggressivität stimuliert, insbesondere dann, wenn die Gewalt als gerechtfertigt oder legitim dargestellt wird. Weiterhin besagt die Stimulationsthese, dass durch Lernmechanismen neue aggressive Verhaltensmuster erworben werden können und dass das Auftreten schon vorhandener Strukturen wahrscheinlicher wird.

Unter den Laborexperimenten zur Bestätigung der Stimations- resp. *Imitationsthese* werden häufig die Untersuchungen von Bandura, Ross und Ross aus den Jahren 1961 & 1963 (vgl. Bandura, 1979 & 2002; Schönplflug & Schönplflug, 1989) zitiert. Im Ergebnis, basierend auf den Vorüberlegungen zur sozial-kognitiven Lerntheorie, kommen die Autoren zu der Feststellung, dass Kinder die aggressive Handlungen medial präsentiert bekamen, sich auffallend gewalttätiger verhalten bzw. die medial vorgeführte Gewalt direkt in gewalttätige Handlungen umsetzten (vgl. Überblick bei Bauer & Selg, 1981 sowie bei von Gottberg, 1995).

Diese und ähnliche medienkritische Befunde schienen die weit verbreitete simplifizierende Einschätzung, wonach das Anschauen von Gewaltfilmen den Betrachter zu gewalttätigen Handlungen anrege, zu bestätigen. Bei exakter Betrachtung sind solche Resultate in ihrem monokausalen Zugang jedoch mehr als fragwürdig. Nicht nur der Umstand, dass in anderen Untersuchungen mit gleicher Fragestellung und angelehntem Setting keine oder sogar gegenteilige Effekte festgestellt wurden, ist hier anzuführen (vgl. Hanratty, Liebert, Morris u. a., 1969 nach Theunert, 1987), sondern auch die grundlegenden Kritikpunkte an der Verwendung der Untersuchung innerhalb der Medienwirkungsforschung.

Die Hauptkritikpunkte richten sich gegen

- die Realitätsferne des Forschungsdesigns (Monokausalität innerhalb des Theorieansatzes und mechanistisches Verständnis menschlicher Lern- und Verhaltensprozesse);
- die Künstlichkeit des verwendeten Settings (Laborsituation), welche bei kleinen Kindern große Unsicherheiten hervorrufen dürfte, was wiederum einen nicht zu unterschätzenden Beitrag für nachahmendes Verhalten hinsichtlich eines Erwachsenen-

modells leisten dürfte, da Kinder einen Orientierungsrahmen suchen, der ihnen Anhaltspunkte für korrektes und erwünschtes Verhalten liefert;

- die Anwesenheit eines permissiven Erwachsenen: verschiedene dem Bandura-Paradigma folgende Experimente zeigten, dass beim Fehlen eines „zulassenden“ Erwachsenen wesentlich weniger aggressives Verhalten von den teilnehmenden Kindern gezeigt wurde, als wenn eine solche permissive Respektsperson anwesend war (vgl. Hicks, 1968; Martin, Gelfand & Hartmann, 1971 nach Kunczik, 1998);
- die nicht repräsentative Stichprobe (96 Kleinkinder eines Universitätskindergartens, Alter im Durchschnitt 4 ½), eine Übertragung auf andere Altersgruppen von Ergebnissen, die mit so jungen Kindern erzielt wurde, verbietet sich allein schon aus entwicklungspsychologischen und sozialisationstheoretischen Erkenntnissen – eine Wiederholungsstudie mit älteren Kindern konnte kein nachahmendes Verhalten feststellen (vgl. Walters und Willows, 1968 nach: Kunczik, 1998);
- die Verknüpfung der dargebotenen Szenen und Filme mit real vorhandenen Gegenständen (z. B. die im Film gezeigte Puppe) in der Aktivitätsphase der Untersuchung;
- die redundante Definition von Aggressivität als „Angriffe auf Bobo eine Gummipuppe“;
- die ungeklärte Frage langfristiger Wirkungen der dargebotenen Szenen;
- die Aufforderung an die teilnehmenden Kinder, aggressives Verhalten zu zeigen, mit dem Ziel der Überprüfung, welche der Verhaltensweisen des Modells für die Kinder erinnerbar und reproduzierbar waren, da es in der Analyse um die Wirkung von Belohnung und Bestrafung des Modells auf den Modellerneffekt ging und nicht um tatsächliche Medienwirkungsforschung;
- die Nichtbeachtung der verstärkenden Wirkung der Aufforderungssituation (nicht nur das Model wurde somit für aggressives Verhalten belohnt).

(ausführlich: vgl. Theunert, 1987).

Die genannten Punkte stellen so gravierende Einwände gegen die Verwendung der Bandura Untersuchungen **im Kontext der Medienwirkungsforschung** dar, dass eine Verallgemeinerung der ermittelten Befunde letztlich nicht zulässig ist (vgl. Theunert, 1987; von Gottberg, 1995; Kunczik, 1998).

Neben diversen anderen internationalen Studien widerlegen auch verschiedene deutschsprachige Untersuchungen den monokausalen Ansatz zur massenmedial vermittelten Gewaltbereitschaft durch Imitation resp. einfachem Modellernen. Bereits Kelmer & Stein (1975) sowie Schorb & Theunert (1982) machen in ihren Arbeiten deutlich, dass das Ausleben angeregter Aggressionsimpulse nur unter Einbezug eines übergreifenden normativen Bezugsrahmens und im Kontext der Alltagserfahrungen der Konsumenten zu eruieren ist. Entsprechend dieser aktuelleren Kenntnislage spricht Selg (1997b & 1998) bewusst nicht mehr von der Stimulations- these, sondern verwendet, sich u. a. beziehend auf die unten beschriebenen Untersuchungsergebnisse von Kleiter (1997), den wesentlich adäquateren Begriff: „**Risikothese**“. So formu-

liert Selg (1997a) sehr vorsichtig, dass die Risikothese zwar auf der sozialkognitiven Lerntheorie von Bandura (2002) basiert, aber das Risiko nicht ein zwangsläufiges ist, sondern in der Möglichkeit bestünde, durch die Beobachtung von vor allem positiv verstärkter Gewalt, die Gewaltbereitschaft insbesondere bei Kindern mit familiärer Gewalterfahrung, d. h. realer Gewalterfahrung im direkten Lebenskontext, ansteigen zu lassen.

Hier sei allerdings festgehalten, dass bereits 1974 in einer empirischen Untersuchung von Charlton et al. festgestellt wurde, dass Grundschüler mit *eher günstigem häuslichen Erziehungseinfluss* kaum durch die Darbietung gewalthaltiger Medien in ihrem Verhalten beeinflussbar waren. Ausschließlich bestrafte aggressive Modelle zeigten eine Wirkung allerdings in Form einer deutlichen Abnahme der Aggressionsbereitschaft. Grundschüler mit *eher ungünstigem häuslichen Erziehungseinfluss* zeigten im Sinne der Risikothese auch nach der Rezeption bestrafte aggressiver Modelle eine Erhöhung ihrer Aggressionsbereitschaft.

Parallel zu diesen Erkenntnissen ist hier eine recht aktuelle, nach wie vor zu einem Großteil allein auf Banduras ursprüngliche Thesen beruhende, Untersuchung zu nennen (vgl. Robinson et al., 2001), welche die Wirksamkeit einer Reduktion unspezifischen Fernseh- und Bildschirmspielkonsums auf eine Verringerung von aggressivem Verhalten bei Grundschulern (Dritt- und Viertklässler) nachweist. Unabhängig von einer etwaigen Methodenkritik, erscheint es zumindest fragwürdig, die positiven Effekte einer grundsätzlichen Reduktion des medialen Konsums in Form eines Umkehrschlusses als monokausalen Beweis für die Wirksamkeit medialer Gewaltdarstellungen zu verwenden. Aspekte wie z. B. die Verbesserung der Sozialkompetenz durch häufigere und intensivere Sozialkontakte, in Anbetracht des Wegfalls des „sozialen Ersatzraums“ Fernsehen (oder Computer), wurden erst gar nicht in die Überlegungen mit einbezogen.

Tannenbaum & Zillmann (1975) schreiben der emotionalen Erregung der Rezipienten den zentralen Stellenwert zu (**Erregungsthese**). Kurzfristig beobachtete Aggressivität nach dem Ansehen violenter Filme sei nicht die Folge aggressiver Inhalte, sondern von Erregung oder Aktivierung (Arousal), die auch durch andere Inhalte (z. B. erotische Inhalte) bewirkt werden könne (vgl. zur Erweiterung und Ausarbeitung des Arousal Konzeptes: Grimm, 1999 / 2000 / 2002).

Die **Emotionalisierungsthese** stellt die Grundlage des „Scary-World Konzeptes“ dar (vgl. Kapitel 4.3.2). Vor allem Gerbner & Gross gehören zu den Verfechtern dieses theoretischen Konzeptes (vgl. Gerbner, 1978; Gerbner & Gross, 1976 (dt. 1981); Gerbner et al., 1980; Gerbner et al., 2002; Schneider, 1980 und Groebel, 1982). Der extrem häufige Fernsehkonsum führe bei den Vielsehern zu einer Realitätswahrnehmung, die im großen Ausmaß durch Ängstlichkeit und Furcht vor der als hoch gefährlich eingeschätzten Umwelt geprägt sei. Im Gegensatz dazu fanden sich in anderen Untersuchungen Ergebnisse, die belegten, dass die höhere Angstneigung bei Vielsehern ihre Basis in den realen Umweltbedingungen dieses Personenkreises hat und das Vielsehen als Folge dieser Umgebungsvariablen verstanden werden kann (vgl. Theunert, 1987; Büttner, C. & Meyer, E. W., 1991).

Habitualisierungsthese

Die Habitualisierungsthese besagt, dass der permanente Konsum von medialer Gewaltdarstellung die Sensibilität gegenüber aggressiven Handlungen mindern kann. Es erfolgt eine Form der Abstumpfung bzw. Gewöhnung an gewalthaltige Bilder, bzw. an das Miterleben von (zumindest virtueller) Aggression und Gewalt. Dies soll schlussendlich dazu führen, dass ein Hochkonsument gewalttätige Handlungen als normales Alltagsverhalten auch in der realen Welt wahrnimmt, bewertet und letztlich toleriert. In der aktuellen Beschreibung von Habitualisierungsprozessen geht man davon aus, dass neben dem regelmäßig erhöhten Konsum von gewaltdarstellenden Medien zusätzliche Bedingungen der sozialen Umwelt und des psychischen Zustandes eines Menschen, die eine Habitualisierung medialer Inhalte begünstigen, hinzukommen müssen, um Abstumpfungs- und Gewöhnungseffekte auszulösen. Dann allerdings kommt es auch nicht zu einer simplen Gewöhnung an audiovisuelle Reize, sondern zum Erwerb von Rollenerwartungen und Einstellungen und einer veränderten (verzerrten) Realitätswahrnehmung, die Gewalt als Norm beinhalten könnte (vgl. Funk et al., 2002 & 2004; Krebs, 1994). Letztlich müsste man entsprechend wohl von einer Sozialisierungsthese sprechen, da es um die Veränderungen von Normen-, Einstellungs- und Werteentwicklungen geht und um eine darauf basierende Veränderung von Realitätswahrnehmung und -bewältigung.

Exkurs:

Ein Verfechter einer grundsätzlichen (simplifizierend-medienkritischen) Sozialisierungsthese findet sich in Postman, dessen zwei „prominenteste“ Thesen (1997a & 1997b):

- (a) die durch das Fernsehen initiierte Infantilisierung der Erwachsenen bei gleichzeitiger (negativer) Entwicklung von Erwachsenen-Kindern, für die es keine Wissenskluft mehr zwischen Erwachsenenthemen und kindspezifischen Themen gibt, führt zum Verschwinden kindzentrierter Lebenswelten und notwendiger Übergänge in erwachsene Lebenswelten und damit letztlich zum Verschwinden des Status Kindheit an sich; das Fernsehen erzeugt Denk- und
- (b) Einstellungsmuster, sorgt für Emotionalisierung und deren Abfuhr und macht sämtliche Ereignisdarstellung zu Unterhaltung, was zu einer spezifischen mediengesteuerten Weltsicht führt und den mündigen Bürger gesellschaftspolitisch ruhig stellt und kontrolliert (eine neue Art der „Brave, new world“ [Postman benutzt selbst den Huxley Vergleich] in der nicht durch Drogen, sondern durch die Medien und insbesondere die Unterhaltungsmedien das Individuum zur „Marionette“ lobbyistischer und damit undemokratischer Interessen mutiert, vgl. Kap. 4.2.1);

letztlich eine vollständige Steuerung und Formung menschlichen Verhaltens durch die Medien mutmaßend voraussetzen bzw. beschreiben. Der Rezipient zeigt sich dabei als

schon vorher unmündiges, passives Individuum, welches den „Verlockungen“ und Darstellungsmitteln der Medien hilflos ausgeliefert ist. Eine individuumsspezifische Verarbeitung oder gar eine aktive (und kritische) Auseinandersetzung mit rückbezüglichen Wirkungen auf den Konsum und damit auf die Medien selbst, wird innerhalb der Thesen nicht in Betracht gezogen (zur Kritik der Thesen Postmans vgl. ausführlich Hurrelmann, 1994; Kunczik, 2000).

Damit stellt die Habitualisierung eine diametral entgegengesetzte Wirkthese zur Emotionalisierungsthese dar. Beide Thesen sind miteinander unvereinbar. Eine Habitualisierung muss zwangsläufig auch zu einer Verringerung von Angstreaktionen auf gewalthaltige Bilder führen. Dem, in den Untersuchungen zur Emotionalisierungsthese gefundenen, Effekt, dass der gewohnheitsmäßige Konsum von Fernsehgewalt dazu führen kann, die Umwelt als furchterregend und gefährlich wahrzunehmen, die sogenannte „Scary World“ Hypothese (vgl. Kapitel 4.3.2), wird durch die Habitualisierungsthese direkt widersprochen.

Basierend auf den Annahme der Habitualisierungsthese wurde versucht, experimentell nachzuweisen, dass die emotionalen Reaktionen der Zuschauer, durch wiederholten Konsum gewalthaltiger medialer Ereignisse (vor allem innerhalb von Filmen), schwächer werden. Bislang ließen sich in den diversen Untersuchungen (siehe hierzu ausführlich Kunczik: z. B. Belson (1978) und Howitt (1972)) keine ausreichenden Belege dafür finden, dass mit dem Ausmaß der Rezeption violenter Medieninhalte eine tatsächliche Abstumpfung bzw. Gleichgültigkeit gegenüber Gewalt einhergeht oder Gewalt als adäquates Konfliktlösungsinstrument angesehen wird. Entsprechende Metaanalysen führten zu dem Ergebnis, dass in diesem Feld weitere empirische Untersuchungen notwendig bleiben (vgl. Kunczik & Zipfel, 1996).

Suggestionsthese

Bei der Suggestionsthese handelt es sich um die extrem simplifizierende Vorstellung, die Betrachtung medialer Gewaltdarstellungen führe zu einer mehr oder minder direkt anschließenden Nachahmungstat. Bezogen auf Selbsttötungen wurde in diesem Zusammenhang vom sogenannten „Werther Effekt“ (erstmalig: Phillips, 1974) gesprochen. Einerseits wird diese These kaum noch vertreten, andererseits finden sich statistisch signifikante Häufungen von Nachahmungstaten nach medial besonders exalziert dargestellten Gewalttaten z. B. Suizidwelle nach der Ausstrahlung des TV-Films „Tod eines Schülers“ (vgl. auch: Carstensen & Paight; 1989 sowie Lescyna & Paight, 1992).

Die aktuelle Medienwirkungsforschung hat die Suggestionsthese in der Zwischenzeit in ein multikausales Erklärungskonzept eingebettet. Dabei geht man davon aus, dass Darstellungen von Gewalttaten, die zu medialen „Großereignisse“ aufgebaut wurden, unabhängig davon ob sie fiktionale oder nicht fiktionale Inhalte (z. B. Berichterstattung über spektakuläre Morde oder Selbsttötungen) verwenden, bei Menschen mit entsprechender psychischer Disposition, einer zusätzlich großen Nähe des medialen Ereignisses zur aktuellen Lebenswirklichkeit des jeweils Betroffenen und der Bedeutung die der Rezipient dem Ereignis (oder auch nur der me-

dialen Präsenz des Ereignisses) für sich beimisst, Nachahmungstaten auslösen können (zur Suggestionsthese vgl. ausführlich: Kunczik, 1998). Hier bleibt noch zu erwähnen, dass die Suggestionsthese auf einer anderen medialen Ebene eine wesentlich größere Bedeutung erlangt zu haben scheint. Im Internet wird durch die Möglichkeiten der Teilhabe an sogenannten Suizidforen und Chatrooms eine, zwar medial verknüpfte und auf ihren Realitätsgrad hin nicht überprüfbare, aber dennoch direkte Kommunikationsplattform geschaffen, auf der sich „Betroffene“ und „Interessierte“ austauschen können, was zumindest bei entsprechender psychischer Disposition (welche sicherlich bei einem Teil des Klientels vorausgesetzt werden kann) einen triggernden Effekt haben könnte (zu Gefahren und Möglichkeiten der Suizidthematik innerhalb der interpersonalen Internetkommunikation vgl. Becker, El-Faddagh & Schmidt, 2004).

These der Wirkungslosigkeit (Null-Hypothese):

In einem Großteil von Untersuchungen konnten überhaupt keine Effekte nachgewiesen werden. Diese Aussage ist insofern zu relativieren, als dass sie Metaanalysen entstammt, in denen die Aussagekraft der jeweiligen „positiven“ Wirkergebnisse massiv angezweifelt werden, da sie einer exakten wissenschaftlichen Prüfung nicht standhalten bzw. die angewandten Methoden von vornherein als nicht ausreichend zuverlässig bzw. überhaupt als zweckmäßig zur Überprüfung von Medienwirkungen angesehen wurden (vgl. Kelmer & Stein 1975; Kunczik, 1995 / 1998 und Theunert, 1987).

Die These der Wirkungslosigkeit wird aktuell nur noch von wenigen Wissenschaftlern (z. B. McGuire) verfolgt. Vielmehr geht man nach den Untersuchungen der letzten Jahre von Kombinationswirkungen aus, d. h. Individuen und / oder gesellschaftliche Gruppen, können, bei entsprechenden (psychischen und sozialen) Dispositionen und zusätzlichen (gesellschaftlichen und sozialen) Randbedingungen, durch entsprechende mediale Inhalte in der Herausbildung und / oder Verfestigung aggressiver Verhaltensmuster gefördert werden (vgl. u. a. Petermann, 1994; Kunczik & Zipfel, 1997; Kunczik, 2000).

Im Folgenden werden entsprechend, nach der Kritik der klassischen Wirkungshypothesen, die aktuell dominierenden multikausalen Erklärungsansätze medialer Wirkungen auf Angst und Aggression beschrieben.

4.2.4 Die aktuelle Wirkungshypothese – eine Quintessenz?

„Ego-Shooter produzieren keine Mörder, keine Totschläger und keine Schießwütigen. Ego-Shooter produzieren Leute, die in Labyrinth mit anderen ihren Spaß haben wollen und diesen Spaß in Situationen finden, in denen sie geschickt handeln müssen, in denen sie geschickt mit Waffen umgehen müssen, in denen sie die anderen virtuell zum Verlöschen bringen und dadurch Punkte sammeln.“
(Jürgen Fritz im Interview mit R. Fromm, in: Fromm, 2003, S. 121).

Zur Kritik an den bisherigen theoretischen Erklärungsansätzen

Einer der Hauptkritikpunkte der oben beschriebenen bisherigen Wirkungsforschung gewalthaltiger Medien bezieht sich auf die verwendeten Definitionen von Gewalt. Sämtliche der Hypothesen bzw. die Untersuchungen zu den genannten Hypothesen beschränken sich im wesentlichen darauf, ihr Augenmerk auf physische Gewalt zu richten. Zum Thema psychischer oder struktureller Gewalt werden so gut wie keine Aussagen getätigt (zur Gewaltdebatte in der Medienwirkungsforschung vgl. Kapitel 2.3.2 / hierzu ausführlich: Theunert, 1987). Natürlich gibt es auch hier konträre Meinungsbilder. Während Theunert den defizitären Gewaltbegriff in der Medienwirkungsforschung beklagt und zu dem Schluss kommt, dass eine solch verkürzte Sichtweise entsprechend nur eine geringe Aussagekraft hinsichtlich ihrer Wirkung auf den Rezipienten hat; betont Grimm (1999, S. 37) eine restriktive Definition, gegen das inflationäre Ausdehnen des Gewaltbegriffs zu einer allumfassenden Kategorie: *„Nach einem weiten Gewaltverständnis wird es geradezu beliebig, von bekämpfungswürdiger ‚Brutalisierung‘ zu sprechen, die alles Nichtwünschenswerte unter ihrem breiten Kategoriemantel vereinigt.“*

Die Festlegung auf einen Fokus, den der Autor hier auf physische Gewalt setzt, ist wohl ausschließlich als Prämisse wissenschaftstheoretischer Überlegungen zu bewerten, und sicherlich nicht als eine grundsätzliche Ablehnung eines differenzierten Gewaltverständnisses zu verstehen. Grimm sieht hier die Notwendigkeit einer Fokussierung, da eine zu weit gefasste Definition den ohnehin schlaglichtartigen Blick auf mediale Gewaltdarstellungen und deren Wirkungen noch weiter verwässern würde.

Ebenso grundsätzlich wird an den oben genannten Wirkungsthesen kritisiert, dass die überwiegend in Labors erzielten Ergebnisse nur bedingt auf den Alltag übertragbar sind. Die wenigen Feldstudien sind entweder veraltet oder noch wesentlich häufiger unter extrem spezifischen bis hin zu fragwürdigen Bedingungen gefertigt (vgl. Kunczik, 1998), so dass deren Aussagekraft wohl auch nur als gering einzustufen ist (vgl. demgegenüber Metaanalysen von Anderson & Bushman, 2001; Anderson, 2004).

Ein weiteres Problem stellt der gegenseitige Ausschluss einiger Thesen dar. Die Gültigkeit einer These geht zwangsläufig einher mit der Ungültigkeit einer anderen. Obwohl man immer wieder versucht hat eine ganzheitliche Betrachtung der Problemstellung zu initiieren, führten die dahinterstehenden polarisierenden Konzepte von Verteufelung oder Verharmlosung me-

dialer Gewaltdarstellung zu extrem einengenden Betrachtungsweisen ohne Möglichkeiten die jeweiligen Ergebnisse in einen Zusammenhang zu stellen.

Als besonders bedenklich, ist einzustufen, dass persönliche Dispositionen und das soziale und gesellschaftliche Umfeld in kaum einer Untersuchung hinreichend einbezogen wurden. Dies verwundert insbesondere, wenn man bedenkt, dass etwa die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung bereits 1990 feststellt, dass das soziale Umfeld des (kindlichen) Rezipienten nicht nur eine wichtige Kontrollinstanz hinsichtlich des medialen Konsums darstellt, sondern auch dazu dient, affektive Effekte, die direkt nach dem Konsum emotionalisierender Bilder bei Kindern auftreten können, zu verringern bzw. zu verarbeiten (BZgA, 1990). Hieran schließen sich Überlegungen an, die dem Konsum angstvermittelnder medialer Inhalte dann einen positiven Wirkaspekt zugestehen, wenn der (kindliche) Rezipient solche Inhalte im Schutzraum seiner Bezugspersonen (Familie) erlebt. Durch das Vertrauen in die anwesenden Eltern und deren Schutzfunktion (Vermittlung von Sicherheit und Geborgenheit), kann diese familiäre Gemeinschaftssituation helfen, Ängste auszuhalten und zu überwinden, mit dem möglichen Effekt einer Stärkung des kindlichen Selbst (vgl. hierzu auch Rogge, 1999).

Die Notwendigkeit des problematischen biographischen Hintergrunds mit entsprechender Gewalterfahrung für eine strukturelle Kopplung an entsprechende Medienangebote und einer damit verbundenen möglichen Steigerung der Gewaltbereitschaft wird von Fritz nur als ein Teilaspekt für das tatsächliche Auftreten von Gewalt gesehen. Hinzu kommen müssen Häufungen situative Auslöser (z. B. Frustration), Persönlichkeitsformen mit verringerter Steuerung bis hin zur verringerten Tötungshemmung und einer verringerten Unterscheidungsfähigkeit zwischen realer und fiktionaler Welt sowie die reale Handlungsmöglichkeit z. B. durch Waffenbesitz (Fromm, 2003).

Eine weitere Ebene der Kritik wird erreicht, wenn man inhaltsanalytische Betrachtungen medialer Gewaltdarstellung hinzu nimmt. Dramaturgische Funktionen und Wirkaspekte bestimmter Darstellungen und Darstellungstechniken werden so gut wie nie in die Betrachtungen über Wirkungszusammenhänge miteinbezogen. Besonders deutlich wird dies, durch den vollzogenen Perspektivenwechsel, in der weiter unten beschriebenen Studie von Grimm (1999). Durch einen solchen Perspektivenwechsel ändert sich die Fragestellung von „Wird Gewalt in einem Medium dargestellt?“ in „Wie wird Gewalt in einem Medium dargestellt?“.

In einem Großteil von Untersuchungen zur Wirkung von Gewaltdarstellungen wird nicht zwischen audiovisuellem Inhalt und einer dahinter liegenden Aussage innerhalb der medialen Darstellung unterschieden. Die Darstellung von Gewalt wird hierdurch mit ihrer Befürwortung gleichgesetzt. Ausnahmen einer solchen Bewertung findet man nur bezogen auf Gewaltdarstellungen in einigen Dramen oder in den sogenannten Antikriegsfilmen, dabei vergessend, dass im Auge des Betrachters auch ein Kriegsdrama zu einem heroischen Abenteuer umgedeutet werden kann. Für die Genre Science Fiction, Horror, Thriller und Kriminalfilm gilt allerdings ebenfalls, dass die Gewalt innerhalb der Inszenierung als etwas schreckliches klassifiziert werden muss, damit ein solcher Film von seiner Dramaturgie her funktionieren kann.

Neben einem zumindest fragwürdig vereinfachtem Identifikationsmodell (vgl. Kapitel zur Rezeption), scheint insbesondere in der ethischen Debatte über die Darstellung von Gewalt die

Trennung zwischen Fiktion und Realität vernachlässigt zu werden. Es kommt innerhalb der narrativen medialen Darstellung niemand oder etwas wirklich zu schaden. Trotzdem erwecken manche Diskussionen bzw. Argumentationen der Medienkritiker genau diesen spezifischen Wahrnehmungseindruck. Von einem psychisch gesunden und ausreichend kognitiv entwickelten Rezipienten sollte man allerdings erwarten, dass er zwischen Fiktion und Realität sowie zwischen seiner Wahrnehmungswelt und seiner handlungsrelevanten Außenwelt unterscheiden kann.

Den letzten Kritikpunkt bildet das negative und deterministische Menschenbild innerhalb eines Großteils der Medienwirkungsthesen. Der Mensch wird nicht als selbstbestimmt betrachtet, sondern als Opfer bzw. Sklave seiner Triebe, oder aber als Subjekt, welches den Medien und ihren „Machenschaften“ hoffnungslos ausgeliefert ist. Ein solcher Mensch ergeht sich ausschließlich in Reiz-Reaktionsschemata, aus denen es kein Entrinnen bzw. zu denen es keine Handlungsalternativen gibt. Selbstreflexion und eigener Wille scheinen in diesem Menschenbild keinen Platz zu haben, genauso wenig wie Verantwortung für sich und sein Handeln. Ausgenommen davon scheinen allerdings diejenigen zu sein, die Medien den jeweiligen Prüfungen und Bewertungen unterziehen und sich zu diesem Zweck dem umfangreichen Konsum der inkriminierten Medien aussetzen.

Büttner (1988) verweist dann auch noch einmal auf die individuelle Entscheidungsfreiheit des Spielers sich einem Spiel zuzuwenden oder sich davon abzuwenden, unabhängig von vermuteten Interessen der Industrie oder anderer Gruppierungen, die ein Training zur Gewaltbereitschaft als erstrebenswert betrachten könnten. Eben in dieser Freiheit der Handlungsform Spiel sieht Büttner die Unmöglichkeit verankert, auf eine Person Einfluss zu nehmen, wenn diese nicht aktiv an diesem Beeinflussungsprozess mitwirkt. Gerade dem Vorwurf des Trainings militärischer oder paramilitärischer „Tugenden“ steht das spontane, scheinbar chaotische und im Gegensatz zur Realität nicht besonders zielgerichtete Spielverhalten (abgesehen von spielimmanenten Zielen) diametral entgegen. Nicht industriell produzierte Gewaltszenarios sind die bestimmenden Faktoren im Spiel, sondern letztlich die Wahl der spielenden Kinder sich mit einem solchen Spielzeug auseinander zu setzen. Kinder lassen sich in diesem Sinne nicht zum Spielen zwingen, höchstens durch geschickte Werbung zum Erwerb animieren. Ob nach dem Erwerb ein langanhaltendes Spielerleben einsetzt, bleibt individuell bestimmt und von der werbenden Beeinflussung unabhängig.

Ob gespielte Gewalt zu realer Gewalttätigkeit werden kann, ist von Faktoren abhängig, die mit dem eigentlichen Spiel wohl nur wenig zu tun haben dürften. Reale Gewalt zeigt sich im Gegensatz zur virtuellen Gewalt nahezu grundsätzlich als Ausdruck eines Widerstandes gegen bestehende Verhältnisse, sei dieser Widerstand nun rational begründet oder nicht. Reale Gewalt erzeugt immer Opfer. Gespielte Gewalt dagegen verortet aggressive Impulse im Raum der Phantasie und Virtualität, den andere zu teilen bereit sein müssen, um etwa als Mitspieler interagieren zu können (vgl. Büttner, 1988).

Zum Standort der aktuellen Forschung:

Die aktuelleren Forschungen zur Wirkung medialer Gewalt auf den Rezipienten und natürlich vor allem auf Kinder und Jugendliche weisen in Richtung der Stimulationsthese, allerdings unter Einschränkungen (vgl. Anderson, 2004; Anderson & Bushman, 2001; Anderson & Dill, 2000). Medienwirkungen finden nicht in einem sozialen Vakuum statt. Sie sind vielmehr in den Alltag der Zuschauer eingebunden und abhängig von persönlichen Merkmalen wie Alter, Geschlecht, Bildungsstand und von eigenen Erfahrungen und Dispositionen. Mediengewalt führt nicht zwangsläufig zum Aufbau eigener Aggressionen. Auch wenn eine schädliche Wirkung von Mediengewalt nicht pauschal belegbar ist, so spricht doch mehr dafür als für die Annahme, Gewaltdarstellungen seien harmlos oder sogar nützlich. In jedem Fall bedarf es sehr differenzierter Betrachtungen ohne der klassischen Vorabverurteilung oder einer Generalamnesie medialer Gewaltdarstellung.

Ein besonders komplexer multikausaler Erklärungsansatz, der auf lerntheoretischen Vorüberlegungen basiert, wurde von **Kleiter** (1997) vorgelegt. Eine extrem große Anzahl gewählter Variablen wurde von Kleiter untersucht, um die vermuteten Wirkmechanismen ausfindig zu machen. Ergebnis ist das „**Modell der moderierten und hierarchisch intervenierten Aufschaukelung**“ von Aggression und dem daraus folgendem aggressivem Verhalten durch den Konsum medialer Gewaltdarstellung. Dieses Modell besteht aus drei Elementen:

- ein teilreziproker Kernpfad, in dem der Aufschaukelungsprozess stattfindet,
- intervenierende Variablen, die in Form von hierarchisch organisierten Pfadsträngen auf die Größen dieses Kernprozesses zeigen,
- moderierende Größen, die auf das Gesamtsystem bestehend aus Kernpfad und intervenierenden Variablen zeigen und die Beziehungen zwischen den Größen im Gesamtsystem verändern.

Der „**Kernpfad**“ wird letztlich durch die sozial-kognitive Lerntheorie Banduras (1979 & 2002) und damit durch die Stimulationsthese bestimmt. Er besteht aus den Faktoren: **Konsum medialer Gewalt**, **Aggressionsneigung** (Kleiter spricht hier von „*Trait-Aggressivität*“ als einer Art begrifflichen Verdopplung, scheinbar um deutlich zu machen, dass es sich um eine der jeweiligen Persönlichkeit oder ihres „Charakters“ dauerhaft innewohnende Eigenschaft handelt, die allerdings nicht als starr und unveränderlich angesehen wird, sondern ständigen Entwicklungen unterworfen ist) und **aggressivem Verhalten**, die alle drei zwar wechselseitig aufeinander bezogen sind, allerdings mit einer relativ klar festgelegten Wirkungsrichtung in der oben genannten Reihenfolge (vgl. Kleiter, 1997). Gleichzeitig wird die rückbezügliche Wechselseitigkeit der Faktorenwirkung besonders betont, wenn etwa die Zugangattraktivität zu medialer Gewaltdarstellung bei Menschen mit hoher Trait-Aggressivität als besonders hoch beschrieben wird, so dass man von einer Hauptwirkungsrichtung sprechen muss und rückbezüglichen Nebenwirkungsrichtungen, welche sich wiederum gegenseitig beeinflussen können.

Die „*intervenierenden Variablen*“ beeinflussen den Verlauf und die Intensität der Wirkung bzw. der Wirkungsrichtung oder um Kleiters Vokabular zu verwenden, „zeigen“ die intervenierenden Variablen strukturiert und hierarchisch auf den Konsum von Film-Aggression, auf den Erwerb von Trait-Aggressivität und auf das aggressive Verhalten sowie auf jeweils mehrerer oder alle der genannten Aspekte, wodurch sie entsprechend der jeweiligen Wirkrichtung eine Umsetzung aggressiver Informationen (inter- oder intrapsychisch) hemmen oder begünstigen. Kleiter (1997) unterscheidet neben den Aspekten, die auf die einzelnen Stufen des Aufschaukelungsprozesses Einfluss nehmen, zusätzlich noch Basisgrößen, die sozusagen als Grundlage für den Beginn des eigentlichen Prozesses der aggressiven Aufschaukelung dienen sowie zwischengeschaltete aggressionsfördernde intervenierende Variablen, die ihrerseits keine direkte Wirkung auf einen Teilaspekt haben, sondern die Wirkungen der anderen Variablen verstärken.

- Anfangs- bzw. Eingangsgrößen des Systems: ungünstiges häusliches Milieu (wenig Raum, Fehlen alternativer Freizeitgestaltung zur Selbstverwirklichung), Eltern sind ebenfalls Konsumenten, Inkompetenzüberzeugungen, hohes Prestige von Macht und Überlegenheit, fehlende prosoziale Vorbilder, Neugier und Thrillsuche;
- Einflussgrößen für den Konsum von Film-Aggression: Neugier und Reizsuche, Realitätsüberzeugung dem Plot und der visuellen Struktur gegenüber, verbunden mit dem Wunsch hiervon etwas für die eigene Lebenswelt übernehmen zu können, mangelnde Bildung, Identifikation mit den Siegern, Verwirklichung klassischer Männlichkeitsstereotype;
- Einflussgrößen für die Trait-Aggressivität: Reflexivität, Vergeltungsethik, Mangel an Bildung, Erfolg durch aggressives Verhalten;
- Einflussgrößen für direktes aggressives Verhalten: Reflexivität, egozentrische Vulnerabilität, Inkompetenzüberzeugung, Vergeltungsethik;
- Zwischengeschaltete aggressionsfördernde intervenierende Einflussgrößen: negative Sicht des Weltzustandes (scary world), Kontrollverlustüberzeugungen, aggressive Atmosphäre in der Peergruppe, Konkurrenzklima in der Schule, aggressive-erwachsenen-zentrierte Erziehung, Konfliktbewältigungsstil, (das Individuum ist schnell erregt und neigt zu nach Außen gerichteter Überaktivität – Sensitizer), Erfolg durch aggressives Verhalten.

Als „*moderierende Größen*“, die Kleiter im Grunde einerseits als Ursprungsfaktoren und andererseits als entwicklungshelfende oder –hemmende Strukturen beschreibt, finden sich: **Geschlecht**, **Alter** und **Bildungsstand/Schulbildung** des Individuums. Hierbei zeigt sich das männliche Geschlecht als empfänglicher für den beschriebenen Aufschaukelungsprozess als das weibliche Geschlecht. Ebenso findet sich eine besonders gefährdete Altersgruppe beginnend in der späten Präpubertät und endend im frühen Erwachsenenalter. Ein niedriger Bildungsstand zeigt sich zusätzlich als Faktor einer erhöhten Vulnerabilität für die Effekte des Aufschaukelungsprozesses bzw. erhöht die Wahrscheinlichkeiten für das Vorhandensein und für die Wir-

krichtung der verschiedenen intervenierenden Variablen hin zum aggressiven Aufschaukelungsprozess. Natürlich findet sich auch bei den moderierenden Größen die Möglichkeit einer Akkumulation der Faktoren mit entsprechender Einflussvergrößerung.

Aus dieser Modellvorstellung heraus entwickelt Kleiter (1997, S. 458 ff.) ein „*idealtypisch-interpretatives Ergebnismodell*“, das sogenannte **MISKA-Modell** („*Modell der MODERIERTE-INTERVENIERTEN UND SOZIAL-KOGNITIV GESTEUERTEN AGGRESSION*“ [Hervorhebung durch Kleiter]). Der Kern dieses Modells wird durch den oben beschriebenen Aufschaukelungsprozess gebildet, basierend auf der sozial-kognitiven Lerntheorie Banduras. Die ausschlaggebende Regeleinheit stellt dabei die „Reflexivität des Individuums“ dar, welche wiederum durch die beschriebenen intervenierenden Variablen und Moderatorgrößen des externen Systems und des internen Informationsverarbeitungssystems beeinflusst wird, gleichzeitig natürlich Teil des Letzteren ist.

Auf den Konsum von Bildschirmspielen bezogen, ist das MISKA-Modell um die intervenierende Variable der **Handlungsnotwendigkeit** zu erweitern. Es gibt kaum eine Wahlfreiheit der Handlungsmodi innerhalb des hier untersuchten Spielgenre, nur durch gewalttätiges Handeln sind das Überleben im virtuellen Raum und somit der Spielerfolg gewährleistet. Weitere zusätzliche intervenierende Variablen, die auf den Aufschaukelungsprozess weisen, sind **Kontrollüberzeugung** durch interaktive Beeinflussungsmacht in Form gewalttätiger Aktivität sowie die **direkte Belohnung** des gewalttätigen Verhaltensmusters durch das jedem Bildschirmspiel inhärente Verstärkersystem.

Die dargestellten komplexen Lern- und Wechselwirkungsprozesse widersprechen einem simplen Ursache-Wirkungs-Modell, sind aber gleichzeitig durch eben diese Komplexität kaum in der Lage praxisrelevante Anstöße für gewaltpräventive Maßnahmen zu geben. An dieser Stelle sei, in Anbetracht der Komplexität des Erklärungsansatzes von Kleiter, noch einmal betont, dass die hier gegebene Darstellung zwangsläufig eine extrem verkürzte Form annehmen musste und es sei entsprechend noch einmal ausdrücklich auf die Originalausführung (und grafischen Darstellungen) Kleiters (a.a.O.) verwiesen. Während Kleiter nach der endgültigen Erklärung des Phänomens „Wirkung von Gewaltdarstellungen“ zu suchen scheint und dabei eine kaum steigerungsfähige Komplexitätsmaximierung (welche unfraglich dem extrem vielschichtigen Phänomen Medienwirkung Rechnung trägt) vornimmt, wurde in anderen Untersuchungen der letzten Jahre versucht, durch eine klare Umgrenzung und der damit verbundenen Komplexitätsreduktion schlaglichtartig Erklärungsmodelle für unterschiedlich vielschichtige Teilaspekte des Phänomens Medienwirkung zu finden.

Zwei Untersuchungen der letzten Jahre sind hier insbesondere erwähnenswert, so dass deren Ergebnisse hier kurz (und zwangsläufig verkürzt) skizziert werden sollen. Auf die entsprechenden Monographien sei hier noch einmal ausdrücklich verwiesen. Es handelt sich um eine, auf den Versuch einer ganzheitlichen Betrachtung ausgerichtete, deutsche Untersuchung zur Wirkung von Gewaltdarstellung in Spielfilmen von **Grimm** aus dem Jahre 1999 sowie um eine australische Untersuchung von **Durkin & Aisbett** zur Nutzung von (insbesondere gewalthaltigen) Computerspielen ebenfalls aus dem Jahre 1999 des *Office of Film and Literature Classification* der australischen Regierung.

Ausgehend vom Arousal Konzept, führte **Grimm** seine Untersuchung mit Hilfe physiologischer Messungen und Fragebögen zur Selbsteinschätzung durch, bei der spezifische gewalthaltige Szenen aus den Filmen „Rambo“, „Savage Street“ sowie aus verschiedenen Kampfsportfilmen (Martial Arts) den VPN vorgeführt wurden.

Im Arousal sieht Grimm so etwas wie eine grundlegende „Tabula Rasa“ erregungsabhängigen Reagierens, d. h. ein entsprechend auf Emotionalisierung zielgerichtetes mediales Ereignis führt zwar in den meisten Fällen zu einer affektiven Erregung bzw. Aktivierung des Rezipienten, nicht aber zwangsläufig in Richtung des expliziten Medieninhaltes. Erst in der kontextabhängigen Interpretation des Individuums, wobei der Kontext intra- und interpsychische, wie auch diverse soziale, lebensweltliche, erfahrungsspezifische und nicht zuletzt situative Faktoren beinhaltet, bekommt die Aktivierung eine „Bezeichnung“, eine emotionale Richtung (vgl. hierzu die psychoanalytische Sichtweise bei Reiß, 1990, vgl. Kap. 4.2.1). Der Kausalnexus: „Gewaltdarstellung führt zu aggressiven Affekten beim Rezipienten“ stellt nur eine Möglichkeit emotionaler Reaktion dar, die darüber hinaus nur unter spezifischen Bedingungen zum Tragen kommt. Grimm (1999) spricht hier von perspektivanaloger bzw. –kontrastiver Rezeption, unabhängig von der Übernahme der Täter- oder Opferperspektive.

Die Bedingungen, die zum jeweiligen Rezeptionseffekt führen, lassen sich grob unterteilen in intrapersonale und intramediale Faktoren. Die von Grimm betrachteten intrapersonalen Faktoren sind Alter und Geschlecht. Faktoren wie Konsumerfahrung und Bildungsstand der Rezipienten wurden hinsichtlich der hier benannten Rezeptionseffekte nicht untersucht.

Das Geschlecht der Rezipienten spielt hier nochmals eine besondere Rolle, mit eindeutigen aber gleichzeitig fast ausschließlich im Bereich der unterschiedlichen Angstneigung begründeten Effektunterschieden. Grimm konnte belegen, dass weibliche Rezipienten erheblich stärker mit Angst auf Gewaltdarstellungen reagieren, sich aber gleichzeitig hinsichtlich der Aggressionsvermittlung ähnliche Grundmuster wie bei den männlichen Rezipienten zeigen. Sozialverträgliche Rezeptionseffekte wären demnach, allein auf Basis stärkerer Angstvermittlung, mit einer größeren Wahrscheinlichkeit bei weiblichen Rezipienten zu erwarten (vergleiche Abschnitt „Angstvermittlung“ weiter unten).

Bezogen auf den Faktor Alter zeigte sich ein noch differenzierteres Bild. Je höher das Alter der Rezipienten, desto stärker wird eine aggressive Handlung als massiv gewalttätig bewertet und desto stärker wird mit Angst reagiert. Jugendliche reagierten signifikant seltener und in geringerem Ausmaß mit Angst auf Gewaltdarstellungen. Gleichzeitig zeigte sich die Gewaltdarstellung hier als Mittel zum Angstmanagement, d. h. die grundsätzlich als erhöht geltende Ängstlichkeit Jugendlicher zeigte sich als Grund für die Zuwendungsattraktivität zu Action- und Horrorfilmen, da diese der jugendlichen Angstreduktion dienlich sein können. Ein generelles jugendliches Wirkungsrisiko ließ sich nicht belegen. Ausgenommen sind allerdings die Rezeptionseffekte hinsichtlich Toleranz, Weltbild und sozialem Verhalten. Wenn in medialen Darstellungen sozial desorientierende Inhalte, wie Kriegsverherrlichung, ethnische Feindbilder oder (rechts-)radikales politisches Gedankengut, latent transportiert werden, zeigen die Ergebnisse der Grimmschen Studie eine erhöhte Suggestibilität unter den jugendlichen Rezipienten. In diesem Sinne kann man also durchaus von einem erhöhten Wirkungsrisiko bei Jugendlichen und damit entsprechend wohl auch bei Kindern ausgehen. Dieses Wirkungsrisiko ist aber, als

von Gewaltdarstellung im Medium unabhängig, zu statuieren. Die erhöhte Suggestibilität ist auch ohne Gewaltdarstellung gegeben, kann allerdings letztlich durch entsprechend dramaturgisch eingebettete Gewalt erhöht werden. Die Gewaltdarstellung an sich stellt noch kein empirisch belegbares erhöhtes negatives Wirkungsrisiko im Sinne sozialunverträglicher Rezeptionseffekte für die jugendlichen Rezipienten dar.

Auf der Basis seiner Untersuchungsergebnisse stellt Grimm intramediale Faktoren zusammen, die zu sozialverträglichen bzw. sozialunverträglichen Rezeptionseffekten führen. Dem voran stellt Grimm allerdings die Feststellung, dass per se eine zumindest kurzfristige Aggressionsminderung induziert wurde, basierend auf den Kategorieergebnissen des FAF (vgl. Hampel & Selg, 1975) zur reaktiven Aggression (vgl. Grimm, 1999).

Faktoren für sozialverträgliche Rezeptionseffekte (Grimm, 1999):

- **Angstvermittlung:** Gewaltdarstellungen erzeugten in der Untersuchung in erster Linie Angst, was gleichzeitig eine Delegitimierung von Gewalt beinhaltete, so dass die Angst ein gewaltkritisches Lernresultat emotional begleitete und verstärkte. Gewaltfördernde Impulse wurden damit zumindest affektiv neutralisiert oder sogar ins Gegenteil verkehrt. Diese Ergebnisse sprechen hinsichtlich medial vermittelter Angst gegen die Theorie der angstmotivierten Aggression (vgl. Petermann & Petermann, 2001), wobei die Frage nach einer dauerhaften Steigerung der Angstneigung (vor allem sozialer Ängste), welche für eine Entwicklung angstmotivierter Aggression notwendig wäre, unbeantwortet bleibt.
- **Explizite Gewaltdarstellung:** die drastische Darstellung von Gewalt insbesondere wenn sie in einem amoralischen Kontext eingebettet ist und die Folgen der Gewalt für das jeweilige Opfer deutlich machen, führten zu einer deutlichen Steigerung von Angst und einer Minderung der Aggressivität der Rezipienten. Diese Überlegenheit „schmutziger“ Gewaltdarstellung gegenüber „sauberer“ Gewalt“, die weniger Angst auslöst und gleichzeitig die Wahrscheinlichkeit aggressiver Anschlussreaktionen erhöht, kommt laut Grimm allerdings nur dann zum Tragen, wenn am Ende keine extreme Wut auf den Täter zurückbleibt, was die aggressionsmindernde Wirkung aufheben würde (siehe Robespierre Affekt, weiter unten). Die von Grimm geforderte dramaturgische Einbettung zur Aggressionsminderung würde beispielsweise die Abfolge: „saubere“ Gewalt folgt als Reaktion auf „schmutzige“ Gewalt und besiegt diese, benötigen.
- **Geschlossene Gewaltspirale:** meint die dramaturgische Notwendigkeit der „bösen“ Tat einen „Akt der Gerechtigkeit“ folgen zu lassen. Der „Bösewicht“ muss am Ende einer Geschichte seine (moralisch gerechtfertigte) Strafe erhalten, damit der Zuschauer nicht affektiv zur Selbstjustiz aufgefordert wird und damit verknüpft eine Aggressionssteigerung eintritt. Die moralische Empörung und Loyalisierung mit dem Opfer muss innerhalb der medialen Ereignisse „abgearbeitet“ werden, um einen Übergang in den „emotionalen Alltag“ zu verhindern. Grimm (2002) relativiert den sozialverträglichen Rezeptionseffekt der geschlossenen Gewaltspirale im Sinne eines „Happy End“ („Die

Klasse von 1984“ – Experiment) und weist darauf hin, dass die sozialverträglichen Effekte deutlich gemindert werden, wenn die „gerechte“ Gewalt mit extremer Brutalität zur Durchführung gebracht wird (vgl. Abschnitt unten: schmutzige Gewalt als Abschluss der Gewaltspirale sowie: Zillmann, 1998).

- **Durchsetzungsstarke Filmfiguren:** vor allem solche mit hohem Identifikationswert, führten bei den VPN zu der Selbsteinschätzung, ihr Leben selbst aktiv gestalten zu können und verringerte fatalistische dysfunktionale Lebenseinschätzungen, die geprägt sind von Fremdbestimmung: durch Schicksal, Krankheit, Katastrophen oder Politik. Wahrnehmungen lebensweltlicher Fremdbestimmung werden so mediale Antithesen entgegengesetzt, die Wahrnehmungen eigener Realitäten emotional ausgleichen (vgl. auch Hausmanninger, 2002c).
- **Fiktionaler Negativismus:** im Gegensatz zur „Scary-World“ Hypothese (s. u.) kann Grimm aufzeigen, dass eine besonders negativ dargestellte Fiktion einen lebensweltlichen Positivismus erzeugt. Im Sinne eines: „...*im Verhältnis dazu geht es mir doch gut!*“, führt die Darstellung von Gewalt zu der Auffassung, in einer verhältnismäßig sichereren Realität zu leben, eben solchen Gefahren, wie die medialen Protagonisten, nicht ausgesetzt zu sein. Vor allem bei positivem Ausgang (Happy End) der fiktionalen Ereignisse und der Darstellung „sauberer“ Gewalt zeigte sich eine maximale Erhöhung des Sicherheitsempfindens und eine Reduktion pessimistischer Realitäts-einschätzungen der Rezipienten.

Faktoren für sozialunverträgliche Rezeptionseffekte (Grimm, 1999):

- **„Saubere“ Gewaltdarstellungen:** Ästhetisierung des gewalttätigen Aktes und das Entfernen bzw. Nichtvisualisieren der Folgen für das Opfer führten in der Untersuchung zu einer von Grimm so bezeichneten „komfortablen Rezeption“. Verknüpft mit dieser leichten Konsumierbarkeit solcher Darstellungen zeigte sich eine Erregungs- bzw. Aktivierungssteigerung, ohne gleichzeitig durch Angstvermittlung einer kämpferisch-aggressiven Haltung vorzubeugen. Besonders dominant zeigte sich dieser Effekt, wenn ausschließlich „saubere“ Gewalt mit der Betonung auf dem moralisch gerechtfertigten Rahmen dargestellt und zusätzlich die Gewaltfolgen für das Opfer negiert wurden.
- **Offene Gewaltspirale und Robespierre Affekt:** die Neigung gewalttätiges Handeln zu rechtfertigen, wird durch eine offene Gewaltspirale verstärkt. Wie im Absatz zur geschlossenen Gewaltspirale dargelegt, benötigt der Rezipient die Befriedigung seiner „moralisch gerechtfertigten Rachegeleüste“ auf der fiktionalen Ebene. Erfolgt diese Befriedigung (z. B. durch ein offenes Ende ohne Bestrafung des Bösen) nicht oder steht am Ende der Dramaturgie sogar der „Sieg des Bösen“ gegenüber einem identifikationsträchtigen Opfer, ist dies für den Rezipienten emotional nicht akzeptierbar. Es entsteht ein emotionales Konglomerat aus verletztem Gerechtigkeits-sinn, moralischer Entrüstung und Racheambitionen. Zur Auflösung dieses von Grimm so bezeichneten

Robespierre-Affektes (benannt nach dem französischen Revolutionsführer, vgl. Grimm, 1998) muss der Rezipient die Gewaltkette eigenmächtig schließen. Der Rezipient übernimmt affektiv die Bestrafungsmacht, wird emotional zum „langen Arm der Gerechtigkeit“.

Dieser Effekt zeigte sich in der Untersuchung durch einen Anstieg reaktiver Aggression und der Zunahme von Gewaltrechtfertigung und Gewaltbereitschaft, insbesondere bei männlichen Probanden.

- **Stereotypisierung biosozialer Menschenbilder:** die Zuordnung negativer persönlichkeits- und sozialer Dispositionen in Richtung ethnischer Zugehörigkeiten führte zu einem eindeutigen Anstieg von Ausländerintoleranz.
- **„Schmutzige“ Gewalt als Abschluss der Gewaltspirale:** wirkte sich mindernd auf die Empathie der Probanden aus. Dies führt Grimm auf eine defensive Haltung der Rezipienten zurück. Insbesondere wenn explizite Gewaltdarstellungen am Ende eines Filmes stehen und nicht mehr auf der fiktionalen Ebene bearbeitet werden können, neigt der Zuschauer zum emotionalen Selbstschutz, indem er das Gesehene nicht mehr an sich heran lässt, es in seiner emotionalen Realität relativiert, um nicht „mitleiden“ zu müssen. Daran gekoppelt zeigte sich die Minimierung von Einfühlungsstress sowie eine Verstärkung der Empathiekontrolle.

Aus diesen Untersuchungsergebnissen zieht Grimm Schlussfolgerungen für einen empirisch begründeten Umgang mit Gewaltdarstellungen in Medien und vor allem für einen entsprechend begründeten Jugendschutz.

Eben nicht die aktuelle Praxis der Zensur expliziter Gewaltdarstellung, die ausschließlich einen komfortableren Konsum von Gewalt ermöglicht, dürfe die Konsequenz sein, sondern vielmehr die Überprüfung dramaturgischer Konstruktionen zur Verhinderung des Robespierre-Affektes als Basis für eine Altersklassifizierung gewalthaltiger Filme. Eine dramaturgische Konstruktion, welche die intrafiktionale Schließung des Gewaltkreises der von Grimm beschriebenen „Opfer-Täter-Dialektik“ gewährleistet, sei dann nicht in der Lage, selbst bei expliziter Gewaltdarstellung, sozialschädliche Effekte nach sich zu ziehen (vgl. Grimm, 1999 / 2000).

Ein recht pragmatischer Kritikpunkt zu Grimms obiger These findet sich bei Gangloff (2001), der an den genannten Forderungen bemängelt, dass diese an der realen Sehpraxis der Rezipienten vorbeizielten. Durch die Vielzahl an Sehmöglichkeiten und die interaktiven Möglichkeiten aktueller audiovisueller Hardware, würden Filme häufig nicht mehr kontinuierlich von Anfang bis Ende gesehen, sondern wesentlich stärker fragmentiert, bis hin zu konsumentenspezifischer Auswahl einzelner Filmsegmente oder sogar einzelner Szenen, die letztlich vom Rezipienten (unbewusst) sogar so ausgesucht seien könnten, dass sie gerade eine offene Gewaltspirale darstellen, z. B. wenn nur einzelne gewaltdarstellende Szenen ausgewählt werden und der Storyhintergrund, wie auch die intrafiktionale Schließung eines Gewaltkreises gar nicht mehr vermittelt bzw. aufgenommen werden können.

Folgende Tabelle fasst die verschiedenen Erklärungsmodelle der Wirkung medialer Gewaltdarstellung von Grimm (1999) und Kleiter (1997) noch einmal zusammen:

	Modell von Kleiter	Modell von Grimm
Multimodale Voraussetzungen einer medialen Wirkung	verschiedene intrapersonale und soziale Faktoren müssen bei den Rezipienten aufeinander treffen, um sozial unerwünschte Wirkeffekte medialer Gewaltdarstellung zu ermöglichen;	verschiedene narrative Elemente innerhalb der medialen Darstellung müssen aufeinander treffen, um sozial unerwünschte Wirkeffekte medialer Gewaltdarstellung zu ermöglichen;
Wirkprozess	eine biographisch begründbare Vulnerabilität der Rezipienten ermöglicht einen erhöhten Konsum von gewalthaltigen Medien; dies kann zu einem sich aufschaukelnden Prozess der Übernahme medial präsentierter aggressiver Handlungsstrategien und entschuldigender bzw. rechtfertigender Realitätsüberzeugungen aus den medialen Angeboten führen sowie zu einer erneuten vermehrten Zuwendung zu gewalthaltigen Medien, da diese die Handlungsstrategien wiederum als erfolgreich und gerechtfertigt darstellen;	die dramaturgische Konstruktion eines narrativen Plots ermöglicht dann die Übernahme aggressiver Handlungsstrategien, wenn die Darstellung in sich nicht zu einem befriedenden Abschluss kommt und die affektive Aufladung des Rezipienten von diesem in den Alltag mitgenommen wird, da sie nicht innerhalb der Narration aufgelöst werden konnte; kommen situative Auslöser hinzu die eine aggressive Reaktion ermöglichen, steigert sich die Wahrscheinlichkeit einer entsprechend aggressiven Handlung des Rezipienten;
Handlungsleitende Schlussfolgerung	die Komplexität des Wirkmodells lässt nur wenig handlungsrelevante Aussagen zu; deutlich wird aber, dass nicht die alleinige Reduktion des Angebots aggressiver Modelle in Medien zu einer Verringerung aggressiven Verhaltens bei den Konsumenten führen kann, sondern dass es einer Minderung der Vulnerabilität für die Übernahme aggressiver Handlungsmodelle bedarf; weshalb die sozialisatorische Versorgung von zukünftigen Konsumenten verändert werden muss, um eine ausreichende Resilienz gegen die Wirkmöglichkeit zu erzeugen;	Jugendschutzmaßnahmen müssen sich auf die Dramaturgie des Mediums konzentrieren und nicht auf die Explizität der Gewaltdarstellung; insbesondere jüngere Konsumenten benötigen einen befriedenden Plot, um angestaute Affekte nicht in den Alltag zu überführen;

Bei Ladas (2002) findet sich eine Erweiterung der Forderung einer narrativen Betrachtungsfokussierung in Richtung der (jugendschützerischen) Bewertung von Bildschirmspielen. Die von Ladas geforderte, auf die Narration fokussierte Bewertung von Bildschirmspielen, zweifelt eine Handlungsnotwendigkeit allerdings nahezu grundsätzlich an. Der Jugendschutz müsste solchen

Spielen erhöhte Aufmerksamkeit schenken, die neben extremer Gewaltdarstellung ausgefeilte und psychologisch tiefgreifende Plots aufweisen, mit Charakteren, deren Handlungsmotivation empathisch nachvollziehbar wird. Solche Spiele allerdings sind nach Ansicht des Autors zur Zeit nicht existent. Eine Opfer-Täter-Dialektik kann damit für Bildschirmspiele nicht resümiert werden. Virtuelle Gewalt wird problemfokussiert (hinsichtlich des Vorankommens im Spiel), wettbewerbsartig und letztlich „sportlich“–funktionalistisch und damit nahezu empathiefrei wahrgenommen und genutzt. Eine Wahrnehmung oder Verwendung im Sinne der gewollten Schädigung eines Gegenübers, konnte in Ladas Untersuchung nicht belegt werden. Eine Ausnahme dieser Regel und ein damit verknüpftes erhöhtes Gefährdungspotential, sieht Ladas (a. a. O.) allerdings in realistischen, technisch-distanzierten Kriegsspielen (Simulationen, Strategie-spiele), bei denen sich innerhalb der Untersuchung eine stärkere Verknüpfung zu realer Gewaltneigung und (Waffen-)Gewaltinteressen bei Spielern belegen ließ.

Die australische Untersuchung von **Durkin & Aisbett** (1999) zur Nutzung von (insbesondere gewalthaltigen) Computerspielen des *Office of Film and Literature Classification* der australischen Regierung setzt auf zwei unterschiedlichen Betrachtungsebenen an. Zum einen führt sie die von Durkin bereits 1995 durchgeführte Metaanalyse von Untersuchungen zur Wirkung von Bildschirmspielen, bis zum Erscheinen der vorliegenden Arbeit, weiter. Zum anderen betrachtet sie auf obige Analyse fußend und von der Rezipientenwarte ausgehend, die, zum Zeitpunkt des Erscheinens der Arbeit, aktuelle Konsumentensituation in Hinblick auf Zugang-sattraktivität, Rezeptionsgewohnheiten sowie die möglichen positiven und negativen Wirk-effekte.

Dieser Teil der Analyse bestand aus drei Phasen. Im ersten Abschnitt fand eine Analyse der damaligen Marktsituation sowie der vorliegenden Produkte mit einer dezidierten Inhaltsanalyse der zum Zeitpunkt der Untersuchung höchst platzierten 20 Spiele in den australischen Verkaufsrangings statt. Die zweite Phase beinhaltete Verhaltensbeobachtungen (65 VPN) und Spontaninterviews (58 VPN) von Spielern in Spielhallen sowie experimentelle Sitzungen (14 Gruppen, 3 – 8 Teilnehmer je Gruppe im Alter von 5 bis 25 Jahren), in denen die Probanden Bildschirmspiele mit und ohne aggressiven Inhalten spielten. Im Anschluss wurden diese Probanden zu ihren Wahrnehmungen, Bewertungen und Emotionen (während des Spiels) hinsichtlich des jeweiligen Spiels befragt. Die letzte Phase der Untersuchung bestand aus einer landesweiten Telefonumfrage mit 1310 Teilnehmern, von denen 895 älter als 18 Jahre und 415 zwischen 12 und 17 Jahren alt waren. Das Ziel bestand in der quantitativen Erfassung von Daten zu den individuellen Erfahrungen mit und den persönlichen Einstellungen zu Bildschirm-spielen.

Die erweiterte **Metaanalyse** erbrachte eine Bestätigung der Ergebnisse der Analysen aus dem Jahre 1995, mit der Quintessenz, dass einerseits noch nicht im ausreichenden Maße adäquate Forschungsprojekte zum Thema Wirkung von Bildschirmspielen durchgeführt wurden und andererseits die wenigen vorhanden Untersuchungen die, in einigen Bevölkerungsteilen kursierenden, Ängste über negative Wirkungen (Aggressionssteigerung) insbesondere von gewalt-

darstellenden Bildschirmspielen nicht bestätigen konnten, wobei darauf hinzuweisen bleibt, dass kurzfristige Aggressionssteigerungen (allerdings ausschließlich bei Spielern in Spielhallen) nachweisbar waren. Einige Forschungsarbeiten wiesen sogar darauf hin, dass positive Effekte in Hinblick auf kognitive, wahrnehmungsspezifische und soziale Entwicklungen möglich seien. Durkin fasst seine Ergebnisse pointiert wie folgt zusammen:

„Bei unserem aktuellen Wissensstand, sollten weder negative noch positive Effekte überinterpretiert werden, aber beide stellen wichtige Ergebnisse dar, in Anbetracht der wahrscheinlich bleibenden Attraktivität dieser Form der Unterhaltung bei jungen Menschen.“

(Durkin 1995, in Durkin & Aisbett, Übersetzung durch den Verfasser).

Basierend auf den Ergebnissen der Metaanalysen, entwickeln Durkin & Aisbett eine Herangehensweise, welche die Sichtweisen und Beurteilungen der Rezipienten in den Vordergrund stellt. Man führte **experimentelle Sitzungen** mit kleinen Gruppen regelmäßiger Konsumenten von Bildschirmspielen (im Alter von 5 - 25) durch. Den Teilnehmern wurden zu Beginn der Sitzung Fragen über ihre Erfahrungen mit Bildschirmspielen, insbesondere zu ihren Wahrnehmungen hinsichtlich aggressiver Inhalte, gestellt. Die Teilnehmer sollten dann während der Sitzungen jeweils verschiedene Bildschirmspiele spielen. Im Anschluss an das Spielen wurden die Probanden zu ihren Wahrnehmungen hinsichtlich der Inhalte und Strukturen des jeweiligen Spiels und zu ihren Emotionen während des eigentlichen Spielens befragt.

Vorangestellt wurde diesem Untersuchungsteil eine **Verhaltensbeobachtung** von Spielern in Spielhallen ohne deren Wissen, gefolgt von Spontaninterviews mit 58 der 65 beobachteten VPn. Die wichtigsten Ergebnisse dieses Untersuchungsabschnittes sind im Folgenden kurz zusammengefasst (vgl. Durkin & Aisbett, 1999):

- die Spielenden standen nahezu während der gesamten Spielhandlung im kommunikativen Austausch mit den umstehenden Personen, die zu den Spielenden gehörten, wobei diese Kommunikation durchgängig den gemeinsamen Spielspaß zum Ausdruck brachte;
- es ließen sich nur im sehr geringen Ausmaß offene Aggressionen beobachten;
- die häufigste der beobachtbaren aggressiven Handlungen fand sich in der unsachgemäßen oder groben Behandlung der Spielgeräte;
- verbale oder physische Aggressionen gegen Mitspielende und / oder Umstehende waren nicht zu beobachten; tauchte in selten Fällen ein aggressiv anmutendes Verhalten auf, wurde dies von Lachen und Dialogen begleitet und entsprechend vom „Attackierten“ beantwortet, tatsächliche psychische oder physische Gewalthandlungen konnten nicht beobachtet werden;

Die wichtigsten Ergebnisse der oben beschriebenen **experimentellen Sitzungen mit Kleingruppen** lassen sich wie folgt zusammenfassen:

- In der untersuchten Altersgruppe haben Bildschirmspiele einen herausragenden Status unter den medialen Freizeitaktivitäten, sie bieten die Möglichkeit ganz anderer individueller Erfahrungen, im Vergleich zum passiven Konsum von Fernsehen, Film oder Musik; die absolute Mehrheit der Probanden subsumiert das Spielen von Bildschirmspielen unter verschiedene andere Formen beliebter Freizeitgestaltung; Perioden übermäßiger Nutzung wurden nur von einigen Befragten berichtet und waren an neu erworbene Spiele gebunden; solche Phasen intensiverer Beschäftigungen legten sich nach einiger Zeit mit der Verringerung des Reizes des Neuen; Bildschirmspiele dienen häufig als Pausenfüller, wenn andere Aktivitäten nicht möglich waren;
- es bestätigte sich keineswegs das Klischee des vereinzelt „Spielfreaks“; die Teilnehmer brachten vielmehr zum Ausdruck, dass sie prinzipiell gemeinsame Spiele in der peer group und sogar in der Familie (insbesondere Söhne mit ihren Vätern) bevorzugen;
- die Probanden erläuterten, dass sie Abwechslung und Herausforderung in den Spielen suchen und dass sie Zufriedenheit und Selbstbestätigung durch die Entwicklung von Fähigkeiten und Fertigkeiten erfahren; darüber hinaus machten die Teilnehmer deutlich, dass Spiele, die als zu einfach empfunden werden, grundsätzlich eine geringe Anziehungskraft haben;
- Interaktivität stellte die herausragendste Eigenschaft dar, da sie dem Rezipienten ein großes Maß an Kontrolle über den Spielverlauf zugesteht; Spiele sind nach Ansicht ihrer Konsumenten genau deshalb so attraktiv, weil sie einen relativ hohen Grad an Autonomie und Kontrolle durch den Spieler erfordern, welcher innerhalb des passiven Konsums anderen audiovisuellen Medien nicht möglich ist; hiermit verbunden erscheint ein geringerer Wirkungsgrad auf die Angstneigung des Spielers, in Anbetracht der wahrgenommenen Kontrolle über das Spielgeschehen entsteht das Empfinden, nicht nur jederzeit die Bedrohung beenden zu können und ihr von einem sicheren Speicherstand erneut „gesichert“ entgegen zu treten, sondern auch der subjektive Eindruck, durch die Interaktivität, das Spielgeschehen so beeinflussen zu können, dass man Gefahren gar nicht begegnen muss, was allerdings nur im Rahmen der durch die Programmierer gewährten Freiheiten und Möglichkeiten des Spiels tatsächlich realisierbar ist – wichtiger erscheint hier entsprechend der subjektive Eindruck der Spielenden und ihre Bewertung dieses Einflusses (nimmt man hier noch die Möglichkeiten durch Erweiterungs-codes [sog. Cheats] hinzu, kann z. B. durch „Unverwundbarkeit“ tatsächlich absolute Sicherheit innerhalb des Spiels erzeugt werden); in diesem Zusammenhang zeigte sich, dass die Spieler Inhalte von Spielen (incl. aggressiver Inhalte) anders als in anderen medialen Kontexten wahrnehmen und bewerten;
- die teilnehmenden Kinder berichteten, dass sie Spiele weniger erschreckend finden als andere Medien, da diese im wesentlich geringeren Maße als real eingestuft würden; Basis scheint hier vor allem die (zum Zeitpunkt der Untersuchung) wenig realistische Spielgrafik zu sein;
- eine Identifikation mit den Spielfiguren stellte sich ebenfalls nicht als wesentlicher Aspekt innerhalb der Zugänge zu und der Erlebnisräume von Bildschirmspielen heraus, weil die Rezipienten die Spielfiguren durchgängig als reine Fiktionen und eingebunden in ein irrealles Setting wahrnahmen;

- männliche Personen spielen häufiger Bildschirmspiele als weibliche Personen; die Spiele sind im wesentlich größeren Maße auf scheinbar männliche Themen oder Interessen ausgerichtet, haben aber unabhängig von einer Bewertung der „Männlichkeit“ ihrer Themen eine deutlich geringere Anziehungskraft auf weibliche Personen; da männliche Personen mehr spielen, erwerben sie größere Fähigkeiten innerhalb der medialen Settings, deren Übertrag in Alltagsfertigkeiten allerdings fraglich bleibt.

Den letzten Teil der Untersuchung stellt die **landesweite Telefonumfrage** von australischen Jugendlichen (vom 12. Lebensjahr an) und Erwachsenen dar. Das Ziel bestand in der Erfassung repräsentativer Daten zu den Erfahrungen, Einstellungen, Wahrnehmungen und Bewertungen von Bildschirmspielen durch sämtliche Alters- und Gesellschaftsgruppen sowie von Spielenden, wie auch nicht Spielenden innerhalb dieser Gruppen (innerhalb ihrer Umfrageuntersuchung in Baden-Württemberg kommen Feierabend & Klingler, 1997 sowie 2003 [JIM – Studie] – in den von ihnen untersuchten Bereichen – zu nahezu identischen Ergebnissen für die deutschen Jugendlichen im Alter von 12 bis 19).

Aggressive Inhalte sind nach Ansicht von Durkin & Aisbett (1999) zwar vielen Spielen eigen, stellen aber bei weitem nicht die Mehrheit der Spielinhalte dar. Die Spieler bewerten hochauflösende realistische Grafik, Mehrspielermodus, realistische Aktionen und Sound Effekte sowie eine große Anzahl von Levels als wichtigste Merkmale eines Spieles; aggressive Inhalte an und für sich sind kaum attraktiv im Sinne eines Zuwendungskriteriums, werden aber innerhalb einer entsprechenden Storyline für den Aufbau von Spannung als wichtig erachtet.

Auch Jugendliche gaben in der Untersuchung durchgängig an, dass aggressive Inhalte nicht Hauptattraktion der Spiele darstellen und dass sie den aggressiven Inhalt als fiktiv und absurd empfinden, mit dem Ergebnis, dass dieser nicht ernst genommen wird. Besonders klar konnten die Probanden ihre Differenzierung zwischen Realität und Fiktion benennen. Keiner der Untersuchungsteilnehmer empfand seine eigenen virtuellen gewalttätigen Handlungen als Schädigung eines realen Gegenübers, da niemand der jugendlichen oder erwachsenen Teilnehmer annahm, dass die Spielcharaktere bzw. Gegner auf dem Bildschirm real seien oder Schmerzen empfinden können. Hierüber verbot sich für die meisten Teilnehmer dann auch eine entsprechende moralische Bewertung ihrer Aktivität, wie auch eine Verifizierung eines etwaigen Bedrohungsgefühls durch eine mutmaßliche Beeinflussung des Verhaltens in Folge des Spielens von gewaltdarstellenden Spielen. Bildschirmspiele werden von den Rezipienten als angenehme, unterhaltsame und soziale Aktivität erlebt, geknüpft an positive Empfindungen wie Vergnügen, Entspannung, Heiterkeit, Glückseligkeit und motivierende Herausforderungen. Ein äußerst geringer Anteil der Befragten (3 %) der quantitativen Studie gaben allerdings an, dass auch aggressive Emotionen zu den Gefühlen gehören, die sie mit ihren bevorzugten Spielen in Verbindung bringen. Was Durkin & Aisbett (1999) hier nicht weiter hinterfragen, ist der Zusammenhang, in welchem eine solche Affektivität bei den Probanden auftaucht. Hier wäre sicherlich interessant gewesen, kathartische Elemente, aber auch Frustrationen bei Misserfolg innerhalb der Spiele anzufragen bzw. zu überprüfen.

Bildschirmspiele werden deutlich von Filmen unterschieden. Dies gilt für formale, wie für Inhaltsaspekte; die am häufigsten genannten Unterschiede lauteten:

- aggressive Inhalte werden innerhalb des Spielsettings nicht als real wahrgenommen; ein inhaltlich nahezu identisches Ergebnis liefert die Fragebogenuntersuchung von Ladas (2002) für den deutschen Sprachraum, mit der Erweiterung, dass Empathie bzw. Einfühlungsstress, im Gegensatz zur filmischen Gewaltdarstellung, von den Spielern nahezu ausgeschlossen wird, Gewalt ausschließlich als spielinhärent zweckorientiert gesehen wird [Vorankommen im Spiel], weshalb eine Täter-Opfer-Dynamik nicht vorfindbar ist; virtuelle Gewalt wird nicht als Schädigung Anderer wahrgenommen, sondern rein wettbewerbsartig und funktional innerhalb des Spiels, ohne Vergleichbarkeit zur filmischen Darstellung von Gewalt, geschweige denn zu realer Gewalt;
- Interaktivität und der damit verbundene Eindruck der Kontrolle über das Spielgeschehen und den Verlauf der Handlung, stellt ein weiteres wichtiges Unterscheidungskriterium dar; der Aspekt Kontrolle zeigte sich als ein besonders wichtiges Kriterium für die 12 bis 17jährigen.

Durkin & Aisbett (1999) betonen, dass, in Anbetracht der bisherigen unbefriedigenden Forschungsergebnisse (vgl. auch Metaanalysen von Anderson & Bushman, 2001; Anderson, 2004), eine dringende Notwendigkeit bestehe, die Module herauszufiltern bzw. die Faktoren zu finden, welche zusammen mit medialen Gewaltdarstellungen bei einigen Menschen einen Anstieg ihres Aggressionspotentials ermöglichen könnten. Eine Verteufelung oder alleinige Schuldzuweisung in Richtung medialer Gewaltdarstellungen in Bildschirmspielen halten Durkin & Aisbett für eine den Inhalt stark verkürzende Panikmache.

Die vorliegende Arbeit stellt somit im Sinne der australischen Untersuchung eine Erweiterung dar, um zu überprüfen, inwieweit der konkrete Bildschirmspiel immanente Faktor „Interaktivität“ auf die Wirkung medialer Gewaltdarstellung Einfluss nimmt.

4.3 Betrachtungen zwischen Wissenschaft, Öffentlichkeit und Staat

Der Versuch der Darlegung einer gesamtgesellschaftlichen Debatte, ihre unterschiedlichen Zugangswege und Folgerungen in den vorangegangenen Kapiteln, beantwortet nicht zwangsläufig die Beweggründe zumindest für die Intensität und Dauer der Debatte. Sicherlich wurde dargelegt, dass Thesen der gesellschaftlichen Verrohung und Brutalisierung eine Kausalattribution verlangen, mit dem Ziel solcherart gesellschaftlicher Entwicklung gegenzusteuern. Auch die unterschiedlichen Lobbyinteressen, insbesondere der Medienindustrie selbst, können als „Anheizer“ der Mediengewaltdebatte verstanden werden. Nichtsdestotrotz bleibt offen, welche Mechanismen den Widerstreit zwischen Wissenschaft, öffentlicher (Alltags-)Meinung, politischer Auseinandersetzung und kommerzieller Interessen auf Dauer am Leben erhalten.

Bei Eisermann (2001) findet sich hierzu eine weitreichende These. Die Autorin geht davon aus, dass sich der Diskurs zur Mediengewalt verselbstständigt hat, zu einem Mittel norm- und ordnungsgenerierender gesellschaftlicher Auseinandersetzung. Die Debatte zur medialen Gewaltdarstellung wird damit zu einer modernen Ausdrucksform gesellschaftlicher Aushandlungsprozesse über moralische Standards (vgl. auch Mikos, 2000). Die Medien und ihre kontrollierenden Institutionen nehmen damit eine lebensstil-, normen- und wertegenerierende Position innerhalb der Gesellschaft ein („Medien als Schule der Nation“), die bis vor wenigen Jahrzehnten ausschließlich Kirche, Staat und – in deren Auftrag – der Schule (incl. der erwachsenenbildenden Institutionen) vorbehalten war. Entsprechend muss die Debatte auch als Teil eines Konkurrenzkampfes gesehen werden, innerhalb dessen gesellschaftliche Systeme um das Monopol der Werte- und Normsetzung konkurrieren. Insbesondere Organisationen und Gremien, die als kontrollierende Instanzen die medialen Inhalte überwachen, auswählen und beschränken, sind damit in diesen Konkurrenzkampf verwohen und von den unterschiedlichsten Interessengruppen umworben. Medien als Teil gesellschaftlicher Realität sind somit ein Mittel der Normen- und Werteentwicklung, welche letztlich wiederum auf den spezifischen Maßstäben der sie nutzenden oder beschränkenden gesellschaftlichen Systeme beruht. Die gesellschaftliche Debatte zur Gewaltdarstellung stellt hierbei nur einen Teilaspekt der Auseinandersetzung um gesellschaftliche Entwicklungen dar, der allerdings, wiederum medial, in extremem Maße gesellschaftlich präsent ist (vgl. Kap. 1). Somit erhalten nicht nur die medialen Inhalte sozialisierende Funktionen, sondern auch die Auseinandersetzung um die Inhalte werden zu gesamtgesellschaftlichen Sozialisationsprozessen.

Basierend auf einer orientierenden Funktion der gesellschaftlichen Debatte zur Gewaltdarstellung in den Medien und ihrer unterschiedlichen Protagonisten sollen im folgenden zwei Aspekte des Gewaltdarstellungsdiskurses noch einmal genauer betrachtet werden.

Die Kriminalisierungsdebatte stellt dabei wohl das medial mächtigste Instrument der Meinungsmache und damit der Wertegenerierung dar, vor allem weil es scheinbar Alltagswissen in ein wissenschaftlich legitimes Gewand hüllt. Gleichzeitig beschreibt sie einen direkten Einfluss auf die Moralentwicklung des Individuums durch einen spezifischen Medienkonsum.

Ähnlich funktional aber in die entgegengesetzte Richtung, tendiert die „Scary-World“ Hypothese, die wie die Kriminalisierungsthese davon ausgeht, dass mediale Gewaltdarstellung direkte Wirkung auf die Entwicklung des Lebensstils, der Normen und Werte eines Individuums hat. Die „staatlich-politische Antwort“ auf die Mutmaßung direkter sozialschädlicher Wirkung, was letztlich als Mittel zum Erhalt des Normsetzungsmonopols im Sinne Eisermanns (2001) zu verstehen ist, erfolgte bereits durch die Novellierung des Jugendschutzgesetzes.

4.3.1 Die Kriminalisierungsdebatte

Die Kriminalisierungsdebatte geht weit über die Frage nach der Wirkung von Gewaltdarstellungen hinaus. Hier finden sich Thesen, die davon ausgehen, dass der Konsum von Film, Fernsehen oder anderen audiovisuellen Medien an sich schon schädigend für die psychische bzw. ethische Entwicklung des Menschen ist. Eine besonders bedrohliche Form findet sich in der Darstellung von Kriminalität, Gewalt und anderen amoralischen Handlungen, die zu „gesellschaftlicher Zersetzung“ führen könnten. Die Kriminalisierungsdebatte existiert wohl seit es mediale Darstellungen gibt und eine solche Debatte für die Nachwelt fixiert werden konnte. Sie hat ihren absoluten Höhepunkt allerdings zu Beginn des 20. Jahrhunderts erlebt, nachdem sich der Film als Massenmedium etabliert hatte (vgl. Hausmanninger, 1992).

Innerhalb der Kriminalisierungsdebatte werden drei schädigende Funktionen medialer Verbrechendarstellung benannt. Erstens wirft man den Medien eine „*Verherrlichung des Verbrechers*“ (Hausmanninger, 1992, S. 120) vor, wenn diese den Verbrecher als Protagonisten zum Helden hochstilisieren und die verbrecherischen Taten heroisiert oder entschuldigt bzw. als zwangsläufig dargestellt werden. Die zusätzliche Belohnung seiner verbrecherischen Taten führe dann unweigerlich zu einem Anreiz selbst zum „heldenhaften Verbrecher“ zu werden. Zweitens wird den Medien vorgeworfen, sie böten eine direkte und detaillierte Anleitung zur Ausführung von Verbrechen an (vgl. Lukesch, 1998), was belegt würde durch Nachahmungstaten „berühmter“ medialer Verbrechen (z. B. der „Rififi Raub“ bei Glogauer, 1988 & 1993). Als drittes wird den Medien unterstellt, sie erzeugten direkt kurz- und langfristig amoralisches und dissoziales Verhalten, durch eine emotionale und kognitive Fehlorientierung allein durch das Vorhandensein entsprechender Darstellungen, da dieses „Miterleben“ die Hemmschwelle eigener krimineller Handlungen senke oder direkt z. B. Gewaltausübung lehre (zur Kriminalisierungsdebatte vgl. ausführlich Hausmanninger, 1992 sowie Hausmanninger, 2002b).

Aktueller Vertreter solcher Thesen in Deutschland ist der Pädagoge Werner Glogauer (vgl. Glogauer, 1988 & 1993 & 1995), der einerseits massivst aus Wissenschaftskreisen kritisiert und gerügt wird (u.a. Hausmanninger, 1992; Theunert, 1992; Kunczik, 1995 / 1998 / 2000; Gangloff, 1997; Grimm, 1999; Hroß, 2000), andererseits aber durch seine extremen Aussagen eine hohe mediale Präsenz innerhalb der berichterstattenden Medien für sich verzeichnen kann.

Interessanterweise sieht Glogauer nicht junge Kinder als besonders gefährdete Personengruppe bezogen auf die von ihm beschriebene Kriminalisierung durch Medien an, sondern vielmehr junge Erwachsene im Alter von 18 bis 29 Jahren (vgl. Glogauer, 1993).

In den USA zählt vor allem der Militärpsychologe und Ex-Lieutenant Colonel der US Army Dave A. Grossman zu den aktuellen Vertretern solcher Extremhypothesen. Der Militärpsychologe nennt denn auch sein Forschungsfeld „Killology“ (Biel, 1999). Grossman & DeGaetano (1999) gehen davon aus, dass insbesondere Bildschirmspiele nichts anderes seien als Ausbildungsstätten für zukünftige Mörder. Grossman stellt in seinen Arbeiten fest, dass Töten gelernt werden muss, und dass insbesondere Ego-Shooter dazu dienen, durch Desensibilisierung, operante Konditionierung und die Darstellung entsprechender Rollenmodelle den Rezipienten zum „Killer“ auszubilden (vgl. Biel, 1999; Schulte v. Drach, 2002 sowie Lukesch, 2002b). Hierzu berichtet er, sozusagen als Finalbeweis, dass eine modifizierte Variante des klassische Ego-Shooters „Doom“ bereits in der Ausbildung von Marine Corps eingesetzt worden sei (Gieselmann, 2002 und Schulte v. Drach, 2002; auch erwähnt in Laudowicz, 1998).

Im Anschluss an Grossman & DeGaetano (1999) formuliert Lukesch (2002a) drei Aspekte, welche zur Entstehung realer Gewalthandlungen beitragen:

- (1) **Motivation:** gewalthaltige Medien sind in der Lage, durch die Bereitstellung eines entsprechenden Lernumfeldes, die Bereitschaft in der Realität gewalttätig zu handeln zu erhöhen. Sie bieten Konfliktlösungsmuster, Rechtfertigungsstrategien für Gewalttaten und sie entmenslichen die Opfer. Empathische Prozesse sowie Norm- und Wertsetzung werden durch die Darstellung im Spielkontext negiert. Reale Bedingungen im sozialen Umfeld sind ebenfalls in der Lage solche Prozesse zu erzeugen.
- (2) **Können:** insbesondere im sogenannten „Shooter“ werden Tötungshandlungen, wie auch in realen Trainings, eingeübt und automatisiert.
- (3) **Gelegenheit:** Zugriff auf typische Tatwerkzeuge, insbesondere Schusswaffen sowie das Vorhandensein geeigneter Opfer.

Ein gänzlich entgegengesetzter und vor allem wenig beachteter Zweig der Kriminalisierungsdebatte befasst sich mit einem selten untersuchtem Wirkungsfaktor (Medienwirkung 2. Ordnung) medialer Gewaltdarstellung: der Rationalisierung im Sinne einer entschuldigenden Rechtfertigung eigener Delinquenz innerhalb bestimmter Tätergruppen, d. h.:

„Das Wissen des potentiell delinquenten bzw. violenten Individuums, durch den Verweis auf die Massenmedien die Verantwortung für das eigene Verhalten ex post facto als minimal hinstellen bzw. gar ganz abwälzen zu können.“
(Kunczik, 1998, S. 116).

Ex post facto Rationalisierungen dienen entsprechend als Taktik der sich verteidigenden Person, um sich der moralischen wie auch rechtlichen Verantwortung für das eigene Verhalten und den daraus folgenden Konsequenzen zu entziehen. Klinische Einzelfallbeschreibungen spre-

chen sogar für die Möglichkeit einer Ex ante Rationalisierung z. B. bei Sexualstraftätern, die für sich, aus dem Konsum entsprechender Medien, den Schluss ziehen, dass etwa eine Vergewaltigung letztlich vom Opfer gewollt sei und diese auch Spaß daran habe oder das aggressive männliche Sexualverhalten etwas völlig normales sei (vgl. Kuncik, 1998). Vergessen darf man bei dieser Argumentation allerdings nicht, dass auch ohne mediale Verbreitung bestimmte Rollenklischees sexual-aggressives Verhalten in spezifischen Personenkreisen fördern können bzw. diese Klischees als innerpsychische, wie auch nach außen gerichtete Begründung vor und nach Straftaten dienen dürften. Als zusätzliche Verteidigungsstrategie im rechtlichen Sinne, scheint der Verweis auf die wirkungsbestätigenden Ergebnisse der Medienwirkungsforschung oder auch nur die Verwendung des Allgemeinplatzes „böse Medien erzeugen böses Verhalten“ allerdings von größerer Bedeutung zu sein.

Eine weitere These zu einer Medienwirkung 2. Ordnung findet sich bei Pfeiffer (1997), der die gewaltfördernde Wirkung von Reality Berichterstattungen auf die gefilmten Delinquenten resümiert. Im Fernsehen einen Platz gefunden zu haben, sich darstellen zu können, Raum dafür erhalten zu haben, kann der Ansicht des Autors nach selbst bei seriöser Berichterstattung zu einem Anstieg der Gewaltbereitschaft zumindest für die Dauer der Drehzeit führen. „Man will ja zeigen, was man drauf hat.“ Pfeiffer fasst diesen Effekt zusammen, indem er formuliert: *„Ich bin, weil ich wahrgenommen werde. Nicht ‚cogito ergo sum‘, sondern: Ich bin weil ich gesehen werde.“* (a.a.O., S. 6). Diese Art der Selbstdarstellung kann aber auch im zeitlichen, wie sozialen Nahbereich (was bereits durch die Zugehörigkeit zu einer gewaltbereiten Subkultur, z. B. „Skinheads“ gewährleistet sein könnte) Auswirkungen haben (vgl. Brosius, 1987; Brosius & Esser, 1995; siehe auch die entsprechenden Thesen von Kunczik, 2000). Solche Effekte sieht Pfeiffer in der klischeeüberladenen Stigmatisierung und Diffamierung sozialer Randgruppen und insbesondere ausländischer Bevölkerungsgruppen durch die berichterstattenden Medien begründet. Im Endeffekt liefern die Medien in den entsprechenden Berichterstattungen also die Begründung für die Gewaltakte gewaltbereiter Jugendlicher und stellen gleichzeitig das Forum für Selbstdarstellungen solcher Gruppen zur Verfügung (vgl. Brosius, 1987; Brosius & Esser, 1995; Lode, 1998). In Bezug auf so extreme Taten wie die Schulmassaker in Littleton (Columbine Highschool) und in Erfurt (Gutenberg Gymnasium) spricht Stegemann (2003) dann auch von „Aufmerksamkeitsterror“, d. h. den Tätern wird durch die extreme Tat endlich die (vor allem mediale) Aufmerksamkeit zu teil, die sie möglicherweise in ihrem jeweiligen sozialen Gefüge niemals erhalten haben.

4.3.2 „Scary World“

„Wer sich mit dem Hässlichen beschäftigt, wird die Welt nicht lebensunwerter, sondern lebenswerter finden.“

(Henry Miller, zitiert nach Dirk & Sowa, 2000, S. 11).

Gerbner hat auf Basis seiner inhaltsanalytischen und demoskopischen Untersuchungsbefunde eine Hypothese aufgestellt, die besagt, dass durch das Fernsehen depressive und vor allem pessimistische Weltansichten vermittelt werden können (vgl. Gerbner & Groß, 1976/81; Gerbner, 1978; Gerbner et al., 1980 und 2002).

Die Autoren stellten fest, dass Gewaltdarstellungen im Fernsehen Angst vor Kriminalität, das Erleben der Umwelt als insgesamt bedrohlich und gefährlich sowie ein Gefühl allgemeiner Unsicherheit hervorrufen, wobei dieser Effekt wiederum zu einer Verstärkung der Angstneigung und zu einer generell negativen Deutung der Lebensrealität der Rezipienten führen. Hierzu gehört auch die medial getriggerte Überbewertung eines Anstiegs der sogenannten Jugendkriminalität und der damit verbundenen gebetsmühlenartig vorgetragenen Warnungen zur Brutalisierung unserer Alltagswelt durch gewaltbereite Jugendliche (vgl. Radtke, 1995; siehe auch Kapitel 1). Auch für diese EinflussThese findet sich bereits eine fast zeitgleich mit den Veröffentlichungen Gerbners produzierte, medial auf die Spitze getriebene, Variation im Spielfilm „Welcome Mr. Chance“ (USA, 1979), in dem die Realitätsverzerrung durch die Isolation von einer realen Welt, gekoppelt an mediale Wirklichkeitsrezeption als einziger Zugang zur Außenwelt, zur Grundlage für die skurril-extremen Erfahrungen bzw. Erlebnisse des Titelhelden wird (vgl. Winterhoff-Spurk, 1999; zur Realitätskonstruktion durch Massenmedien vgl. ausführlich: Luhmann, 1996).

In der Untersuchung von Grimm (1999) zeigen sich allerdings diametral gegenüberliegende Effekte (vgl. Kap. 4.4.4), die deutlich gegen die „Scary World“ Hypothese sprechen. Auch hier scheint man es mit einem umgekehrten Kausalnexus zu tun zu haben. Nicht der Fernsehkonsum führt zu „Scary World“ Ansichten beim Zuschauer, sondern Zuschauer mit „Scary World“ Ansichten scheinen sich besonders intensiv dem Fernsehkonsum als sozialem Ersatzraum oder zur Bestätigung eigener Ansichten, zuzuwenden.

Die „Scary World“ Hypothese scheint andererseits durch Untersuchungen bestätigt zu werden, in denen die Fernsehprogramme und insbesondere die Nachrichtenberichterstattung inhaltsanalytisch betrachtet werden. Einerseits findet durch die berichterstattenden Medien eine Selektion vom Ereignis zum „Katastrophen-Ereignis“ hin statt (Nachrichten als Ergebnis von Selektion, vgl. Hunziker, 1996), d. h. ein Ereignis wird erst dann zu einem medialen Ereignis, wenn es dem jeweiligen Fokus genügt (vgl. Ruhrmann, 1994). Der Fokus auf „Katastrophen“ im weitesten Sinne des Wortes, also auf Ereignis mit dramatisch negativem Charakter und extremen Folgen für die Betroffenen, ist wohl der am häufigsten auffindbare „Berichterstattungs-auslöser“ überhaupt.

Andererseits nimmt der jeweilige Nachrichtenrezipient die Vielzahl an gegebenen Informationen auf Basis persönlicher Charakteristika, Vorverständnis, Wahrnehmungsmuster, Welt-

anschauungen, Vorstellungen und Vorlieben selektiv war. Nach Ruhrmann (a.a.O.) ergibt sich aus medialer Fokussierung und rezipientengesteuerter (nicht zwangsläufig bewusster) Nachrichtenselektion eine auf Berichterstattung fußende Wirklichkeitskonstruktion (zur medialen Wirklichkeitskonstruktion vgl. Luhmann, 1996), in der konfliktreiche, negative und folgenschwere Ereignisse und Entwicklungen am häufigsten sowie intensivsten wahrgenommen, verstanden und erinnert werden. Nimmt man dies als Grundlage, so lässt sich weiter schlussfolgern, dass zumindest intensive Nutzer des Fernsehens und dessen Berichterstattung eine durch Medien dargestellte Wirklichkeit konstruieren, die im weitesten Sinne beängstigende Strukturen haben dürfte (vgl. auch Lode, 1998). Inwieweit hierbei ein unkritischer Wirklichkeitstransfer im Sinne des intermondialen Transfers bei Fritz (1997) stattfindet, muss hier unbeantwortet bleiben. Es lässt sich allerdings mutmaßen, dass auch hier die Ähnlichkeit zur individuellen Lebenswirklichkeit des Rezipienten eines der ausschlaggebenden Kriterien für den Transfer nachrichtlich aufbereiteter Information in die individuellen Alltagsbezüge bzw. deren Wahrnehmung und Bewertung darstellt.

4.4 Bisherige Forschung zur Wirkung von interaktiv ausgeübter Gewalt

Grundsätzlich kann man feststellen, dass spezifische Forschungsergebnisse in diesem Bereich unverändert rar „gesät“ sind (vgl. Anderson & Bushman, 2001, Anderson, 2004). Die größte Untersuchung (Fragebogenerhebung) im deutschsprachigen Raum dürfte von Ladas aus dem Jahre 2000 (Ladas, 2002) stammen, international dürfte die Studie von Durkin & Aisbett (s. o.) die umfassendste Abhandlung zur Thematik darstellen. In den letzten Jahren nimmt die Forschungstätigkeit in diesem Bereich allerdings unablässig zu (vgl. Steckel, 1998; Anderson & Bushman, 2001; Anderson, 2004), auch wenn einige Medienkritiker eine solche Ausdifferenzierung der Thematik für unnötig halten:

*„... zumal die betreffenden Jugendlichen zumeist kein einseitiges Nutzungsverhalten zeigen. Sie konsumieren (...) gleichzeitig mehrere Medien ähnlich wie ein **Politoxikomaner** (Hervorhebung durch Weiß) im Drogenbereich, der sich je nach Verfügbarkeit mit allen denkbaren psychotropen Substanzen von Heroin, Kokain bis zu synthetischen Drogen, Medikamenten oder auch mit Alkohol „zumacht“. Im Medienbereich geschieht dies mit Gewalt-, Action-, Horror- und Brutalodarstellungen in Filmen oder in interaktiven Gewalthandlungen von Computerspielen.“*
(Weiß, 2000, S. 152).

Jürgen Fritz tätigte bereits Anfang der achtziger Jahre umfangreiche Forschungen zu Wirkungen von Bildschirmspielen auf kindliche Emotionen sowie zu den motivationalen Grundlagen der extrem hohen Zugangsattraktivität bei Kindern (6. bis 12. Schuljahr). Dabei ergab sich eine Verringerung des vitalen Antriebs, der allgemeinen Aktivität und des Interesses an anderen Beschäftigungen. Darüber hinaus beschrieben nach langen Spielzeiten ältere Spieler

ihre emotionale Gestimmtheit eher negativ, d. h. weniger freundlich oder friedlich und dafür mehr feindselig und aggressiv (vgl. zusammenfassend Fritz, 1995; Fritz & Fehr, 1997c; Steckel, 1998). Fritz vertritt heute die Position einer multimodalen Verursachungskette aggressiven Verhaltens, bei der gewaltdarstellende Medien unter bestimmten medialen (vgl. „*Intermondialer Transfer*“ in Kapitel 4.2.2) und individuellen Voraussetzungen des Rezipienten einen negativen Einfluss, im Sinne einer Verstärkung oder Verfestigung aggressiver Verhaltensschemata, ausüben können (vgl. Fritz, 1995; Fritz & Fehr, 1997b; Fromm, 2003 sowie Kapitel 4.2.4).

Ein Großteil von Untersuchungen beschäftigte sich seit Anfang der achtziger Jahre, parallel zur extremen Verbreitung von Bildschirmspielen auch in Privathaushalten, mit deskriptiven Analysen zur Spielauswahl, Spielhäufigkeit, Beschäftigungsdauer, Nutzungsarten, Nutzergruppen, Verbreitung der verschiedenen Genres und Altersverteilungen der Spieler (z. B. Knoll *et al.* 1982 und 1985 (nach Dittler, 1993); Lukesch, 1985 in: Lukesch, 1989 und 1990 sowie Dittler, 1996).

Etwas umfangreicher stellt sich die Forschung im englischsprachigen Raum dar, ist aber ähnlich gering verteilt, im Verhältnis zu Untersuchungen zur medialen Wirkung von Film und vor allem von Fernsehen (vgl. Dittler, 1993; Fritz, 1995; Steckel, 1998; Anderson & Bushman, 2001 sowie Anderson, 2004). Steckel (1998) fasst die wenig eindeutigen Ergebnisse von Untersuchungen zur Wirkung von Bildschirmspielen bilanzierend zusammen. Dabei gelang es bisher nicht herauszuarbeiten, ob nun Kinder mit höherer Aggressionsneigung Gewaltspiele präferieren oder ob ihr Konsum erst die höhere Aggressionsneigung erzeugt. Zudem wurde in keiner Untersuchung geprüft, ob sich neben den Effekten auf das Aggressionsverhalten auch Auswirkungen auf die Hemmmechanismen zeigen, wie in der Fernsehwirkungsforschung bereits nachgewiesen werden konnte. Letztlich kann, aufgrund bisheriger Daten, von allgemein negativen Wirkungen aggressionshaltiger Bildschirmspiele, nicht die Rede sein.

In ihrer eigenen Untersuchung, die auf den Überlegungen zur kognitivistisch-motivationalen Aggressionsentstehung nach Kornadt (vgl. Kapitel 2.2.1) basiert, überprüfte Steckel (1998) in drei Teilschritten:

- (A) die „Eingangsvoraussetzungen“ der teilnehmenden Kinder hinsichtlich Aggressionsdisposition, Empathie, Schul- und Prüfungsängstlichkeit, Neugier bzw. Wissbegier sowie Sensationssuche bezogen auf deren jeweiligen Bildschirmspielvorlieben und der individuellen Bildschirmspielerfahrung;
- (B) die Aggressionsmotivaktivierung (Anstieg aggressiver Verhaltensstrukturen bzw. der Aggressionsneigung im Sinne der kognitivistisch-motivationalen Theorie) durch die Darbietung eines gewaltdarstellenden Bildschirmspiels („Streetfighter“) in einer Untersuchungsgruppe, im Gegensatz zur Aktivierung der Probanden bei Darbietung eines gewaltfreien Bildschirmspiels („Joshis Cookie“) in einer zweiten Gruppe;

- (C) die emotionale Abstumpfung durch die Darbietung eines gewaltdarstellenden Bildschirmspiels („Streetfighter“) in einer Untersuchungsgruppe, im Gegensatz zur emotionalen Abstumpfung der Probanden bei Darbietung eines gewaltfreien Bildschirmspiels („Joshis Cookie“) in einer zweiten Untersuchungsgruppe.

Die experimentelle Überprüfung erfolgte mit Hilfe von physiologischen Messungen (Herzrate, elektrodermale Aktivität) sowie hauptsächlich über die Durchführung eines projektiven Diagnoseverfahrens (Aggressions-TAT). Insgesamt gesehen konnten in der Studie von Steckel (a. a. O.) Befunde aufgezeigt werden, die als langfristige Förderung antisozialer Motivationen (innerhalb der kindlichen Entwicklung) durch intensiven Umgang mit gewaltorientierten Videospielen gedeutet werden können. Darüber hinaus ließ sich nachweisen, dass das empathische Miterleben einer unmittelbaren Beeinträchtigung unterlag. Dieser Effekt wird von Steckel (a. a. O.) als ein wichtiger (wenn nicht als der wichtigste) Wirkmechanismus betrachtet, mit dessen Hilfe die langfristigen Auswirkungen des Konsums gewalthaltiger Bildschirmspiele auf eine Steigerung der Aggressionsneigung erklärbar werden. Abgesehen von den bekannten Interpretationsunsicherheiten bei der Verwendung projektiven Materials (welche von Steckel so weitestgehend wie möglich minimiert wurde), muss zu den Ergebnissen einschränkend festgehalten werden, dass diese sich in deutlich größerem Ausmaß auf die bereits vor der Untersuchung als Hochkonsumenten und mit erhöhter Aggressionsneigung versehenen Probanden beziehen. Unmittelbare Effekte konnten bei niedrig aggressiven Kindern nicht festgestellt werden. Auch in der Untersuchung von Steckel wird letztlich nicht deutlich, „*ob Kinder mit einer hohen Ausprägung des Aggressionsmotivs aggressive Videospiele präferieren oder ob häufiger Umgang mit diesem Spielgenre aggressives Verhalten begünstigt*“ (Steckel, 1998, S. 60). Ob die endgültige Beantwortung dieser Frage grundsätzlich möglich ist, bleibt unverändert zweifelhaft (vgl. Kapitel 1.5). Trotz dieser klaren Eingeschränktheit der Ergebnisse in Richtung hoch-aggressiver Kinder, kommt Steckel (a.a.O.) zu dem Schluss, dass die Ergebnisse ihrer Arbeit nicht ausreichend sind, um generalisierend die Möglichkeit einer Beeinflussung *niedrig aggressiver Kinder* auf Dauer auszuschließen.

Zusammenfassend kann man festhalten, dass die zur Zeit in der Wissenschaft favorisierten multimodalen Erklärungsansätze zur Medienwirkung und insbesondere die Ansätze, welche vom Rezipienten und dessen Bewertung des Mediums auf eine Wirkung schließen, am ehesten in der Lage sind, die Komplexität medialer Wirkmöglichkeit zu erklären. Bei Durkin & Aisbett [1999] sind es bewusste Bewertungsprozesse, bei Grimm [1999] innerpsychische Bewertungsprozesse auf Basis des Darstellungskontextes, und bei Kleiter [1997] sind es durch verschiedenste Variablen, wie innerpsychische Bewertungsmuster und Handlungsschemata, beeinflusste Aufschaukelungsprozesse. Insbesondere der Ansatz von Grimm sowie teilweise der Ansatz von Kleiter wurden neben den Überlegungen von Ladas (2002), Durkin & Aisbett (1999) sowie Steckel (1998) als Grundlage zur Entwicklung der forschungsleitenden Annahmen der im Folgenden beschriebenen empirischen Untersuchung verwendet.

5 **Empirische Studie zum Wirkungsunterschied von Gewaltdarstellungen in interaktiven und nicht-interaktiven Medien**

Die Vorbereitung zur durchgeführten Untersuchung dauerte ca. ein Jahr. Von Frühjahr 1999 bis Sommer 2001 fand die eigentliche Untersuchung in Form einer Experimentalstudie statt. Die Teilnehmer im Alter von 18 bis 25 Jahren mussten Filme ansehen oder Bildschirmspiele spielen und direkt vor Beginn sowie direkt im Anschluss an den medialen Konsum Selbstbeschreibungsfragebögen zur aktuellen Befindlichkeit ausfüllen. Zusätzlich wurde mit Hilfe klinischer Fragebögen eine vorher bereits vorhandene Angstneigung oder Aggressionsneigung der Teilnehmer überprüft, diese wurde nach der Gesamtuntersuchung nochmals gegengeprüft. Die dann folgende Datenanalyse benötigte ca. ein weiteres Jahr, die Verschriftlichung dann noch einmal die doppelte Zeit. Die Erwähnung dieses Zeitverlaufs ist insofern von Bedeutung, als dass sich hierdurch die Aussagekraft der gezeigten Wirkungsergebnisse hinsichtlich ihrer Übertragung auf heutige Medien relativiert, in Anbetracht einer extrem schnellen und beständigen Verbesserung graphischer Darstellbarkeit, vor allem im Bereich der Bildschirmspiele. Neben der fast schon redundanten Bemerkung, dass wissenschaftliche Ergebnisse zum Zeitpunkt ihrer Veröffentlichung zwangsweise an Aktualität eingebüßt haben, kommt beim vorliegenden Forschungsgegenstand die rasante Entwicklung innerhalb der Soft- und Hardware-Industrie der letzten Jahre hinzu, die dazu führt, dass aktuelle Spiele mit den untersuchten Spielen aufgrund ihres wesentlich höheren Realitätsgrades (sieht man einmal vom jeweiligen Plot ab, der in den meisten Fällen unverändert phantastisch daher kommt) in graphischer Hinsicht kaum noch vergleichbar sind (vgl. ausführlich zu diesem Problemfeld: Gunzenhäuser, 2003b). Was sicherlich nicht an Aktualität eingebüßt hat, ist die Fragestellung an sich: Haben Gewaltdarstellungen in Medien einen sozial-schädlichen Effekt auf den Rezipienten und existieren Wirkungsunterschiede bei den unterschiedlichen Medientypen, sind also einige Medien „gefährlicher“ bzw. „schädlicher“ als andere?

5.1 **Fragestellung und Forschungshypothesen**

Die zu dieser Fragestellung aufgestellten Forschungshypothesen lassen sich in zwei Gruppen unterteilen. Die erste Gruppe beinhaltet Hypothesen zur Wirkung gewalthaltiger Medien auf Angst bzw. ängstliches Verhalten, während die zweite Gruppe Hypothesen zur Wirkung von gewalthaltigen Medien auf Aggressivität umfasst.

Grundlegende Fragestellung: Existiert ein Unterschied zwischen der Wirkung von Gewaltdarstellungen in **interaktiven** (Bildschirmspiele) und **nicht interaktiven Medien** (Filme) auf Angst und Aggression?

Diese Fragestellung lässt sich unterteilen in verschiedene forschungsleitende Annahmen, welche auf den oben beschriebenen aktuellen Theoriemodellen basieren, bzw. aus einzelnen ihrer Elemente hergeleitet sind:

Forschungsleitende Annahmen zur Wirkung medialer Gewalt auf Angst:

- Der Konsum von gewalthaltigen Filmen, d. h. von Filmen, die neben Musik, Schnittfolge, Geräuschkulisse und Bildkomposition zusätzlich extreme Gewaltdarstellungen als Stilmittel zum Spannungsaufbau und als Schockeffekt verwenden (vgl. Kap. 3.3), kann im Sinne der Überlegungen von Grimm (1999) zu einem Anstieg ängstlichen Empfindens und Verhaltens (vgl. Kap. 2.6 und vor allem 4.2.4) bzw. zur Verstärkung oder Verfestigung einer allgemeinen Angstneigung in Richtung der theoretischen Konzeption von Becker (1997) (vgl. Kap. 2.1 und 2.2) führen. Hierbei ist eine konkrete Angstneigung gemeint, die sich auf personale Gefährdung bezieht und nicht im Sinne der „scary world“ Hypothese (vgl. Kap.4.3.2) zu verstehen ist. Der Anstieg akuter Angst und Ängstlichkeit würde im Hinblick auf Grimms Überlegungen durch die Explizität und Extreme der Gewaltdarstellung erklärbar. Dieses Resultat müsste allerdings verknüpft sein mit dem prosozialen Effekt einer Verringerung der Auftretenswahrscheinlichkeit aggressiven Verhaltens. Ein solcher Effekt würde durch hohe Konsumerfahrung relativiert (siehe Annahme [f]).
- Beim Konsum interaktiver Medien (PC- und Konsolenspiele), die zum einen mit ähnlichen Stilelementen zum Aufbau von Spannung arbeiten, wie sie in Filmen Verwendung finden und deren Inhalte darüber hinaus auf die Darstellung extremer Gewalt ausgerichtet sind, wobei deren interaktive Spielprinzipien (vgl. Kap. 3.4) darauf beruhen, selber teils massiv Gewalt anzuwenden, um innerhalb des Spiels erfolgreich zu sein, dürfte es im Sinne der Überlegungen bei Steckel (1998) wie auch Grimm (1999) ebenfalls zu einem Anstieg ängstlichen bzw. angstnahen Empfindens und Verhaltens bzw. zur Stärkung oder Verfestigung einer allgemeinen Angstneigung kommen (vgl. Kap. 4.2.4 und 4.4).
- In der bisherigen Forschung unbeantwortet geblieben, ist die Frage, ob die Wirkung gewalthaltiger interaktiver Medien auf akute Angst und allgemeine Ängstlichkeit größer ist, als die Wirkung nicht interaktiver Medien (vgl. Kap. 4.4). Ließe sich ein solcher Effekt nachweisen, könnte man ihn möglicherweise damit begründen, dass durch die Interaktivität eine intensivere Identifikation mit den Protagonisten ermöglicht wird (vgl. Kap. 3.4 und 4.2.2), zumal sich der Rezipient über den Protagonisten häufig in der Opferrolle befindet, aus der es sich zu befreien gilt, was wiederum die persönliche Betroffenheit des Konsu-

menten verstärken könnte. Ohne diesen Zwang zur Handlung wäre das Spiel nicht voran zu treiben. Die „Notwendigkeit des Handelns“ wird dabei in den inkriminierten Spielen aber zu einer „Notwendigkeit des gewalttätigen Handelns“, so dass sich die Frage des intermondialen Transfers schließlich zumindest in Bezug auf realitätsnahe Szenarien stellen muss. Dies wiederum könnte auf Effekte in Richtung angstinduzierter Aggression hinweisen. Ein weiterer Aspekt dürfte der „Erfolg“ im Spiel darstellen. Je geringer der Erfolg im Spiel und damit das Herausfinden aus der Opferrolle, desto größer könnten die angstnahen Befindlichkeiten ausgeprägt sein. Solche Effekte sind allerdings nur denkbar, wenn ein empathisches Miterleben im Verständnis von Ladas (2002) durch das Medium erzeugt wird (vgl. Kap. 4.2.4 und 4.4).

- Ein denkbarer geschlechterspezifischer Unterschied könnte darin bestehen, dass Personen weiblichen Geschlechts grundsätzlich stärker mit ängstlichem Empfinden und Verhalten auf gewalthaltige Medien reagieren als männliche Personen (vgl. Grimm, 1999 sowie Kap. 2.6 und 4.2.1). Ein solcher Effekt könnte sozialisationsbedingte Ursachen haben, z. B. durch eine stärkere Behütung vor und gleichzeitige Sanktionierung von aggressiven Verhaltensstrukturen sowie einem damit verbundenen geringeren Kontakt von Mädchen und Frauen zu gewalthaltigen Medien und einem hiermit in Zusammenhang stehenden geringeren etwaigen Gewöhnungseffekt bzw. Habitualisierung (vgl. Kap. 2 und 4.2).
- Ein weiterer Aspekt stellt somit die Dauer des Konsums dar (vgl. Kap. 4.2.3). Sollte häufiger Konsum zu einer Gewöhnung an die diversen Spannungselemente und Darstellungen von aggressiven Akten führen, müsste die Wahrscheinlichkeit höher sein, dass solch ein Gebrauch zu einer Verringerung der Angstneigung, hinsichtlich gewaltdarstellender Medien und möglicherweise letztlich hinsichtlich erlebter Gewalt überhaupt, führt (zur Habitualisierungsthese, vgl. Kap. 4.2.3).

Forschungsleitende Annahmen zur Wirkung medialer Gewalt auf aggressives Verhalten

- Der Konsum von gewalthaltigen Filmen, d. h. von Filmen, die neben Musik, Schnittfolge, Geräuschkulisse und Bildkomposition zusätzlich extreme Gewaltdarstellungen als Stilmittel zum Spannungsaufbau und als Schockeffekt verwenden (vgl. Kap. 3.3), kann im Sinne der Wirkungsthesen von Grimm (1999) und dem MISKA-Modell von Kleiter (1997) (vgl. Kap. 4.2.4) zu einem Anstieg aggressionsbegleitender Emotionen führen, und damit auf eine Verstärkung aggressiven Verhaltens bzw. zur Verstärkung oder Verfestigung einer allgemeinen Aggressivität im Sinne von Hampel und Selg (1975) deuten (vgl. Kap. 2.6 und 4.2.3). Nach Grimm ist dieser Effekt im besonderen Ausmaß bei einer nicht geschlossenen Gewaltspirale und dem darauf fußenden Robespierre-Affekt feststellbar. Bei allen verwendeten Filmen findet zwar eine situative Schließung der Gewaltspirale statt, gleichzeitig zeichnen sie sich durch ein „Cliffhanger“-artiges (offenes Ende eines Serienabschlusses, um den Zuschauer an die kommende Serienstaffel zu binden) Ende aus, das darauf hinweist, dass das „Grauen“ sein Ende noch nicht gefunden hat.

- Auch hier müsste für interaktive Medien ein ähnlicher Effekt feststellbar sein, d. h. der Konsum interaktiver Medien (PC- und Konsolenspiele), die zum einen mit ähnlichen Stilelementen zum Aufbau von Spannung arbeiten, wie sie in Filmen Verwendung finden und deren Inhalte darüber hinaus auf die Darstellung extremer Gewalt ausgerichtet sind, wobei deren interaktive Spielprinzipien (vgl. Kap. 3.4) darauf beruhen, selber teils massiv Gewalt anzuwenden, um innerhalb des Spiels erfolgreich zu sein, müsste dementsprechend ebenfalls zu einem Anstieg aggressionsbegleitender Emotionen führen, und damit auf die Wahrscheinlichkeit eine Verstärkung aggressiven Verhaltens bzw. einer Stärkung und Verfestigung einer allgemeinen Aggressivität deuten (siehe Steckel, 1998; vgl. Kap. 4.2.4 und 4.4). Eine kritische Position findet sich hierzu bei Ladas (2002) sowie Durkin & Aisbett (1999). Eine offene Gewaltspirale mit anschließendem Robespierre-Affekt (vgl. Grimm, 1999 sowie Kap. 4.2.4) fände sich bei Bildschirmspielen geradezu zwangsläufig dann, wenn das Spiel nicht bewältigt werden kann (oder zumindest nicht an einer günstigen Position abgespeichert werden konnte), da in diesem Fall das unwiederbringliche Ende des Protagonisten gekommen wäre und das „Böse“ gesiegt hätte. Das MISKA Modell lässt sich ebenfalls parallel verwenden. Der Aufschaukelungsprozess könnte sogar beschleunigt sein durch den eigenen Zwang des Rezipienten zur Handlung, wobei diese Verstärkung relativiert werden dürfte, durch den Mangel an graphischer und Plot-Qualität und damit an Zeichenintensität, was eine Realitätsüberzeugung im Sinne Kleiters (1997) hinsichtlich der gezeigten Handlungsschemata wohl verringern dürfte.
- Auch hier stellt sich die in der bisherigen Forschung noch nicht befriedigend beantwortete Frage, ob die Wirkung gewalthaltiger interaktiver Medien auf akute aggressionsbegleitende Emotionen, und in deren möglicher Nachfolge auf aggressives Handeln und allgemeine Aggressivität größer ist, als die Wirkung nicht interaktiver Medien (vgl. Kap. 4.4). Ein solcher Effekt ließe sich dann ähnlich begründen, wie die Effekte auf ängstliches Verhalten (vgl. Kap. 2.6). Durch die Interaktivität könnte eine intensivere Identifikation mit dem Helden oder der Heldin ermöglicht werden, wobei hier nach Grimm (1999) die Positionierung des Protagonisten als Täter oder als Opfer von ausschlaggebender Bedeutung ist für sozialunverträgliche Rezeptionseffekte. Zudem ist es notwendig selber virtuell aktiv (gewalttätig) zu werden, was möglicherweise das Erlernen sowie die Übernahme aggressiver Handlungsschemata und Konfliktlösungsstrategien ermöglicht, fördert oder zumindest vereinfacht. Ein intermondialer Transfer dürfte insbesondere dann möglich werden, wenn die Szenarien eines Spiels besonders realitätsnah sind (vgl. Kap. 3.4 und 4.2.2). Ein Aufschaukelungsprozess nach Kleiter (1997), im Fall entsprechender weiterer intervenierender Variablen, müsste in jedem Fall aber erleichtert sein, da hier die Erlebnisqualität um die Handlungsebene erweitert ist und sich somit ein verstärkender Aspekt im Sinne einer zusätzlichen (neuen) intervenierenden Variable ergibt (vgl. Kap. 4.2.4).
- Ein denkbarer geschlechterspezifischer Unterschied könnte darin bestehen, dass Personen männlichen Geschlechts grundsätzlich stärker mit Aggression bzw. deren emotionales Pendant auf gewalthaltige Medien reagieren als weibliche Personen (vgl. Kap. 2.6 und 4.2.1). Ein solcher Effekt könnte sozialisationsbedingte Ursachen haben, so z. B. dass aggressives Verhalten bei männlichen Kindern und Jugendlichen eher toleriert oder als nor-

mal angesehen wird und dementsprechend weniger sanktioniert wird als ein entsprechendes Verhalten bei weiblichen Kindern und Jugendlichen. Damit verbunden könnte auch der häufigere Kontakt von Jungen und Männern zu solchen Medien vermutet bzw. erklärt werden (vgl. Kap. 2 und 4.2). Hier scheint es nach Grimm (1999) einen zusätzlichen ungeklärten, geschlechterspezifischen Effekt zu geben, im Sinne einer besonderen Vulnerabilität männlicher Rezipienten für den Robespierre-Affekt (vgl. Kap. 4.2.4).

- Der letzte Aspekt betrifft die Dauer des Konsums. Sollte häufiger Konsum zu einer Gewöhnung an die diversen Spannungselemente und Darstellungen von aggressiven Akten führen, ist die Wahrscheinlichkeit höher, dass solch ein gehäufte Gebrauch entsprechender Medien eine stärkere Annahme dargestellter Handlungsschemata und somit zu einem Anstieg und einer Festigung aggressiver Reaktionsmuster und damit aggressiver Verhaltensstrukturen führt (zur Habitualisierungsthese, vgl. Kap. 4.4.3).

Forschungshypothesen

Die im Anschluss formulierten Forschungshypothesen ergeben sich aus den forschungsleitenden Annahmen, welche von den multimodalen Theoriemodellen von Grimm (1999) und Kleiter (1997) abgeleitet bzw. beeinflusst sind und versuchen die Ergebnisse (spezifisch auf Bildschirmspiele fokussiert) der Untersuchungen von Durkin & Aisbett (1999), Ladas (2002) und Steckel (1998) grundlegend mit einzubeziehen (s. o.; vgl. Kap. 4.2.4 und 4.4). Die grundsätzliche Annahme einer wie auch immer gearteten Wirkung von Medien auf den Konsumenten wurde dabei zwar vorausgesetzt (vgl. Kap. 4; s. o.), stellt sich aber deutlich distanziert Thesen gegenüber, die mutmaßen, Medien seien in der Lage derart massiv auf einen Konsumenten einzuwirken, so dass dieser sein gesamtes Verhalten verändere, bis hin zu Dissozialität und Kriminalität (vgl. Glogauer, 1988, 1993 und 1995).

In einem ersten Schritt werden die Hypothesen inhaltlich dargestellt, um dann im zweiten Schritt nochmals als statistisch prüfbare Hypothesen (operationalisierte Hypothese) umformuliert zu werden.

1) Hypothesen zur Wirkung medialer Gewaltdarstellung auf Angst

- a) Wenn eine Person extrem gewalthaltige Medien konsumiert, dann führt dieser Konsum zu einem Anstieg akut ängstlichen Empfindens und/oder zur Verstärkung der allgemeinen Angstneigung dieser Person (im Sinne der Angstvermittlung bei Grimm, 1999 und Steckel, 1998).
- b) Konsumiert eine Person gewalthaltige Bildschirmspiele, dann kommt es zu einem stärkeren Anstieg von akut ängstlichem Empfinden und/oder allgemeiner Angstneigung als beim passiven Konsum von gewalthaltigen Filmen, da durch die Interaktivität ein höheres Maß an Identifikation mit dem Geschehen stattfindet, der Konsument also im stärkeren Maße tatsächlich selbst Betroffener ist.

- c) Ist die Person, die ein gewalthaltiges Medium konsumiert, weiblichen Geschlechts, dann lässt sich gegenüber Konsumenten männlichen Geschlechts ein stärkerer Anstieg von akut ängstlichem Empfinden und/oder allgemeiner Angstneigung feststellen.
- d) Je häufiger gewalthaltige Medien konsumiert werden, desto geringer fällt deren Wirkung auf das akut ängstliche Empfinden und die globale Angstneigung aus, da ein Gewöhnungseffekt eintritt, bzw. eine Abstumpfung gegenüber dargestellter Gewalt konstatierbar ist.

2 Hypothesen zur Wirkung medialer Gewaltdarstellung auf Aggression

- a) Wenn eine Person gewalthaltige Medien konsumiert, dann führt dieser Konsum zu einem Anstieg aggressionsbegleitender Befindlichkeiten, was auf eine erhöhte akute aggressive Reaktivität bzw. auf einer Erhöhung der allgemeinen Aggressivität dieser Person (im Sinne des MISKA-Modells von Kleiter, 1997 oder als Reaktion auf den sog. Robespierre-Affekt im Sinne Grimms, 1999) hindeuten kann.
- b) Konsumiert eine Person gewalthaltige Bildschirmspiele, dann kommt es zu einem stärkeren Anstieg aggressionsbegleitender Befindlichkeiten, was auf eine stärker erhöhte akute aggressive Reaktivität bzw. auf einen stärkeren Anstieg der allgemeinen Aggressivität als beim passiven Konsum von gewalthaltigen Filmen hinweisen kann. Da durch die Interaktivität ein höheres Maß an Identifikation mit dem Geschehen stattfindet, der Konsument also im stärkeren Maße tatsächlich selbst aktiver Angreifer/Aggressor ist, erhöht sich die Wahrscheinlichkeit der Übernahme entsprechender Verhaltensmuster im Sinne des sozial-kognitiven Modelllernens. Hinzu kommt dass bei Bildschirmspielen der Robespierre-Affekt geradezu zwangsläufig ist (s. o.).
- c) Ist die Person, die ein gewalthaltiges Medium konsumiert, männlichen Geschlechts, dann lässt sich gegenüber Konsumenten weiblichen Geschlechts ein stärkerer Anstieg aggressionsbegleitender Befindlichkeiten feststellen, was auf eine erhöhte akute aggressive Reaktivität und ein stärkerer Anstieg der allgemeinen Aggressivität hinweisen kann.
- d) Je häufiger gewalthaltige Medien konsumiert werden, desto stärker wird sich die aggressive Reaktivität bzw. die Bereitschaft aggressives Verhalten zu zeigen und die allgemeine Aggressivität der betreffenden Person verstärken und verfestigen.

-
- 1) Operationalisierte Hypothesen zur Wirkung medialer Gewaltdarstellung auf Angst
- a) Wenn eine Person gewalthaltige Medien konsumiert, dann führt dieser Konsum zu einem Anstieg der Skalenwerte im IAF-Angstfragebogen sowie zu entsprechenden Veränderungen der Skalenwerte innerhalb des Selbsteinschätzungsfragebogens (Skalenwertveränderungen in Richtung Steigerung angstbegleitender Befindlichkeiten und damit von akuter Angst und Angstneigung), was jeweils auf eine tatsächliche Steigerung von aktueller Angst in der Rezeptionssituation und allgemeiner Angstneigung im Alltag hindeuten würde.
 - b) Konsumiert eine Person gewalthaltige Bildschirmspiele, so wird der Anstieg der Punktwerte des IAF extremer ausfallen, als bei einer Person, die gewalthaltige Filme konsumiert. Das gleiche gilt für die Ausprägung der Skalenwertveränderungen innerhalb des Selbsteinschätzungsfragebogens. Sie werden ebenfalls verstärkt auf den Anstieg von negativen Befindlichkeiten sowie unangenehmen Empfindungen und damit auf eine Steigerung von Ängsten oder allgemeiner Angstneigung hinweisen.
 - c) Ist die Person, die ein gewalthaltiges Medium konsumiert, weiblichen Geschlechts, dann lässt sich gegenüber Konsumenten männlichen Geschlechts ein stärkerer Anstieg der Punktwerte des IAF sowie stärkere Veränderungen der Skalenwerte des Selbsteinschätzungsfragebogens feststellen, was auf eine ausgeprägtere Steigerung entsprechender angstbegleitender Befindlichkeiten und somit von aktuellen Ängsten und allgemeiner Angstneigung durch den Konsum gewalthaltiger Medien bei weiblichen Personen hindeuten würde.
 - d) Je häufiger bereits im Vorfeld der Untersuchung gewalthaltige Medien konsumiert wurden (Konsumerfahrung erhoben durch den Mediennutzungsfragebogen), desto niedriger fallen die Ängstlichkeitswerte innerhalb der IAF Skalen bereits im Vorfeld der Untersuchung aus und desto weniger stark werden sich die Skalenwerte des Selbsteinschätzungsfragebogens in Richtung eines Anstiegs negativen Befindlichkeiten und unangenehmer Empfindungen verändern. Insbesondere bei Menschen, die sehr häufig gewalthaltige Medien konsumieren, dürften entsprechend kaum oder sogar gar keine Veränderungen der Skalenwerte innerhalb des IAF und innerhalb des Selbsteinschätzungsfragebogens durch die jeweiligen Treatments zu erwarten sein.
- 2) Operationalisierte Hypothesen zur Wirkung medialer Gewaltdarstellung auf Aggressivität
- a) Wenn eine Person gewalthaltige Medien konsumiert bzw. auf einen hohen Grad an Konsumerfahrung zurückblicken kann, dann führt dies zu erhöhten Punktwerten im FAF, was auf einen Anstieg der Bereitschaft aggressives Verhalten zu zeigen und auf einen Anstieg der allgemeinen Aggressivität hindeuten würde sowie zu Veränderungen der Skalenwerte innerhalb des Selbsteinschätzungsfragebogens, was wiederum auf eine Verstärkung von Befindlichkeiten und emotionalen „Zuständen“ hinweist, die bei einem Anstieg von Aggressivität beobachtbar wären.

- b) Konsumiert eine Person gewalthaltige Bildschirmspiele, so wird der Anstieg der Punktwerte des FAF extremer ausfallen, als bei einer Person, die gewalthaltige Filme konsumiert. Das gleiche gilt für die Ausprägung der Skalenwertveränderungen innerhalb des Selbsteinschätzungsfragebogens. Sie werden ebenfalls verstärkt in Richtung eines Anstiegs von mit Aggressivität einhergehenden Befindlichkeiten und negativer Empfindungen tendieren, wodurch auf eine Steigerung der Bereitschaft aggressives Verhalten zu zeigen und einer ebensolchen Steigerung der allgemeinen Aggressivität hingewiesen würde.
- c) Ist die Person, die ein gewalthaltiges Medium konsumiert, männlichen Geschlechts, dann lässt sich gegenüber Konsumenten weiblichen Geschlechts ein stärkerer Anstieg der Punktwerte des FAF sowie stärkere Veränderungen der Skalenwerte des Selbsteinschätzungsfragebogens feststellen, was auf eine ausgeprägtere Steigerung der Bereitschaft aggressive Verhaltensweisen zu zeigen und einer ausgeprägteren Steigerung aggressionsbegleitender Befindlichkeiten sowie der allgemeinen Aggressivität durch den Konsum gewalthaltiger Medien bei männlichen Personen hindeuten würde.
- d) Je häufiger gewalthaltige Medien konsumiert werden, desto stärker werden sich die Skalenwerte des Selbsteinschätzungsfragebogens in Richtung eines Anstiegs von allgemeinen aggressionstypischen Befindlichkeiten und negativen Empfindungen verändern. Probanden mit einem hohen Grad an Konsumerfahrung (erhoben durch den Mediennutzungsfragebogen) müssten entsprechend bereits vor der Untersuchung (Pretest) hohe Skalenwerte innerhalb des FAF sowie unter Umständen auch vor jeder Sitzung im Selbsteinschätzungsbogen aufweisen.

5.2 Abhängige und unabhängige Variablen

Entsprechend der oben formulierten Hypothesen sollen folgende **abhängige Variablen (AV)** untersucht werden:

1. erhobene Skalenwerte des IAF-Angstfragebogens vor und nach der Gabe des Treatments und damit der Grad situationsspezifischer Angstneigungen und der Grad einer darauf beruhenden globalen Angstneigung vor und nach der Gesamtuntersuchung;
2. erhobene Skalenwerte des FAF-Aggressionsfragebogens zur Erfassung von Aggressionsfaktoren vor und nach der Gabe des Treatments und damit der Grad einer allgemeinen Aggressivität und der Grad an Bereitschaft bestimmte aggressive Verhaltensweisen zu zeigen vor und nach der Gesamtuntersuchung;
3. erhobene Daten des Selbsteinschätzungsfragebogens vor und nach dem Konsum des jeweilig eingesetzten Mediums und damit der Grad verschiedener aktueller situationsbedingter Emotionen bzw. Befindlichkeiten, die für Angst und/oder Aggressivität als kennzeichnend gelten (vgl. Kapitel 2).

Die **unabhängige Variable (UV)**, welche in der vorliegenden Untersuchung variiert werden sollte, um zu prüfen, ob sie Einfluss auf die genannten abhängigen Variablen hat, ist der **Konsum gewalthaltiger Medien** (Primärfaktor). Die Variation wird durchgeführt, indem eine Untersuchungsgruppe gewalthaltige Medien (Filme) passiv konsumiert, während die zweite Untersuchungsgruppe interaktive gewalthaltige Medien (Bildschirmspiele) konsumiert, innerhalb derer der einzelne Proband aktiv virtuelle Gewalt ausüben muss (**Faktor 1: Gruppe**). Zusätzlich wurde eine Kontrollgruppe eingerichtet, die Filme mit einer Altersfreigabe „ab 6 Jahre“ sah, in denen keine Gewaltdarstellungen vorkamen.

Eine weitere UV stellt das **Geschlecht der Teilnehmer** (Sekundärfaktor) dar. Es soll geprüft werden, ob es einen geschlechtsspezifischen Unterschied hinsichtlich der Wirkung gewalthaltiger Medien gibt (**Faktor 2: Geschlecht**).

Die dritte UV bildet die **Konsumerfahrung der Teilnehmer** (Sekundärfaktor). Diese Variable ist unterteilt in die Werte „niedrig“, „mittel“ und „hoch“ (**Faktor 3: Konsum**). Erhoben wurde der Grad an Konsumerfahrung durch den Fragebogen zur Mediennutzung. Analysiert werden sollte, ob unterschiedlich intensive Konsumerfahrungen der Probanden im Vorfeld der Untersuchung bereits Einfluss auf die Person, hinsichtlich Angstneigung (Pretest IAF) und Aggressivität (Pretest FAF), genommen haben bzw. in der Untersuchung selber Einfluss nehmen.

5.3 Rahmenbedingungen der Untersuchung

Die Untersuchung wurde an 13 Schulen in den Städten Dortmund, Gelsenkirchen, Unna, Lünen, Bergkamen und Schwerte sowie in den Räumen einer Kirchengemeinde in Dortmund durchgeführt. Die Schulen setzten sich zusammen aus Gesamtschulen, Gymnasien und Berufsbildenden Schulen. Die Teilnehmer rekrutierten sich aus den Stufen 12 und 13 der jeweiligen Schulen sowie aus der Studentenschaft der Universität Dortmund. Grundvoraussetzung für die Teilnahme stellte das Erreichen des 18. Lebensjahres vor Beginn des Untersuchungszeitraumes dar. Diese Voraussetzung musste erfüllt sein, damit dem Jugendschutzgesetz genüge getan wurde. Die Altersgrenze nach oben wurde auf 25 Lebensjahre festgesetzt. Diese letztlich willkürliche Grenze wurde in der Hoffnung gezogen, damit eine Altersgruppe zu erfassen, deren Lebenswelten und mediale Vorerfahrung ausreichend große Ähnlichkeiten aufweisen. Darüber hinaus rekrutieren sich (etwa nach Glogauer vgl. Kap. 4.3.1) ein Großteil der besonders gefährdeten Konsumenten aus eben diesem Alterssegment. Dies wundert allerdings (statistisch betrachtet) auch recht wenig, da der absolut größte Teil der Masse der Bildschirmspielnutzer aus diesem Alterssegment stammt (vgl. Dittler, 1993; Fritz, 1995; Fritz & Fehr, 1997c; Ladas, 2002), was einen weiteren Grund für die Altersgrenze der vorliegenden Stichprobe darstellte.

Dittler (1997) erweitert die Altersstruktur der Hochkonsumenten nach unten, d. h. aus dem Alterssegment der ab 16jährigen rekrutiert sich der Großteil der Vielspieler.

Insgesamt nahmen 300 Personen an der Untersuchung teil, von denen 216 Teilnehmer (108 weibliche und 108 männliche VPN) am Ende in die Analyse einbezogen wurden. Die Herausnahme von Teilnehmern war einerseits notwendig, wenn der oder die VPN nicht an sämtlichen der fünf Untersuchungssitzungen teilgenommen hatte und so eine unvollständige Datenmenge entstand. Andererseits begründete sich eine Herausnahme durch die Vervollständigung einer der parallelisierten Untersuchungsgruppen, zu der diese Person eigentlich zugehörig gewesen wäre (vgl. Stichprobenverteilung, s. u.), da zusätzlich zur Parallelisierung die Stichprobenzellen gleichwertig belegt wurden (in der kleinsten Zelle jeweils 12 VPN), um innerhalb der multivariaten Varianzanalyse nicht auf die Varianzhomogenität, d. h. die Gleichheit der Varianzen in den Gruppen angewiesen zu sein (vgl. Bortz & Döring, 1995; Gediga 1999a & 1999b). Hierbei wurden keine irgendwie gearteten Selektionsmechanismen angewandt, es fand keine Auswahl statt, d. h. die ersten 12 VPN bildeten die Stichprobenzelle, alle weiteren in die VPN Gruppierung hinein gehörigen VPN wurden ungesehen herausgelassen. Da der Zustrom der Probanden aus pragmatischen und zeitlichen Gründen nicht im Vorfeld reguliert werden konnte, fand die Zuordnung der Probanden in die Untersuchungsgruppierungen erst im Anschluss an die jeweiligen fünf Sitzungen statt. Erst gegen Ende des Untersuchungszeitraumes wurden weibliche Hochkonsumenten (9 VPN im Sinne der unten beschriebenen Kriterien) gezielt gesucht, da diese sich nicht von selbst einstellten.

Die Gesamtuntersuchung umfasste mindestens sechs einzelne Sitzungen. Die erste Sitzung diente der nochmaligen Vorstellung des Untersuchungsprojektes (s. u.), wenn nicht im Vorfeld eine Informationsveranstaltung stattfinden konnte, was allerdings nur in einem Fall durchgeführt werden musste. Des weiteren wurde in der ersten Sitzung der Fragebogen zur Konsumerfahrung und erstmalig der FAF und IAF ausgefüllt. Die dann folgenden fünf Sitzungen galten als eigentliche Experimentalphase (vgl. Kap. 5.3).

Die Schulen wurden in schriftlicher Form über die Untersuchung informiert (s. u.), mit der Bitte um Teilnahme. Bei Interesse bzw. Bereitschaft der Schule an einer Teilnahme, fand dann ein Gespräch mit dem Rektorat oder den zuständigen Stufenleitern statt, um die inhaltlichen und strukturellen Details klären zu können. Die schriftlichen Instruktionen für die Teilnehmer sowie die Texte der Anschreiben an die um Beteiligung gebetenen Schulen sind im Anhang abgedruckt.

5.4 Die Stichprobe

Vor allem Jugendliche und junge Erwachsene gehören zu den Konsumenten von Gewaltdarstellungen in den verschiedenen Medien. Zudem wird davon ausgegangen, dass insbesondere die Gruppe der 16 bis 25-jährigen nicht nur den Großteil der Konsumenten ausmache, sondern dass auch die Wirkung solcher Medien in dieser Altersgruppe besonders stark sei, nicht zuletzt durch den verstärkten Konsum (s. o. vgl. Dittler, 1993 & 1997; Fritz, 1995; Fritz & Fehr, 1997c; Ladas, 2002). Nur bei Kindern wird noch eine stärkere Wirkung angenommen, allerdings ist der Zugang zu solchen Medien bei Kindern und Jugendlichen unterhalb der 16 Jahresgrenze eingeschränkter, als in der Gruppe der älteren Jugendlichen.

Die in dieser Untersuchung eingesetzten Medien haben eine Altersfreigabe von 16 oder sogar 18 Jahren. Da sich eine wissenschaftliche Untersuchung nicht über gegebene Gesetzeslagen hinwegsetzen kann und darf, musste die Altersgrenze entsprechend am unteren Ende mit 18 Jahren festgelegt werden. Die Altersgrenze nach oben wurde mit maximal 25 Jahren festgelegt, so dass eine Altersspanne der Stichprobe von maximal 7 Jahren entstand. Bei einer solchen Altersspanne kann davon ausgegangen werden, dass die entsprechende Stichprobe bezüglich ihrer Lebenserfahrung und ihrer Lebensumstände grundsätzlich ähnliche Voraussetzungen mitbringt. Früh (2001) benutzt eine Stichprobengruppierung mit der sinnvollen Erweiterung auf jüngere Rezipienten von 16 bis 25 Jahren, welche als die klassische Betroffenengruppe klassifiziert werden kann, die in unserer Untersuchung aufgrund der gesetzlichen Regularien nur in oben beschriebener Modifikation Berücksichtigung fand. Eine ähnliche Lebenssituation für die gesamte Stichprobe wird zudem dadurch gewährleistet, dass ausschließlich Schüler und Studenten in die Stichprobe aufgenommen wurden.

Damit keinem bestimmten Bildungsniveau Vorrang gegeben wurde, sollten Schüler aus den verschiedenen Oberstufen des Regelschulsystems (Berufsschulen / Berufsfachschulen / Handelsschulen / gymnasiale Oberstufen) in die Stichprobe integriert werden. Dies wurde erreicht, indem verschiedene Schulen angeschrieben wurden, denen das Forschungsvorhaben vorgestellt und um deren Mitarbeit gebeten wurde. Die Probanden erhielten keinerlei Bezahlung / Vergütung.

Stichprobengröße:

* 216 Testpersonen,

davon 108 männliche Testpersonen und 108 weibliche Testpersonen.

* Stichprobengröße je Gruppe: 72 VPN,

d. h. jeweils 36 weibliche und 36 männliche VPN pro Gruppe.

Zusammensetzung der Stichprobe:

von den 216 Probanden gehörten jeweils 12 weibliche und 12 männliche VPN in den drei Teilnehmergruppen zur „Hochkonsum“-Gruppe (Vielseher), zur Gruppe mit mittlerer Konsumerfahrung und zur Gruppe mit geringer Konsumerfahrung. Entsprechend wurden jeweils 36 männliche bzw. weibliche VPN benötigt, die der jeweiligen Konsumentengruppe angehörten, insgesamt also 72 Teilnehmer und Teilnehmerinnen mit spezifischen Vorerfahrung hinsichtlich des Konsums medialer Gewaltdarstellungen.

Tabelle 0: Aufbau der Stichprobe:

Geschlecht	weiblich			männlich			
	Konsumerfahrung	hoch	mittel	niedrig	hoch	mittel	
Gruppe A (Spiel)	12	12	12	12	12	12	72
Gruppe B (Film)	12	12	12	12	12	12	72
Gruppe C (Kontrolle)	12	12	12	12	12	12	72
	36	36	36	36	36	36	N = 216
	108			108			

Hier bleibt festzuhalten, dass für den Wirkungsnachweis der Umfang und die Zusammensetzung der Gesamtstichprobe nicht entscheidend ist, sondern die Egalisierung der Stichprobenuntergruppierungen, die miteinander verglichen werden sollen. Die Stichproben für die Untergruppen durften keine Homogenität bezüglich etwaiger Spiel- oder Sehgewohnheiten aufweisen. Entsprechend musste darauf geachtet werden, dass ein Auswahlverfahren für die Teilnehmer durchgeführt wurde, um Probanden mit einem verstärkten Interesse an den untersuchten Medien in einer zu anderen Probanden gleichverteilten Menge in die Stichprobe gelangen zu lassen.

Von der Möglichkeit die Teilnehmer im Vorfeld nicht über die Inhalte der untersuchten Medien aufzuklären, wurde abgesehen, zumal es sich um Medien handelt, denen man unterstellt, sie seien unter Umständen in der Lage unangenehme Emotionen und Verhaltensweisen zu erzeugen oder zu verstärken.

Die Stichprobe sollte im Sinne einer Zufallsstichprobe zusammengestellt sein, was allerdings nur bedingt möglich war. Einerseits gab es keinen Einfluss auf den Zustrom an Probanden, andererseits sorgten die Untersuchungsbedingungen (teilnehmende Schulen, Altersbeschränkungen und notwendige Gleichverteilung der VPN anhand des Geschlechts und der vorherigen Rezeptionserfahrung) für eine recht starke Vorabselektion und Verteilung der Teilnehmer.

Die Untersuchung fand an Schulen (s. o.) statt, die bereit waren, sich an der Untersuchung zu beteiligen. Wichtig war hierbei, dass die in den Schulen vorhandenen Personal Computer für die Durchführung der Spiele genutzt werden konnten. Entsprechend war die Teilnehmerzahl der Spielgruppe auf die Menge der PC-Arbeitsplätze pro Untersuchungsphase beschränkt. Bei fünf Arbeitsplätzen und 15 interessierten Schülern hätten also drei Untersuchungsphasen durchgeführt werden müssen. Bei den benötigten Computern sollte es sich mindestens um Rechner mit 486er Prozessoren (Systemvoraussetzung) handeln, da sonst das Spielen der eingesetzten Spiele technisch nicht möglich wäre. In den teilnehmenden Schulen lag die Rechnerplatzzahl zwischen 10 und 25 Einzelplatzrechnern.

Für die Film- und die Kontrollgruppe waren derlei Probleme nicht gegeben. Bei diesen Gruppen wurde nur ein ausreichend großer Raum benötigt und eine angemessen große Projektionsfläche (z. B. eine weiße Wand) für den verwendeten Videoprojektor. Der jeweilige Film wurde dann an eine Wand projiziert, was bei ausreichender Größe der Projektionsfläche für alle Zuschauer ausreichende Sichtmöglichkeit bot. Für diese Gruppen wäre in Abhängigkeit zur Raumgröße eine Gruppenstärke von 30 oder mehr Teilnehmern möglich gewesen, die tatsächliche maximale Gruppenstärke lag dann allerdings nur bei 22 Probanden.

Die Kategorisierung der Konsumerfahrung stellte ebenfalls ein Problem dar. In bisherigen Untersuchungen differieren die Einschätzungen, ab wann ein Konsument als „Vielspieler“ zu klassifizieren sei, erheblich. Dittler (1993 & 1997) genau wie Durkin & Aisbett (1999) machen keine konkreten Angaben, bei Fritz & Misek-Schneider (1995) und Fritz et al. (1997) findet sich eine Spielzeit von mindestens 7 Stunden / Woche, ab der von Hochkonsumenten gesprochen werden kann, während bei Esser & Witting (1997) bereits die Hälfte der Zeit, d. h. 3,5 Stunden / Woche ausreichen, um einen Spieler als Probanden mit hoher Konsumerfahrung zu klassifizieren. Ähnliches gilt für den Konsum von Filmen oder Fernsehsendungen. Wilhelm et al. (1997) beschreiben verschiedene heterogene Klassifikationsversuche, die von Autor zu Autor variieren, aber immer eine Dreiteilung vorsehen zwischen niedriger, mittlerer und hoher Konsumerfahrung. Die beschriebenen Klassifikationsversuche variieren (bei Kindern im Alter zwischen 3 und 13) zwischen:

- (A) < **0,5 h/Tag** = Wenigseher; **0,5 – 3 h/Tag** = Durchschnittsseher; > **3 h/Tag** = Vielseher.
- (B) **1-40 Min./Tag** = Wenigseher; **40-110 Min./Tag** = Durchschnittsseher; > **110 Min./Tag** = Vielseher.
- (C) <= **0,5 h/Tag** = Wenigseher; > **0,5 h/Tag** – < **2 h/Tag** = Durchschnittsseher; >= **2 h/Tag** = Vielseher (hier allerdings nur Kindergartenkinder / Westdeutschland).
- (D) <= **4 h/Woche** = Wenigseher; > **4 h/Woche** – < **25 h/Woche** = Durchschnittsseher; >= **25 h/Woche** = Vielseher.
- (E) Jungen: **0,1 – 49 Min./Tag** = Wenigseher; **43,9 Min./Tag – 124,2 Min./Tag** = Vielseher (Alter: 6,x).
Mädchen: **0,5 – 39,8 Min./Tag** = Wenigseher; **36,7 Min./Tag – 188,6 Min./Tag** = Vielseher (Alter: 6,x).
(pragmatische Aufteilung anhand der durchschnittlichen täglichen Sehdauer als Leitvariable in der Studie von Wilhelm et al.)

(vgl. Wilhelm et al., 1997).

Ladas (2002, S. 160) fordert entsprechend (zumindest für seinen Untersuchungsbereich der Bildschirmspiele): „Eine Unterscheidung zwischen Viel- und Wenigspielern sollte daher vielmehr anhand der Verteilung der Spielzeit **innerhalb der Stichprobe einer jeweiligen Studie erfolgen.**“ (Hervorhebung durch Ladas). Genau wie bei Ladas (a.a.O.) wurde in der vorliegenden Untersuchung, entsprechend dieser Uneinigkeit und der zu vermutenden sich ständig verändernden Spiel- bzw. Konsumzeiten, durch veränderte Verbreitung und Art des Konsums – insbesondere im Bereich der Bildschirmspiele (z. B. LAN Partys / Multiplayer Spiele), auf eine allgemeine Klassifizierung verzichtet. Die Zuordnung zu den drei Konsumentengruppen (Hoch, Mittel, Niedrig) wurde entsprechend anhand der Unterscheidungen der selbst beschriebenen Konsummenge (durch den Fragebogen zur Mediennutzung) ausschließlich innerhalb der Stichprobe der vorliegenden Untersuchung vollzogen. Die Konsummenge bezog sich hierbei nicht auf die allgemeine Quantität medialen Konsums, sondern spezifisch auf die Konsumerfahrung mit Gewaltdarstellungen in Medien (Film und Bildschirmspiele). Als Kriterium fand die FSK/USK Klassifizierung „nicht freigegeben unter 18 Jahre“ sowie die BPjS Klassifizierung „indiziert“ oder „beschlagnahmt“ Verwendung. Dies insbesondere deshalb, weil hier von extremeren Gewaltdarstellungen auszugehen ist, Hochkonsumenten eine entsprechende Klassifizierung als besonderen Sehreiz auffassen und Konsumenten der anderen Gruppen mangels erhöhten Interesses weniger motiviert sind, sich um die schwerer zugänglichen Medien zu bemühen, somit letztlich weniger Zugang haben.

Eine zusätzliche Schwierigkeit ergab sich in der Rekrutierung weiblicher Teilnehmer mit hoher Konsumerfahrung. Erwartungsgemäß fanden sich verhältnismäßig wenig weibliche VPN mit großer Konsumerfahrung (zur Geschlechterverteilung in der Gruppe der Hochkonsumenten vgl. Dittler, 1993; Durkin & Aisbett, 1999; Fritz et al. 1997), so dass diese an den teilnehmenden Schulen und der Universität Dortmund konkret gesucht werden mussten, um am

Ende auf 36 weibliche VPN mit hoher Konsumerfahrung zu kommen. Im Folgenden wird das Schema dargestellt, mit dem die Zugehörigkeit zu einer Konsumentengruppe über Items des Mediennutzungsfragebogens ermittelt wurde.

Die folgenden Items wurden verwendet, um die Grenzen zwischen den drei Konsumentengruppen festzulegen:

Item 1A: ***Haben Sie bereits Filme gesehen, die eine Altersfreigabe „ab 18“ haben?***

{Antwortmöglichkeit [Ja] / [Nein]}

Item 1B: ***Aus welcher Filmgattung haben sie bislang die meisten „Filme ab 18“ gesehen und aus welcher die wenigsten? Bitte erstellen sie eine Rangfolge! (dabei bedeutet: 1 = keinen Film gesehen, 2 = wenige Filme gesehen [1 –5], 3 = mehrere Filme gesehen [6 – 15], 4 = bereits viele Filme gesehen [mehr als 15])***

{Filmgattungen: (a) Horror / Splatter, (b) Erotik / Porno, (c) Thriller / Psychothriller, (d) Krimi / Actionfilm}

Item 2A: ***Haben Sie bereits Filme gesehen, von denen sie wissen oder glauben zu wissen, dass sie indiziert oder beschlagnahmt sind?***

{Antwortmöglichkeit [Ja] / [Nein]}

Item 2B: ***Aus welcher Filmgattung haben sie bislang die meisten indizierten oder beschlagnahmten Filme gesehen und aus welcher die wenigsten? Bitte erstellen sie eine Rangfolge! (dabei bedeutet: 1 = keinen Film gesehen, 2 = wenige Filme gesehen [1 –5], 3 = mehrere Filme gesehen [6 – 15], 4 = bereits viele Filme gesehen [mehr als 15])***

{Filmgattungen: (a) Horror / Splatter, (b) Erotik / Porno, (c) Thriller / Psychothriller, (d) Krimi / Actionfilm}

Item 3A: ***Haben Sie bereits Bildschirmspiele gespielt, die eine Altersfreigabe „ab 18“ haben?***

{Antwortmöglichkeit [Ja] / [Nein]}

Item 3B: ***Aus welcher Spiegattung stammen die „Spiele ab 18“, die sie gespielt haben? Bitte erstellen Sie eine Rangfolge! (dabei bedeutet: 1 = kein Spiel, 2 = wenige [1 –5], 3 = mehrere [6 – 15], 4 = viele [mehr als 15])***

{Spiegattungen: (a) Adventures, (b) Strategiespiele, (c) Actionspiele}

Item 4A: ***Haben Sie bereits Spiele gespielt, von denen sie wissen oder glauben zu wissen, dass sie indiziert oder beschlagnahmt sind?***

{Antwortmöglichkeit [Ja] / [Nein]}

Item 4B: ***Aus welcher Spiegattung stammen die indizierten oder beschlagnahmten Spiele, die Sie gespielt haben? Bitte erstellen sie eine Rangfolge! (dabei bedeutet: 1 = kein Spiel, 2 = wenige [1 –5], 3 = mehrere [6 – 15], 4 = viele [mehr als 15])***

{Spielgattungen: (a) Adventures, (b) Strategiespiele, (c) Actionspiele}

Um individuelle Definitionsunterschiede hinsichtlich rezipierter (und entsprechend eingeordneter) Gewaltdarstellungen bei den Teilnehmern nicht in die Klassifizierung der Konsumentengruppen einfließen zu lassen, wurden die Medienklassifizierungen der FSK (Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft), der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) und der BPjS (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften): „**nicht freigegeben unter 18 Jahren**“, „**indiziert**“ und „**beschlagnahmt**“ im Sinne des Jugendschutzgesetzes mit Stand 1999 als Kriterium für massive Gewaltdarstellung in einem Film oder Bildschirmspiel verwandt (s. o.). Der abgefragte Bereich der Pornographie spielte hier eine Ausnahmerolle. Wurden bei „Item 1B“ und „Item 2B“ Filme aus der Gattung „Erotik / Porno“ genannt, so fanden diese Werte keine Berücksichtigung für die Gruppenzuordnung. Zwar wären Filme aus dem Bereich der Gewaltpornographie im Sinne der hier angewandten Gewaltdefinition unter die zu berücksichtigenden Filme gefallen, da aber gewalt-pornographische Filme durchgängig beschlagnahmt werden, musste davon ausgegangen werden, dass die Probanden kein ausreichendes Genre- und Hintergrundwissen besitzen, um eine korrekte Einordnung gesehener Filme anhand der verwandten Kriterien zu vollziehen.

Es wurden jeweils die Grenzen nach unten definiert, d. h. nicht die Konsumentengruppen an sich wurden festgeschrieben, sondern vielmehr die Grenze zwischen Hochkonsumenten und Konsumenten mit mittlerer Konsumerfahrung sowie die Grenze zwischen Konsumenten mit mittlerer Konsumerfahrung und Konsumenten mit niedriger Konsumerfahrung. Dabei wird im Folgenden angegeben, welche Mindestwerte in den Items erreicht werden mussten, um der Gruppe der Hochkonsumenten oder der Gruppe der Konsumenten mit mittlerer Konsumerfahrung anzugehören.

Zu erreichende Grenzwerte für die Gruppe der Rezipienten mit hoher Konsumerfahrung:

- Wenn nur **ein (A) Item mit „JA“** beantwortet wurde, müssen von den jeweils drei berücksichtigten Gattungen (Item 1B, 2B, 3B oder 4B) mindestens zwei mit „VIELE“ oder eine Gattung mit „VIELE“ und die zwei restlichen mit „MEHRERE“ klassifiziert sein.
- Wenn **zwei oder mehr (A) Items mit „JA“** beantwortet wurden, muss von den jeweils drei berücksichtigten Gattungen (Item 1B, 2B, 3B und 4B) mindestens eine mit „VIELE“ (insgesamt aber mindestens zwei) oder eine Gattung mit „VIELE“ und zwei weitere mit „MEHRERE“ klassifiziert sein. Diese dürfen zwischen Film- und Spielgattungen unterschiedlich verteilt sein. Beide Klassifizierung „VIELE“ und „MEHRERE“ müssen bei der Itemkombination 1B und 2B sowie bei der Itemkombination 3B und 4B jeweils auf unterschiedlichen Gattungen liegen, da ansonsten von Überschneidungen auszugehen ist (indizierte und beschlagnahmte Filme sind aus Konsumentensicht immer auch erst ab 18 Jahren bzw. nur für Erwachsene freigegeben, d. h. die angegebenen „ab 18“-Filme könnten mit den „indizierten/beschlagnahmten“ Filmen identisch sein).

Zu erreichende Grenzwerte für die Gruppe der Rezipienten mit mittlerer Konsumerfahrung:

- Wenn nur **ein (A) Item mit „JA“** beantwortet wurde, muss von den jeweils drei berücksichtigten Gattungen (Item 1B, 2B, 3B oder 4B) mindestens eine mit „VIELE“ oder zwei Gattungen mit „MEHRERE“ klassifiziert sein.
- Wenn **zwei oder mehr (A) Items mit „JA“** beantwortet wurden, muss von den jeweils drei berücksichtigten Gattungen (Item 1B, 2B, 3B und 4B) mindestens eine mit „VIELE“ oder zwei Gattungen mit „MEHRERE“ klassifiziert sein. Diese dürfen zwischen Film- und Spielgattungen unterschiedlich verteilt sein. Beide Klassifizierungen „VIELE“ und „MEHRERE“ müssen bei der Itemkombination 1B und 2B sowie bei der Itemkombination 3B und 4B auf unterschiedlichen Gattungen liegen, da ansonsten von Überschneidungen auszugehen ist (indizierte und beschlagnahmte Filme sind aus Konsumentensicht immer auch erst ab 18 Jahren bzw. nur für Erwachsene freigegeben, d. h. die angegebenen „ab 18“-Filme könnten mit den „indizierten/beschlagnahmten“ Filmen identisch sein).

Die Gruppe der Rezipienten mit niedriger Konsumerfahrung definiert sich durch das Fehlen oben genannter Mindestanforderungen für die Zugehörigkeit zu einer der beiden anderen Gruppen.

Hier sei angemerkt, dass bereits zwei Itemgruppen (Filme und Spiele „ab 18“) ausgereicht hätten, um abgrenzende Definitionen der Konsumentengruppen zu bewerkstelligen. Die Ausdifferenzierung machte allerdings insofern Sinn, als die Probanden hierdurch auf die Unterschiede in den Medienklassifikationen aufmerksam gemacht wurden und sich damit die Hoffnung verknüpfte eine solche Sensibilisierung könne exaktere Mengenangaben wahrscheinlicher machen, zumal zusätzlich die Variationsmöglichkeiten für die Probanden durch dieses Vorgehen vielfältiger wurden. Zudem hätte an der Menge der BPjS klassifizierten Filme der Härtegrad der be-

reits konsumierten Gewaltdarstellung ausgemacht werden können. Letzteres war schließlich, aufgrund der massiven Überschneidungen und der doch geringen Differenzierung („ab 18“ und Indizierung wurden regelmäßig gleichgesetzt) der Probanden, nicht möglich.

Die Unterscheidung in die Mediengattungen (Spiel und Film) diente ursprünglich der Überprüfung reiner Vielspieler bzw. -seher unter den Probanden. Wie sich allerdings zeigte gab es innerhalb der vorliegenden Untersuchung keinen männlichen Probanden, der ausschließlich Vielspieler oder Vielseher war. Vielmehr zeigte sich eine vollständige Gleichverteilung von Spiel- und Sehinteresse, d. h. männliche Hochkonsumenten sahen überdurchschnittlich viel Spielfilmgewalt (im Sinne des Kriteriums) und spielten parallel überdurchschnittlich viel gewaltdarstellende Bildschirmspiele (im Sinne des Kriteriums). Des gleichen galt auch für die Durchschnittskonsumenten und die Probanden mit geringer Konsumerfahrung. Bei den weiblichen Teilnehmern zeigte sich ein identisches Bild mit zwei Ausnahmen bei den Hochkonsumenten. Zwei Teilnehmerinnen waren reine Vielspielerinnen, hatten aber nur mittelgradige Konsumerfahrung im Filmbereich. Die verwendeten Kriterien („ab 18“, „indiziert“, „beschlagnahmt“) zeigten damit ein allgemeines Interesse an oder eine geringere Zugangshemmung vor medialer Gewaltdarstellung unabhängig vom Medientypus. Die Metapher des „polytoxikomanen“ Konsumenten von Weiß (2000) scheint, zumindest hinsichtlich der Medienvariabilität, in der vorliegenden Untersuchung eine gewisse Berechtigung zu finden.

5.5 Ablauf der Untersuchung

Die Dauer einer Untersuchungsphase betrug, bis auf einen Teilnahmeort, fünf Wochen bzw. fünf Einzeltermine an fünf aufeinander folgenden Wochen. An einer Schule fand die Untersuchung im Rahmen einer Projektwoche statt, so dass zwischen den jeweiligen Untersuchungssitzungen immer nur eine Nacht lag.

In dieser Zeit sah die **Filmgruppe** fünf verschiedene Filme aus dem Bereich Thriller, Horror, Science Fiction und Science Fiction Horror (vgl. Kap. 3). Während z. B. Grimm (1999), als klar definierten Untersuchungsgegenstand, die Gewaltdarstellungen innerhalb einzelner Filmsequenzen isoliert vorführte, um die Vielzahl von Wirkkomponenten innerhalb des Mediums Film und auch innerhalb des sozialen Settings der Filmrezeption zu minimieren, wurde in der vorliegenden Untersuchung Wert darauf gelegt, das Filmmaterial komplett zu zeigen, um so nah wie möglich an die Realität von Alltagsrezeptionen medialer Ereignisse heran zu reichen (vgl. Wulff, 1997). Dies im vollen Bewusstsein, dass damit eine isolierte Betrachtung der Wirkung einzelner Gewaltsequenzen nicht mehr statthaft ist, dies aber auch nicht der Rezeptionswirklichkeit entspricht. Ein Film wirkt eben nicht alleine durch die mehr oder minder detaillierte Darstellung von Gewalt, sondern aufgrund seiner Geschichte, Dramaturgie, Bildkomposition, Musik, Kameraarbeit etc..

Der damit verknüpfte Vorwurf am Ende habe man hier nur die Wirkung eben der unten genannte fünf Filme untersucht und nicht die von Gewaltdarstellungen allgemein, hat zwar eine gewisse methodische Berechtigung, die aber in Hinblick auf die Fragestellung zweitrangig bleibt. Zum einen sind Filme ausgewählt worden, die als absolut klassisch und charakteristisch für die untersuchten Genres gelten können, weshalb der Vergleich mit Genre Epigonen legitim erscheint; zum anderen musste die komplette Dramaturgie ihre Wirkung entfalten, um eine Vergleichbarkeit, hinsichtlich der Interaktivität, bei einer doch ähnlichen Dramaturgie der untersuchten Bildschirmspiele zu gewährleisten (vgl. Kap. 3). Kinder & Wieck (2001) beschreiben, in Anlehnung an einen Artikel von Harald Jähner, (in: Berliner Zeitung, 3. März 2000, S. 13), Egoshooter entsprechend als begehbare Actionfilme, mit aggressiven Handlungs-zwang als *Vorwärtsverteidigung*.

In der **Spielgruppe** wurden im gleichen Zeitrahmen fünf verschiedene 3D-Shooter gespielt. Zur Auswahl standen je nach Rechnerleistung der in den Schulen vorhandenen Personal Computer die Spiele „Unreal“, „Requiem“ und „Quake“ für Rechner ab P166 sowie „Shadow Warrior“, „Rise of the Triad“ und „Duke Nukem 3D“ für langsamere Maschinen. „Doom II“ und „Alien Trilogie“ wurden an allen Schulen gespielt (beide haben geringe Systemanforderungen), zum einen wegen der Nähe zur filmischen Vorlage: „Aliens“ („Alien Trilogie“ stellt eine nahezu 1:1 Umsetzung der filmischen Vorlage dar), zum anderen wegen der absoluten Vorreiterrolle der „Doom“ Spiele im Bereich des Spielgenres der 3D-Shooter. An fünf der teilnehmenden Schulen konnte die grafisch aktuellere Spielkombination gespielt werden: „Quake“, „Requiem“, „Unreal“, „Doom II“ und „Alien Trilogie“. An drei Schulen waren nur die älteren Spiele lauffähig: „Shadow Warrior“, „Rise of the Triad“, „Duke Nukem 3D“, „Doom II“ und „Alien Trilogie“. Die restlichen Schulen ermöglichten die Variation: „Quake“, „Unreal“, „Doom II“, „Duke Nukem 3D“ und „Alien Trilogie“. Nach Möglichkeit wurden die aktuellsten Spiele verwandt, da aufgrund ihrer besseren Grafik ein höherer „Realismus“ in der Darstellung erreicht und eine mögliche Wirkung auf den Rezipienten als größer erachtet wird.

Die **Kontrollgruppe** sah wiederum Spielfilme. Hier wurde von der Möglichkeit abgesehen die Probanden die Zeit ohne Tätigkeit „absitzen“ zu lassen, da, insbesondere im Rahmen dieses speziellen Settings (Schule – zusätzlicher Zeitaufwand nach dem Unterricht), zu vermuten war, dass die zwangsweise Untätigkeit das Stimmungsbild der Teilnehmer stärker negativ beeinflusst hätte, als dies bei der Rezeption gewaltfreier Filme zu erwarten wäre. Im Nachhinein bestätigte sich die Entscheidung für ein spezifisches „Kontrollgruppenprogramm“ noch einmal auf einer grundlegenden motivationalen Ebene. Das zu Beginn der Experimentalphase durchgeführte Losverfahren, wie auch die später notwendig werdende Einteilung der Probanden zu speziellen Gruppen, in Abhängigkeit zu ihrer Konsumerfahrung, führte bei der Entscheidung: „Kontrollgruppe“ sehr häufig zu entsprechendem Unmut bei den Betroffenen, was bei einigen VPN zu Abbrüchen führte und dies bei anderen Probanden erst mit der motivierenden Ankündigung der entsprechenden Filme abgewendet werden konnte.

Nähere Beschreibungen der Filme scheinen hier erst einmal unnötig, da sie als reines Beschäftigungsprogramm für die Kontrollgruppe gedacht waren. Es handelte sich um klassische (Mainstream) Komödien bzw. Liebeskomödien: „Shakespeare in Love“ (USA, 1998 / Miramax Film Corporation & Universal Studios), „Kleine Haie“ (D, 1992 / Universum Film GmbH), „French Kiss“ (USA, 1995 / Poly Gram Film Int. Ltd.), „Fools Rush In – Herz über Kopf“ (USA, 1997 / Columbia Pictures) und „Ganz oder gar nicht“ (GB, 1997 / 20th Century Fox Film Corporation).

Jeder einzelne Untersuchungstag hatte einen festen Ablauf. Die Zeit, die für jede Sitzung benötigt wurde, variierte allerdings insbesondere in der Filmgruppe allein schon aufgrund der unterschiedlichen Längen der gezeigten Filme. Im Durchschnitt lag die Spielfilmlaufzeit bei zwei Stunden, weshalb der Spielgruppe pro Sitzung ebenfalls zwei Stunden Spielzeit eingeräumt wurden.

Zeitplan für die jeweilige Untersuchungsphase:

Vorstellungstermin (identisch für beide Untersuchungsgruppen und die Kontrollgruppe)

- Begrüßung und Vorstellung der Untersuchung;
- Vorgehensweise der Untersuchung wird erläutert;
- Ausfüllen des Konsumfragebogens;
- Ausfüllen des Angst- und Aggressionsfragebogens (IAF und FAF).

Filmgruppe

1. – 4. Tag: geschätzte Dauer der Sitzung: 2 bis 2 ½ Stunden

- Begrüßung;
- Ausfüllen des Selbsteinschätzungsfragebogens;
- kurzes Vorstellen des Films;
- gemeinsames Ansehen des Films;
- (im unmittelbaren Anschluss) 2. Ausfüllen des Selbsteinschätzungsfragebogens;
- Gesprächsmöglichkeit über Inhalte des Films und die Befindlichkeiten der Teilnehmer.

5. Tag: geschätzte Dauer der Sitzung: 3 bis 3 ½ Stunden

- wie 1. bis 4. Tag, plus zusätzlich:
- 2. Ausfüllen des Angst- und Aggressionsfragebogens (IAF und FAF);
- Gesprächsmöglichkeit über Inhalte des Films und die Befindlichkeiten der Teilnehmer;
- abschließende Reflexionsmöglichkeit der Untersuchung.

Spielgruppe

1. – 4. Tag: geschätzte Dauer der Sitzung: 2 bis 2 ½ Stunden

- Begrüßung;
- Ausfüllen des Selbsteinschätzungsfragebogens;
- Vorstellen des Spiels und Erläuterung der Spielregeln;
- Spielstart: jeder Teilnehmer spielt alleine und hat 2 Stunden zur Verfügung;
- (im unmittelbaren Anschluss) 2. Ausfüllen des Selbsteinschätzungsfragebogens;
- Gesprächsmöglichkeit über Inhalte des Spiels, über Erfahrungen und Befindlichkeiten der Teilnehmer.

5. Tag: geschätzte Dauer der Sitzung: 3 bis 3 ½ Stunden

- wie 1. bis 4. Tag, plus zusätzlich:
- 2. Ausfüllen des Angst- und Aggressionsfragebogens (IAF und FAF);
- Gesprächsmöglichkeit über Inhalte des Spiels, über Erfahrungen und Befindlichkeiten der Teilnehmer;
- abschließende Reflexionsmöglichkeit der Untersuchung.

Kontrollgruppe

1. – 4. Tag: geschätzte Dauer der Sitzung: 2 bis 2 ½ Stunden

- Begrüßung;
- Ausfüllen des Selbsteinschätzungsfragebogens;
- kurzes Vorstellen des Films;
- gemeinsames Ansehen des Films;
- (im unmittelbaren Anschluss) 2. Ausfüllen des Selbsteinschätzungsfragebogens;
- Gesprächsmöglichkeit über Inhalte des Films und die Befindlichkeiten der Teilnehmer.

5. Tag: geschätzte Dauer der Sitzung: 3 bis 3 ½ Stunden

- wie 1. bis 4. Tag, plus zusätzlich:
- 2. Ausfüllen des Angst- und Aggressionsfragebogens (IAF und FAF);
- Gesprächsmöglichkeit über Inhalte des Films und die Befindlichkeiten der Teilnehmer;
- abschließende Reflexionsmöglichkeit der Untersuchung.

5.6 Datenerhebung

Die Datenerhebung fand durch Fragebögen statt (s. u.) Es handelte sich zum einen um zwei klinische Tests, die vor und nach der Gesamtuntersuchung durchgeführt wurden, zum anderen um einen Selbstbeschreibungsfragebogen, der die jeweilige aktuelle Befindlichkeit vor und nach dem medialen Konsum überprüfen sollte. Um grundsätzliche Informationen zum Konsumverhalten und den jeweiligen Seh- und Spielgewohnheiten der Probanden zu erhalten, sollte vor Beginn der eigentlichen Untersuchungsphase ein weiterer Fragebogen von allen Teilnehmern ausgefüllt werden. Dieser Konsumfragebogen sollte aufzeigen, in welchem Maß die Probanden bereits Vorerfahrungen mit gewalthaltigen Medien haben. Leider stellte sich bereits nach kurzer Zeit heraus, dass die Motivation der Teilnehmer den umfangreichen Fragebogen neben den Fragebögen zur emotionalen Selbsteinschätzung zu bearbeiten minimal war und ein Großteil der Bögen nur unzureichend ausgefüllt zurück kamen. Entsprechend wurde das Konzept des Fragebogens angepasst. Die Teilnehmer mussten nun nur noch die Fragen beantworten, die eine Zuordnung zu den vorab definierten Konsumerfahrungsgruppen ermöglichte (vgl. Kapitel 5.2). Eine darüber hinaus gehende Auswertung fand nicht statt.

Normierte Erhebungsinstrumente

Als Messinstrumente zur Feststellung etwaiger Veränderungen von Angst und Aggression dienten zwei normierte Fragebögen:

- **IAF** – der „Interaktions-Angst-Fragebogen“ von P. Becker; 1997 (vgl. auch Brickenkamp, 1997).
- **FAF** – der „Fragebogen zur Erfassung von Aggressivitätsfaktoren“ von R. Hampel und H. Selg, 1975 (vgl. auch Brickenkamp, 1997).

Diese zwei Fragebögen wurden zu Beginn der Untersuchung zum ersten Mal ausgefüllt und am Ende der gesamten Untersuchung noch ein zweites Mal. In der weiter oben beschriebenen Untersuchung von Grimm (1999) wurde der FAF ebenfalls zur Erfassung von Aggressivitätsfaktoren benutzt, allerdings kamen nur zwei der Subskalen zur Anwendung, die nach Grimm (1999, S. 257) „die Hauptdimensionen einer möglichen Aggressionsstimulierung durch Fernsehgewalt“ darstellen. Die entsprechenden Faktoren „Reaktive Aggressionen“ und „Aggressionshemmung“ wurden von Grimm übernommen und zusätzlich mit einem neuen Antwortschema variiert. Die einfachen Antwortmöglichkeiten „Ja“ oder „Nein“ wurden ersetzt durch eine 7-stufige Skala, um abgestufte Antworten zu ermöglichen.

In der hier vorliegenden Untersuchung wurde auf jede Art der Variation verzichtet, einerseits aus pragmatischen Gründen, andererseits um Reliabilität und Validität der Tests nicht zu gefährden. Hinzu kam, dass die weiteren Faktoren des FAF als wichtige Aussagen hinsichtlich einer grundsätzlichen Aggressionsneigung auf Basis der jeweiligen Konsumerfahrung der Probanden, gewertet wurden. Dies bezogen auf die Frage, ob die jeweilig heterogenen Grade

von Konsumerfahrung der Teilnehmer zu unterschiedlich starken Ausprägungen der Aggressionsfaktoren bereits vor der Untersuchung führten. Anders formuliert: Ist die bisherige Seherfahrung der untersuchten Rezipienten für einen spezifischen Grad an Aggressionsneigung verantwortlich bzw. existiert ein Unterschied zwischen den drei Rezipientengruppen schon vor der Untersuchung? (s. o.). Der Faktor „Offenheit“ wurde ausschließlich zur Überprüfung der Auswertbarkeit der FAF Bögen eingesetzt, da er für die vorliegende Fragestellung bedeutungslos ist. Es gab keinen Probanden dessen Werte, hier zusammen mit einer entsprechenden Aggressionshemmung, gegen eine Auswertung gesprochen hätten.

Testtheoretisch ausgedrückt, kann man entsprechend formulieren: signifikante Unterschiede zwischen beiden Messpunkten würden darauf hinweisen, dass die eingesetzten Medien eine Wirkung auf die untersuchten Faktoren haben. Etwaige Effekte eines Mediums auf Angst, d. h. hinsichtlich einer Verstärkung der allgemeinen Angstneigung und der situationsspezifischen Angst, sollten sich durch die festgestellten Unterschiede von Messwerten, die vor und nach der Untersuchung mit dem IAF erhoben wurden, zeigen. Des gleichen gilt für Veränderungen bei aggressivem Verhalten, d. h. die möglichen Effekte eines Mediums hinsichtlich einer Erhöhung der Bereitschaft verschiedene aggressive Verhaltensweisen zu zeigen, sollten sich durch die festgestellten Unterschiede von Messwerten, die vor und nach der Untersuchung durch den normierten Aggressionsfragebogen FAF erhoben wurden, zeigen.

Zusätzlich zu diesen Fragebögen musste von den Teilnehmern ein Selbsteinschätzungsfragebogen ausgefüllt werden, der Auskunft über das individuell wahrgenommene Befinden geben sollte. Durch die festgestellten Unterschiede der subjektiven Empfindungen der Untersuchungsteilnehmer vor und nach jeder Sitzung hinsichtlich ihres emotionalen Wohlbefindens bzw. Unwohlseins sowie ihrer emotionalen Erregtheit bzw. Gelassenheit erhoben durch den verwendeten Selbsteinschätzungsfragebogen, sollte festgestellt werden, ob die eingesetzten Medien direkten Einfluss auf die aktuelle Befindlichkeit der Probanden bzw. auf die Wahrnehmung ihrer Befindlichkeit haben.

5.6.1 Messung der Ängstlichkeit (IAF)

Theoretische Grundlage des IAF ist die Annahme, ängstliches Verhalten sei sowohl durch spezifische Persönlichkeitscharakteristika als auch durch spezifische Merkmale der auslösenden Situation determiniert (Becker, 1997, vgl. auch Flöttmann, 1989; Krohne, 1996; Strian, 1995; Wittchen, 1994). Diese beiden Faktoren haben eine wechselseitige Wirkung aufeinander. Die jeweiligen Persönlichkeitseigenschaften haben Effekte auf eine Situation, d. h. ob sie als gefährdend klassifiziert wird oder nicht (situationsspezifische Angstneigung). Ebenso wie die betreffende Situation auf die Persönlichkeit Einfluss nehmen kann bzw. auf die bereits vorhandene Angstneigung der Person oder die Fähigkeit der Person mit einer angstausslösenden Situation umzugehen. Entsprechend dient der IAF der Erfassung des individuellen Ausprägungs-

grades situationsspezifischer Angstneigungen. Eine solche situationsspezifische Angstneigung kann als relativ stabile Tendenz eines Menschen, in einer spezifischen Gruppe von Situationen (z. B. Prüfungssituationen) Angstzustände zu erleben, definiert werden. Die Relativität der Stabilität einer spezifischen Angstneigung ist von den erlebten auslösenden Situationen abhängig. Eine erlebte angstausslösende Situation kann Einfluss in Richtung einer Verfestigung (z. B. durch Situationsvermeidung) aber auch in Richtung einer Minderung (z. B. durch erfolgreiche Bewältigung der Situation) der jeweiligen Angstneigung nehmen.

Der IAF soll Hinweise darauf liefern, mit welchem Angstgrad bei einem Menschen zu rechnen ist, wenn er auf einen bestimmten Typ von Situation trifft. Er ist weder in der Lage, akute Angstzustände zu messen, wie dies der State-Angst-Fragebogen des STAI leistet (vgl. Laux et al., 1981), noch ist er in der Lage, eine globale Angstneigung zu erfassen, welche unabhängig von den im Test abgedeckten Situationen ist.

Der Fragebogen umfasst 55 Items (54 auswertbare Items) die in sechs Basisskalen unterteilbar sind. Die sechs Basisskalen heißen: Angst vor: [1] Physischer Verletzung (10 Items), [2] „Auf-treten“ (13 Items), [3] Normüberschreitungen (7 Items), [4] Erkrankungen und ärztliche Be-handlungen (8 Items), [5] Selbstbehauptung (7 Items) und [6] Abwertung und Unterlegenheit (9 Items).

Aus diesen sechs Basisskalen lassen sich vier übergeordnete Skalen ableiten. Die drei Skalen zweiter Ordnung lauten: Angst vor: [7] Physischer Schädigung (abgeleitet aus den Skalen 1 und 4 = 18 Items), [8] Bewährungssituationen (abgeleitet aus den Skalen 2 und 5 = 20 Items), [9] Missbilligung (abgeleitet aus den Skalen 3 und 6 = 16 Items). Die Skala dritter Ordnung heißt: [10] Globale Angstneigung (abgeleitet aus den Skalen 7, 8 und 9 = 54 Items).

Man kann festhalten: Je höher der Wert der jeweiligen Skala ist, desto extremer ist auch die Angstneigung der Testperson hinsichtlich der erfassten Situationen. Dies gilt auch für die über-geordneten Skalen und für die Skala der globalen Angstneigung, d. h. hohe Werte stünden für eine starke globale Angstneigung der Testperson. Beim IAF müssen Fragen beantwortet und Aussagen bewertet werden, indem man Wertigkeiten auf einer Skala ankreuzt. Diese ist unter-teilt in einen „angenehm“ Bereich mit den Bewertungen „ziemlich“ und „ein wenig“, einem „neutral“ Bereich („weder noch“) und einem „unangenehm“ Bereich mit den Bewertungen: „ein wenig“, „ziemlich“, „sehr“ und „äußerst“. Nähere inhaltlichen Erläuterungen sind dem Testmanual des IAF (Becker, 1997. *IAF Interaktions-Angst-Fragebogen. Manual. 3., revi-dierte und erweiterte Auflage. Göttingen: Beltz Test GmbH.*) sowie Brickenkamp (1997) zu entnehmen.

5.6.2 Messung der Aggressionsfaktoren (FAF)

Der FAF basiert auf der lerntheoretischen Grundannahme, dass aggressives Verhalten, ebenso wie andere soziale Verhaltensweisen, erlernt wird. Wobei das Auftreten aggressiver Verhaltensweisen vor allem durch die Theorie des Modelllernens und durch die Theorie des Lernens am Erfolg zu erklären sein dürfte (Hampel & Selg, 1975).

Das Ziel des FAF besteht in der Erfassung der Bereitschaft, in bestimmten Situationen verschiedene aggressive Verhaltensweisen zu zeigen. Das Konzept der „Bereitschaft aggressives Verhalten zu zeigen“ lässt sich in fünf Faktoren unterteilen, die mit dem FAF erfasst werden.

- 1) spontane Aggressivität,
- 2) reaktive Aggressivität,
- 3) Erregbarkeit (mit den Qualitäten Ärger und Wut),
- 4) Depressivität mit Selbstaggressionen,
- 5) Gewissensstrenge mit Aggressionshemmungen.

Die Werte der ersten drei Faktoren lassen sich zu einem Gesamtwert zusammenfassen, der als „Summe der Aggressivität“ zu verstehen ist. Wobei hier ebenfalls von der durch den Probanden eingeschätzten Bereitschaft aggressives Verhalten zu zeigen die Rede ist.

Der FAF ist demnach in der Lage, die vom Probanden selbst beurteilte Aggressionsbereitschaft in verschiedenen Situationen zu erfassen und deren Grad zu messen. Darüber hinaus ermittelt er den Grad der einzelnen Aggressionsfaktoren und ermöglicht damit eine detaillierte Beurteilung derselben und ihrer Bedeutung für die globale Aggressionsbereitschaft der Testperson.

Es ist allerdings darauf hinzuweisen, dass der FAF nicht in der Lage ist – und dies auch nicht für sich in Anspruch nimmt – tatsächliche Aggressionen zu messen. Die Items des FAF sind grundsätzlich nichts anderes als verbale Stimuli und die Antworten darauf müssen ebenfalls als rein verbale Reaktionen darauf betrachtet werden. Wie die einzelne Person in einer realen Situation handelt und welche Abstufungen eine solche Situation, die zu aggressivem oder nicht aggressivem Verhalten führt, haben kann, ist mit dem FAF nicht zu ermitteln (vgl. Hampel & Selg, 1975).

Der FAF besteht aus insgesamt 77 Items, die Aussagen beinhalten, welche vom Probanden mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden können. Unter den 77 Items befindet sich ein „warming-up-Item“ ohne Aussagekraft und zehn Items zur sogenannten Offenheit, mit denen überprüft werden soll, ob Probanden etwa zu extrem oder verstärkt in Richtung der sozialen Erwünschtheit antworten. Trotz der zweifelhaften Aussagekraft dieser Items sollte bei niedrigen Offenheitswerten (≤ 4) und gleichzeitig auftretenden hohen Hemmungswerten (Faktor 5) die Auswertung des FAF bei Probanden unter 40 Jahren unterbleiben oder nur sehr zurückhaltend durchgeführt werden. Dieser Effekt war bei 5 Probanden der vorliegenden Untersuchung zu

beobachten, weshalb sie aus der Datenanalyse von vornherein ausgeschlossen wurden. Die exakten Beschreibungen der Faktoren sind den Handanweisungen des FAF (Hampel, R.; Selg, H. (1975). *FAF - Fragebogen zur Erfassung von Aggressivitätsfaktoren. Handanweisung. Göttingen: Hogrefe.*) sowie Brickenkamp (1997) zu entnehmen.

5.6.3 Messung der aktuellen Befindlichkeit (Selbsteinschätzungsfragebogen)

Die einzelnen Items des Selbsteinschätzungsfragebogens eruieren Befindlichkeitsfaktoren ängstlichen und aggressiven Verhaltens, die in den Theorien zur Entstehung und Gestalt von Angst und Aggression (vgl. Kap. 2) als typisch für das jeweilige Verhaltensmuster bzw. für die Befindlichkeit, die dem jeweiligen Verhalten zu Grunde liegt, erachtet werden.

Strukturell basiert der in der vorliegenden Untersuchung verwendete Fragebogen in erster Linie auf dem State-Angstfragebogen des STAI (State-Trait-Angstinventar) von Laux L.; Glanzmann, P.; Schaffner, P. & Spielberger, C. D. (1981) sowie zusätzlich dem „State“-Teil des STAXI (State-Trait-Ärger-Ausdrucksinventar von Schwenkmezger, Hodapp & Spielberger, 1992) (vgl. auch Brickenkamp, 1997). Das State-Trait-Angstinventar beruht auf dem Trait-State-Angstmodell von Spielberger (vgl. Kapitel 2.1). Dieses Modell geht von der Annahme aus, Angst lasse sich als Beziehung zwischen Angst als Zustand (akute Angst) und Angst als Eigenschaft (Ängstlichkeit / Angstneigung) beschreiben.

Um beide Angstformen adäquat überprüfen zu können, besteht das STAI aus zwei separat durchführbaren Fragebögen, von denen der eine die State-Angst und der andere die Trait-Angst abfragt. Um die Werte für die jeweilige Angstform zu ermitteln, muss die Testperson selbstbeschreibende Ich-Aussagen mit Hilfe einer vier Punkte umfassenden Skala beurteilen. Die Skala des State-Fragebogens beinhaltet die Bewertungen: [1] „Überhaupt nicht“, [2] „Ein wenig“, [3] „Ziemlich“ und [4] „Sehr“. Je nach Beurteilung einer Aussage ergeben sich Punktwerte, die als Summe den Grad der aktuellen Angst darstellen und eine direkte Aussage über den aktuellen Angstzustand des Probanden ermöglichen. Um in der vorliegenden Untersuchung eine stärkere Differenzierung der Antworten zu ermöglichen, wurden die entsprechenden Antwortkategorien von vier auf sechs Möglichkeiten erweitert und sprachlich minimal variiert.

Selbsteinschätzungsfragebogen zur aktuellen Befindlichkeit – 6 Antwortdimensionen

- überhaupt nicht
- sehr gering
- ein bisschen
- ziemlich
- sehr
- völlig

Die Items „Ich fühle mich geborgen“ und „Ich bin überreizt“ wurden entfernt. Hinzu kamen die emotionalen Dimensionen „Wut“, „Ärger“, „Frustration“, „Gereiztheit“ und eine abschließende Bewertung der „Gesamtstimmung“. Die Aussagen „Ich bin froh“ und „Ich bin vergnügt“ wurden aufgrund inhaltlicher Überschneidung zusammengefasst. Ebenfalls zusammengefasst wurden die Items 7: „Ich bin besorgt“ und 17: „Ich bin besorgt, dass etwas schief gehen könnte“, da die Differenzierung zwischen allgemeiner Besorgnis und der darüber, dass etwas Negatives geschehen könne, für die vorliegende Fragestellung als zu spezifisch und nicht aussagerelevant erschien. 15 der 20 „State“-Items wurden entsprechend übernommen und in Fragen umformuliert. Die Umformulierung der Aussagen in Fragen, erschien weniger deterministisch, es sollte nicht der Eindruck erweckt werden, „jemand sei so oder so“, vielmehr bestand das Ziel darin, den Rezipienten die Beschreibung ihrer ichbezogenen Wahrnehmung in Hinblick auf die vorgegebenen Befindlichkeitsdimensionen zu erleichtern.

Das Gefühl von Anspannung (4) oder Beunruhigung (16), ebenso wie ein hohes Maß an Aufregung (2), Besorgtheit (20) und Bekümmertheit (11) sowie körperliches oder psychisches Unwohlsein (Verkrampfungen / 18, Nervosität / 12, Zappeligkeit / 8) können unter anderem als charakteristisch für akut auftretende Ängste gelten (vgl. Laux et al., 1981). Hohe Skalenwerte bei diesen Items würden wie im State-Fragebogen für einen Anstieg von situationsabhängiger Angst sprechen. Die genannten Gefühlsdimensionen können darüber hinaus aggressives Verhalten als Verteidigungsstrategie auslösen, weshalb hohe Skalenwerte in Verbindung mit hohen Werten im Bereich Frustration, Wut, Gereiztheit und Ärger auch für den Anstieg einer allgemeinen Aggressivität sprechen können (vgl. Bierhoff & Wagner, 1998, Nolting, 1993; Selg et al., 1997).

Item 10 (Sicherheitsgefühl) misst den Grad an selbst empfundener Sicherheit vor und nach dem Konsum des jeweiligen Mediums. Da Unsicherheit oder Verunsicherungen als Grundlagen für verschiedene Ängste gelten, würde ein niedriger Skalenwert auf eine verstärkte Möglichkeit Ängste zu entwickeln, hinweisen.

Die Höhe des Selbstwertgefühls wird mit Item 1 erhoben. Ein höheres Selbstwertgefühl würde gegen Ängstlichkeit oder Aggressivität der sich so einschätzenden Person sprechen, da ein geringes Selbstwertgefühl als kennzeichnend für eine erhöhte Angstneigung und / oder Aggressivität angesehen wird (vgl. Krohne, 1996; Selg et al., 1997; Strian, 1995).

Verschiedene Befindlichkeiten schließen gleichzeitig auftretende Angst oder Aggressivität aus. Den Grad solcher Befindlichkeiten erheben die als Aussage im State-Fragebogen vorhandenen Items 3 (positive Stimmung), 7 (Zufriedenheit), 9 (Entspannung), 13 (Ruheempfinden), 14 (Gelöstheit), 15 (Ausgeruhtheit) und 17 (Wohlgefühl) des Selbsteinschätzungsfragebogens.

Die zusätzlichen Items 5, 6, 10 und 19 des Selbsteinschätzungsfragebogens fragen den Grad von Emotionen (Wut, Ärger, Frustration, Gereiztheit) ab, die unter anderem als auslösende bzw. bedingende Faktoren für aggressives Verhalten gelten (vgl. Kap. 2). Außer der Frustration finden sich entsprechende Aussage-Items im STAXI (State-Trait-Ärger-Ausdrucksinventar von Schwenkmezger, Hodapp & Spielberger, 1992), das auf dem identischen theoretischen Konzept Spielbergers beruht, wie das STAI.

Ein hoher Skalenwert bei Item 21 würde eine gute Gesamtstimmung bedeuten, was nicht für eine gegenwärtige Ängstlichkeit oder Aggressivität sprechen würde.

Im State-Fragebogen des STAI genau wie im „State“-Teil des STAXI wird ein Gesamtsummenscore gebildet, um eine Aussage über den Grad der situationsabhängigen aktuellen Angst (bzw. des Ärger-Ausdrucks) zu machen. Im hier verwendeten Selbsteinschätzungsfragebogen wurde eine Item spezifische Analyse durchgeführt. Die Gefahr einer Messfehleranfälligkeit bei Item bezogenen Analysen wurde in Kauf genommen, da die Interpretation hinsichtlich signifikanter Unterschiede einzelner Befindlichkeiten ein differenzierteres Bild der Wirkung interaktiver und nicht-interaktiver medialer Gewaltdarstellung ermöglichte. Das Ziel lag nicht in der Feststellung eines Gesamtscores von State-Angst oder dem situationsspezifischen Ärger-Ausdruck. Bezogen auf Theorien angstinduzierter Aggression (vgl. Kap. 2) wurden zudem Items interpretativ miteinander in Verbindung gebracht, die aus dem State-Fragebogen des STAI und dem STAXI extrahiert wurden (s. o.). Die Items sind also im Vorfeld nicht grundlegend test-theoretisch entwickelt worden, vielmehr stellen sie eine Variante der Items des State-Fragebogens und des „State“-Teils des STAXI dar. Entsprechend ist die Trennschärfe der Items unbestimmt geblieben. Nichtsdestotrotz besteht die Überzeugung, dass eine Item gesteuerte Selbstbeschreibung mit dem verwendeten Fragebogen in Form eines Gruppenvergleichs Sinn macht. Durch die Extrahierung aus STAI und STAXI deutet die Inhaltszuordnung der Items einerseits in einem sehr aussagekräftigen Maß in Richtung Angst und Aggression, und andererseits lag das Ziel in der Überprüfung von Unterschieden in der Selbsteinschätzung von Befindlichkeiten zwischen verschiedenen, innerhalb der untersuchten Gesamtstichprobe abgegrenzten, Gruppen, nicht aber in einer Beschreibung oder Bewertung eines definierten Angstgrades im Sinne einer psychometrischen oder gar klinischen Kategorisierung.

Ein Problemfeld stellten Medien dar, welche im Sinne einer Thrillsuche (vgl. die Angstlustdebatte, Kap. 4.2.4) vom VPN positiv bewertet werden könnten, d. h. ein positiv bewerteter Film könnte angstinduzierend sein und somit als Thrill-Effektor positiv vom Konsumenten bewertet werden und gleichzeitig aggressivitätsfördernd sein, wenn er etwa Allmachtsgefühle erzeugt oder negative Emotionen des Konsumenten gegenüber bestimmten Personengruppen bestätigt (vgl. Kap. 4.2.4). Bei den oben genannten Items, werden die Aussagen in Richtung etwaiger Ängste als konträrer Effekt der genannten positiven Einschätzung von erlebten Thrill – Erfahrungen gewertet, da die Bewertung der Gesamtstimmung in der vorliegenden Untersuchung umso niedriger ausfiel, je höher die Werte im genannten Itemfeld lagen, eine positive Bewertung im Sinne der Thrill – Erfahrung entsprechend nicht beobachtbar war.

5.7 Ergebnisse

Die gewonnenen Daten wurden auf vorhandene Unterschiede hinsichtlich der Faktoren Gruppe, Konsumerfahrung und Geschlecht geprüft. Als jeweils dreistufige Faktoren wurden Gruppe (Gruppe A: sieht Filme, Gruppe B: spielt Bildschirmspiel und Gruppe C sieht Filme ohne Gewaltdarstellung) und Konsumerfahrung (niedrig, mittel und hoch) sowie als zweistufiger Faktor das Geschlecht (weiblich oder männlich) eingesetzt. Dabei hat die Auswertung auf drei Ebenen (Pretestanalyse, Messwiederholungs-Analyse, Posttestanalyse) stattgefunden.

Die Daten der normierten Angst- und Aggressionstests, erhoben zu Beginn und am Ende der Untersuchung, wurden separat für Pre- und Posttest einer multivariaten Varianzanalyse unterzogen, um einen Unterschied zwischen den, über die Faktoren und deren Kombinationen gemittelten, Werten der ersten und zweiten Messung feststellen zu können. Eine multivariate Varianzanalyse mit Messwiederholungen diente der Überprüfung eines möglichen Unterschieds zwischen erster und zweiter Messung.

Für die Daten des Selbstbeobachtungsfragebogens gab es zwei verschiedene Möglichkeiten der Auswertung. Es bestand die Möglichkeit die Werte über die Messzeitpunkte zu mitteln, um dann mit den erhaltenen Mittelwerten (Nettowert) ebenfalls eine multivariate Varianzanalyse durchzuführen. Diese Vorgehensweise wäre aber nur dann sinnvoll, wenn systematische Unterschiede zwischen den Stichprobengruppierungen auffindbar gewesen wären. Entsprechend wurden die Daten der Pretests einer multivariaten Varianzanalyse unterzogen, um festzustellen, ob bereits Unterschiede in den Eingangsvoraussetzungen der VPN in Abhängigkeit zum Geschlecht, zur Konsumerfahrung und zur Gruppenzugehörigkeit (incl. der Faktorkombinationen) vorhanden waren. Dies wurde separat für jede Sitzung und für die über fünf Sitzungen gemittelten Ergebnisse durchgeführt. Ein systematischer Unterschied konnte nach Analyse der Pretests ausgeschlossen werden. Basierend auf diesem Ergebnis wurde die zweite Auswertungsvariante, eine multivariate Varianzanalyse mit Messwiederholungen, gewählt.

Die multivariate Varianzanalyse mit Messwiederholungen der Vorher-Nachher-Ergebnisse wurde eingesetzt, um grundsätzlich festzustellen, ob es Veränderungen zwischen dem ersten und dem zweiten Messzeitpunkt hinsichtlich der selbst eingeschätzten Befindlichkeiten der VPN gab, d. h. ob durch die jeweilige Treatmentgabe die Selbsteinschätzung der Befindlichkeit beeinflusst wurde, so dass hierdurch ein Unterschied zwischen erster und zweiter Messung nachweisbar sein müsste. Die multivariate Varianzanalyse der Posttestdaten diente dann der Überprüfung vor allem der Items bei denen unterschiedliche Treatments die gleiche Wirkrichtung (Verbesserung oder Verschlechterung der Befindlichkeit) erzeugten. Statistisch ausgedrückt: Items mit identischer Veränderungsrichtung bzw. Effektrichtung innerhalb mindestens zweier Faktorstufen wurden überprüft, um signifikante Unterschiede zwischen diesen Faktorstufen zu ermitteln, worüber sich der Grad der Veränderung der Befindlichkeit beurteilen ließe. Dabei gilt (Item abhängig) ein signifikant höheres bzw. niedrigeres Ergebnis als Beleg für eine stärkere Veränderung. Bei nicht signifikanten Ergebnissen in den Posttests muss demgegenüber

davon ausgegangen werden, dass die Veränderungen durch die jeweiligen Treatments identisch sind und keines der Treatments einen stärkeren Effekt erzeugt als ein anderes.

Ein zu befürchtender Regressionseffekt, durch den Vergleich von Extremgruppen in quasiexperimentellen Untersuchungen, konnte ausgeschlossen werden, da zum einen nicht ausschließlich innerhalb von Extremgruppen nach Vorher-Nachher-Effekten gesucht wurde (vgl. Bortz & Döring, 1995; Nachtigall & Suhl, 2002), sondern eine Gesamtpopulation (die Gruppe der 18 bis 25-jährigen weiblichen und männlichen Schüler und Studenten), deren Zugang letztlich zufällig war, betrachtet wurde und eine Unterteilung in Konsumentengruppen nur innerhalb der Stichprobe durchgeführt wurde (vgl. hierzu Ladas, 2002), zum anderen sich in den Pretests keine Extremwerte abbildeten (vgl. Bortz & Döring, 1995; Nachtigall & Suhl, 2002), so dass die gefürchtete Tendenz zur Mitte der Merkmalsverteilung auszuschließen war.

5.7.1 Darstellung der Ergebnisse

Die Ergebnisse der Untersuchung werden aufgrund der extrem großen Datenmenge hier nur dann dargestellt, wenn tatsächlich ein signifikanter Unterschied zwischen den jeweiligen Faktoren bzw. deren Kombinationen feststellbar war. Für den IAF gilt zusätzlich, dass ausschließlich signifikante Unterschiede der Skalen [1] Physischer Verletzung, [4] Erkrankungen und ärztliche Behandlungen, [6] Abwertung und Unterlegenheit sowie Angst vor: [7] Physischer Schädigung und [10] Globale Angstneigung dargestellt werden, da die anderen Skalen für die vorliegende Fragestellung inhaltsleer sind. Dabei gilt grundsätzlich: nur wenn in den multivariaten Tests ein Signifikanzniveau von mindestens 5 % (signifikanter Unterschied - $\alpha \leq 0,050$) erreicht wurde, macht eine weiterführende Untersuchung der Zwischensubjekteffekte Sinn (vgl. Bortz & Döring, 1995). Entsprechend wird auch nur in diesem Fall auf die Ergebnisse der Tests der Zwischensubjekteffekte eingegangen. Desgleichen gilt für die Untersuchung der einzelnen Faktorstufen (bei Faktorstufen ≥ 3) der Zwischensubjektfaktoren, welche nur dann durchgeführt wurde, wenn bei der Analyse der Zwischensubjekteffekte mindestens ein einfach signifikantes Ergebnis (Signifikanzniveau 5 %) vorlag.

Grundsätzlich wurde dabei das Kriterium Pillai-Spur verwandt, da dies die höchste Zuverlässigkeit aufweist.

5.7.2 Ergebnisse der Pretests

Den Ergebnissen der Pretests wird hier eine große Bedeutung beigemessen, da sie letztlich der Beschreibung der Stichprobe, hinsichtlich der individuellen Einschätzung der eigenen Angstneigung (ermittelt über den IAF) und der eigenen Aggressivität (ermittelt über den FAF) der Teilnehmer, dienen. Bezogen auf den Selbsteinschätzungsfragebogen dient die Betrachtung der Pretests einerseits der Feststellung, ob bestimmte Teilnehmergruppierungen anders in die Untersuchungssituation hineingehen und andererseits, ob sich dies im Verlauf der fünf Einzelsitzungen verändert.

Die Frage nach der Existenz von Unterschieden vor der eigentlichen Untersuchung zwischen den Geschlechtern bzw. zwischen den drei Konsumentengruppen sowie deren Wechselwirkungen, Angstneigung, Aggressivität und Befindlichkeit vor jeder Sitzung betreffend, stand somit im Vordergrund.

Darüber hinaus wurde über die Pretests kontrolliert, ob Teilnehmer einer bestimmten Gruppe, trotz gezielter Zuordnung nach Geschlecht und anhand der Informationen über Konsumerfahrung, systematisch extrem hohe oder niedrige Werte im IAF, FAF oder SAB aufwiesen.

Dies hätte auf eine fehlerhafte Zuordnung der VPN hinweisen können, zumindest wenn man von der Prämisse ausgeht, die vorherige Konsumerfahrung eines Teilnehmers habe einen starken Einfluss auf die Einschätzung eigener Ängstlichkeit, Aggressivität und der aktuellen Befindlichkeit vor einer Untersuchung, von der die Teilnehmer wissen, dass sie mediale Gewaltdarstellungen erleben werden oder genau dies nicht, sofern sie zur Kontrollgruppe gehören.

Die Bewertung solcher Befindlichkeitsunterschiede zwischen den Untersuchungsgruppen und der Kontrollgruppe vor der jeweiligen Sitzung, müsste sich unter genannter Prämisse allerdings im Laufe der Untersuchung wieder relativieren, wenn z. B. die Niedrigkonsumenten einer Untersuchungsgruppe ihre Befürchtungen über das zu Sehende relativieren (Abstumpfungsthese), und gleichzeitig die Teilnehmer mit großer Konsumerfahrung derselben Gruppen nicht die befürchtete Langeweile erleben, da ihnen doch nicht alle eingesetzten Medien bekannt waren, so dass sich für beide Unterstichproben die Befindlichkeit von Sitzung zu Sitzung verbessern könnte. Dies könnte sich dann etwa in einer Filmgruppe äußern, die vor einer bestimmten Sitzung signifikante Unterschiede gegenüber den anderen Gruppen hinsichtlich ihrer Befindlichkeitseinschätzung aufweist, obwohl die Zuordnung der Teilnehmer zu den Konsumentengruppen und deren Verteilung auf die Spiel-, Film- und Kontrollgruppe korrekt vorgenommen wurde.

Daneben ließe ein solches Ergebnis auf einen Stichprobenfehler schließen, der sich vor allem in den kleinen Gruppierungen nicht mehr ausgemittelt hätte.

In jedem Fall wären systematische Unterschiede zwischen der Spiel-, Film- und Kontrollgruppe für die Interpretation des IAF und des FAF problematisch gewesen. Auch für den

Selbsteinschätzungsfragebogen lässt sich ein solcher Effekte nur sehr spekulative interpretieren (siehe oben).

Hingewiesen werden soll hier noch einmal kurz auf die Bedeutung der T-Werte beim IAF und FAF. Bei den im folgenden dargestellten Ergebnissen handelt es sich grundsätzlich um die Rohwerte der IAF bzw. FAF Scores, welche miteinander verglichen wurden. Auf den zusätzlichen Vergleich der T-Werte wurde verzichtet. Die Ermittlung der T-Werte dient innerhalb des IAF wie des FAF dem effizienteren Vergleich mit der Eichstichprobe des jeweiligen Fragebogens, d. h. der Einordnung, ob wir es beim jeweilig Befragten mit einem Persönlichkeitsprofil zu tun haben, dass entweder im Normbereich liegt oder aber bereits klinisch relevante Auffälligkeiten beinhaltet, mit einer großen Varianzbreite an Nuancierungen zwischen den Extremwerten „normal“ und „auffällig“. Innerhalb der vorliegenden Untersuchung lagen selbst in der kleinsten Unterstichprobe (n = 12) die gemittelten T-Werte innerhalb des Normbereichs der Eichstichprobe, was darauf hindeutet, dass keine auffälligen Teilnehmer (im klinischen Sinne) an der Untersuchung mitgewirkt haben. Die gemittelten T-Werte für sämtliche Stichprobengruppierungen sind in den Anhängen [B], für den IAF, und [C], für den FAF, einzusehen. Die vorliegenden Ergebnisse dieser Untersuchung entsprechen den Befunden von Fritz et al. (1997), welche selbst bei Vielspielern (Spielzeit / Woche >7 Stunden) keinerlei psychopathologische Auffälligkeiten (durch klinische Tests erhoben) aufwiesen und sich die Vielspieler praktisch nicht von der Normgruppe unterscheiden ließen.

5.7.2.1 Interaktions-Angst-Fragebogen (IAF)

Die Pretests des IAF ergaben signifikante Unterschiede für den Faktor „Geschlecht“ und für die Kombinationen dieses Faktors mit den Faktoren „Gruppe“ und „Konsumerfahrung“. Bezogen auf die Angstneigung deutet dies auf rein geschlechtsspezifische Unterschiede hin, die allerdings auch in Wechselwirkung mit den anderen Faktoren noch zu signifikanten Unterschieden führen können.

Dieses Ergebnis war allerdings zu erwarten, da die Variable Geschlecht grundsätzlich mit einem signifikanten Unterschied bezüglich der alten wie auch der neuen IAF Skalen (hier eingesetzt) einhergeht. Dies gilt bei den neuen Skalen insbesondere für Skala 1: „Angst vor physischer Verletzung“, Skala 7: „Angst vor physischer Schädigung“ und Skala 10: „Globale Angstneigung“, die alle drei bei Frauen deutlich höher liegen als bei Männern (vgl. Becker, 1997)

Faktor: Geschlecht

Das multivariate Testergebnis für den Faktor Geschlecht ist auf dem 0,1 % Niveau signifikant ($F = 7,788$; $df = 7$; $\alpha = 0,000$), d. h. es existiert ein **höchst signifikanter Unterschied** zwischen weiblichen und männlichen VPN die 10 IAF Skalen betreffend.

Betrachtet man nun die Mittelwerte der einzelnen Skalen, zeigt sich, dass die weiblichen Teilnehmer in allen Skalen außer in der Skala IAF 6 (Angst vor Abwertung und Unterlegenheit) höhere Werte haben als die männlichen VPN, d. h. in fast allen Bereichen zu einer höheren Ängstlichkeit neigen als die männlichen Teilnehmer (vgl. Tabelle 1a).

Tabelle 1a: Mittelwerte Pretest IAF (Faktor: Geschlecht):

Mittelwerte IAF Skalen	n	IAF 1	IAF 4	IAF 7	IAF 10
weiblich (♀)	108	53,704	35,454	89,157	245,37
männlich (♂)	108	47,306	33,556	80,861	224,769

Sämtliche der genannten Unterschiede sind hierbei signifikant. In der Skala IAF 6 existiert kein signifikanter Unterschied zwischen den weiblichen und männlichen Teilnehmern der Untersuchung. Der Unterschied der Scores von IAF 1, 7 und 10 sind auf dem 0,1 % Niveau höchst signifikant ($\alpha \leq 0,001$). Der Unterschied zwischen weiblichen und männlichen VPN bei IAF 4 ist ebenfalls signifikant, bei einem Signifikanzniveau von 5 %. ($\alpha \leq 0,050$; vgl. Tabelle 1b).

Tabelle 1b: Signifikante Unterschiede Pretest IAF (Faktor: Geschlecht):

Skala	F-Wert (F)	Freiheitsgrade (df)	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
IAF 1	37,753	1	0,000
IAF 4	5,651	1	0,018
IAF 7	31,501	1	0,000
IAF 10	32,47	1	0,000

Faktorenkombination: Geschlecht-Gruppe

Das multivariate Testergebnis für die Zwischensubjektfaktoren „Geschlecht-Gruppe“ ist auf dem 5 % Niveau signifikant ($F = 1,735$; $df = 14$; $\alpha = 0,047$), d. h. es existiert ein **signifikanter Unterschied** zwischen weiblichen und männlichen VPN innerhalb der Untersuchungsgruppen (Filmgruppe, Spielgruppe und Kontrollgruppe) hinsichtlich der IAF Skalen.

Dieser Unterschied manifestiert sich innerhalb der Tests der Zwischensubjekteffekte ausschließlich in den Skalen IAF 1 und IAF 7. Die Mittelwerte der einzelnen Stichproben sind der Tabelle 2a zu entnehmen.

Tabelle 2a: Mittelwerte Pretest IAF (Faktor: Geschlecht-Gruppe):

Mittelwerte der IAF Skalen	n	IAF 1	IAF 7
♀–Spielgruppe	36	54,417	88,639
♀–Filmgruppe	36	53,861	90,778
♀–Kontrollgruppe	36	52,833	88,056
♂–Spielgruppe	36	44,194	76,917
♂–Filmgruppe	36	47,694	80,694
♂–Kontrollgruppe	36	50,028	84,972

Der Unterschied der Scores von IAF 1 und IAF 7 sind auf dem 5 % Niveau signifikant ($\alpha \leq 0,050$), d. h. die weiblichen und männlichen VPN unterscheiden sich innerhalb der jeweiligen Gruppe signifikant in ihrer Angst vor physischer Verletzung und in ihrer Angst vor physischer Schädigung (vgl. Tabelle 2b).

Tabelle 2b: Signifikante Unterschiede Pretest IAF (Faktor: Geschlecht-Gruppe):

Skala	F-Wert (F)	Freiheitsgrade (df)	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
IAF 1	4,24	2	0,016
IAF 7	3,212	2	0,042

Die folgende Tabelle 2c gibt Aufschluss darüber, zwischen welchen der einzelnen Faktorstufen ein signifikanter Unterschied existiert. Bei nicht-signifikanten Ergebnissen wurde auf eine Darstellung verzichtet.

Tabelle 2c: Signifikante Faktorstufenunterschiede Pretest IAF (Faktor Geschlecht-Gruppe):

Skala	Unterschiede zwischen den Faktorstufen	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
IAF 1	♀-Filmgruppe / ♂-Filmgruppe	0,001
	♀-Filmgruppe / ♂-Spielgruppe	0,000
	♀-Filmgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,040
	♀-Spielgruppe / ♂-Filmgruppe	0,000
	♀-Spielgruppe / ♂-Spielgruppe	0,000
	♀-Spielgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,019
	♀-Kontrollgruppe / ♂-Filmgruppe	0,006
	♀-Kontrollgruppe / ♂-Spielgruppe	0,000
	♂-Spielgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,002
IAF 7	♀-Filmgruppe / ♂-Filmgruppe	0,000
	♀-Filmgruppe / ♂-Spielgruppe	0,000
	♀-Filmgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,031
	♀-Spielgruppe / ♂-Filmgruppe	0,003
	♀-Spielgruppe / ♂-Spielgruppe	0,000
	♀-Kontrollgruppe / ♂-Filmgruppe	0,006
	♀-Kontrollgruppe / ♂-Spielgruppe	0,000
	♂-Spielgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,003

Die weiblichen Teilnehmer der Spielgruppe und der Filmgruppe haben vor der eigentlichen Untersuchungsphase signifikant mehr Angst vor physischer Verletzung (IAF 1) als die Gesamtgruppe der männlichen Teilnehmer. Die weiblichen Teilnehmer der Kontrollgruppe sind nur gegenüber den männlichen Teilnehmern der Spiel- und Filmgruppe ängstlicher hinsichtlich physischer Verletzungen. Zwischen den Geschlechtern innerhalb der Kontrollgruppe existiert kein signifikanter Unterschied. Zwischen den weiblichen Teilnehmern der einzelnen Gruppen existiert ebenfalls kein signifikanter Unterschied innerhalb der Skala IAF 1. Betrachtet man die männlichen Teilnehmer, so findet man ausschließlich zwischen den Teilnehmern der Spiel- und der Kontrollgruppe einen signifikanten Unterschied.

Deutlich wird, dass in dieser Stichprobenverteilung der Faktor Geschlecht ausschlaggebendes Unterscheidungskriterium ist. Das zusätzliche Kriterium Gruppenzugehörigkeit spielt nur in der männlichen Teilnehmerpopulation eine Rolle und hier auch nur als signifikanter Unterschied zwischen Spiel- und Kontrollgruppe.

Trotzdem es sich hierbei nicht um signifikante Unterschiede handelt, ist die Tatsache bemerkenswert, dass eine gegenläufige Rangreihe zwischen den Geschlechtern bezogen auf deren Gruppenzugehörigkeit feststellbar ist. Während die Werte der männlichen und weiblichen Teilnehmer der Kontrollgruppe so nah beieinander liegen, dass kein signifikanter Unterschied feststellbar ist, driften die Filmgruppe und am stärksten die Spielgruppe in Bezug auf das jeweilige Geschlecht der Teilnehmer deutlich auseinander. Die weiblichen Teilnehmer der Spielgruppe haben den höchsten Wert in der Skala IAF 1, die männlichen Teilnehmer derselben Gruppe den niedrigsten. Die Teilnehmer der Filmgruppe liegen mit ihren Werten in der jeweiligen Geschlechtsgruppe zwischen den Werten von Kontroll- und Spielgruppe. Wie es zu dieser Verteilung der Werte kommt, ist nicht bekannt.

Der oben beschriebene Effekt der Gegenläufigkeit ist für die Skala IAF 7 (Angst vor physischer Schädigung) nicht feststellbar. Ansonsten zeigt sich ein ähnliches Bild. Zwischen

den weiblichen Teilnehmern der unterschiedlichen Gruppen existiert kein signifikanter Unterschied. Bei den männlichen Teilnehmern existiert hier ebenfalls ausschließlich ein signifikantes Ergebnis zwischen Spiel- und Kontrollgruppe, wobei auch hier die männlichen Teilnehmer der Spielgruppe den niedrigsten Wert haben und die männlichen Teilnehmer der Kontrollgruppe den höchsten Wert, d. h. die größte Angst vor physischer Schädigung haben.

Die weiblichen Teilnehmer der Filmgruppe haben den höchsten Wert insgesamt und unterscheiden sich entsprechend signifikant von der Gesamtgruppe der männlichen Teilnehmer. Die weiblichen Teilnehmer der Spielgruppe zeigen eine signifikant höhere Ängstlichkeit vor physischer Schädigung gegenüber den männlichen Teilnehmern der Film- und Spielgruppe. Der Wert der männlichen Teilnehmer der Kontrollgruppe ist so hoch, dass hier kein signifikanter Unterschied zu den weiblichen Teilnehmern der Spiel- und Kontrollgruppe belegbar ist. Die weiblichen Teilnehmer der Kontrollgruppe weisen somit nur gegenüber den männlichen Teilnehmern der Film- und Spielgruppe eine signifikant höhere Angstneigung vor physischer Schädigung auf.

Entsprechend lässt sich für die Skala IAF 7 festhalten, dass ebenso wie in der Skala IAF 1 der Faktor Geschlecht das ausschlaggebende Unterschiedskriterium darstellt. Die Gruppenzugehörigkeit ist nur bei den männlichen VPN (Spielgruppe vs. Kontrollgruppe) von Bedeutung.

Faktorenkombination: Geschlecht-Konsumerfahrung

Das multivariate Testergebnis für die Faktorenkombination „Geschlecht – Konsumerfahrung“ ist auf dem 1 % Niveau ($\alpha \leq 0,010$) signifikant, d. h. es existiert ein **hoch signifikanter Unterschied** ($F = 2,183$; $df = 14$; $\alpha = 0,008$) in den IAF Skalen zwischen weiblichen und männlichen VPN in Wechselwirkung mit den Konsumerfahrungsstufen (niedrige, mittlere und hohe Konsumerfahrung).

Dieser Unterschied äußert sich innerhalb der Tests der Zwischensubjekteffekte in allen untersuchten Skalen. Die Mittelwerte der Zwischensubjektfaktoren mit einem signifikantem Ergebnis sind der Tabelle 3a zu entnehmen.

Tabelle 3a: Mittelwerte Pretest IAF (Faktor: Geschlecht-Konsumerfahrung):

Mittelwerte der IAF Skalen	n	IAF 1	IAF 4	IAF 6	IAF 7	IAF 10
♀–niedrige Konsumerfahrung	36	52,528	35,417	43,056	87,944	240,917
♀–mittlere Konsumerfahrung	36	54,306	33,75	44,639	88,056	244,556
♀–hohe Konsumerfahrung	36	54,278	37,194	45,361	91,472	250,639
♂–niedrige Konsumerfahrung	36	51,417	34,889	45	86,306	235,917
♂–mittlere Konsumerfahrung	36	46,278	33,667	43,861	79,944	227,722
♂–hohe Konsumerfahrung	36	44,222	32,111	40,444	76,333	210,667

Die Unterschiede der gemittelten Scores von IAF 1, IAF 7, und IAF 10 sind auf dem 0,1 % Niveau höchst signifikant ($\alpha \leq 0,001$). Der Unterschied zwischen den Stichproben ist bei IAF 6 hoch signifikant, mit einem Signifikanzniveau von 1 % ($\alpha \leq 0,010$). In der Skala IAF 4 ist der

Unterschied der Zwischensubjektfaktoren mit einem Signifikanzniveau von 5 % ($\alpha \leq 0,050$) am geringsten, aber ebenfalls signifikant (vgl. Tabelle 3b).

Tabelle 3b: Signifikante Unterschiede Pretest IAF (Faktor Geschlecht-Konsumerfahrung):

Skala	F-Wert (F)	Freiheitsgrade (df)	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
IAF 1	6,761	2	0,001
IAF 4	4,004	2	0,020
IAF 6	4,953	2	0,008
IAF 7	6,955	2	0,001
IAF 10	8,069	2	0,000

Zwischen welchen der einzelnen Faktorstufen ein signifikanter Unterschied besteht, wird aus folgender Tabelle 3c ersichtlich.

Tabelle 3c: Signifikante Faktorstufenunterschiede Pretest IAF (Faktor Geschlecht-Konsumerfahrung):

Skala	Unterschiede zwischen den Faktorstufen	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
IAF 1	♀-niedrige K. / ♂-mittlere K.	0,001
	♀-niedrige K. / ♂-hohe K.	0,000
	♀-mittlere K. / ♂-mittlere K.	0,000
	♀-mittlere K. / ♂-hohe K.	0,000
	♀-hohe K. / ♂-mittlere K.	0,000
	♀-hohe K. / ♂-hohe K.	0,000
	♂-niedrige K. / ♂-mittlere K.	0,005
	♂-niedrige K. / ♂-hohe K.	0,000
IAF 4	♀-niedrige K. / ♂-hohe K.	0,020
	♀-mittlere K. / ♀-hohe K.	0,015
	♀-hohe K. / ♂-mittlere K.	0,013
	♀-hohe K. / ♂-hohe K.	0,000
	♂-niedrige K. / ♂-hohe K.	0,050
IAF 6	♀-mittlere K. / ♂-hohe K.	0,007
	♀-hohe K. / ♂-hohe K.	0,002
	♂-niedrige K. / ♂-hohe K.	0,003
	♂-mittlere K. / ♂-hohe K.	0,027
IAF 7	♀-niedrige K. / ♂-mittlere K.	0,003
	♀-niedrige K. / ♂-hohe K.	0,000
	♀-mittlere K. / ♂-mittlere K.	0,002
	♀-mittlere K. / ♂-hohe K.	0,000
	♀-hohe K. / ♂-mittlere K.	0,000
	♀-hohe K. / ♂-hohe K.	0,000
	♂-niedrige K. / ♂-mittlere K.	0,015
	♂-niedrige K. / ♂-hohe K.	0,000
IAF 10	♀-niedrige K. / ♂-mittlere K.	0,036
	♀-niedrige K. / ♂-hohe K.	0,000
	♀-mittlere K. / ♂-mittlere K.	0,008
	♀-mittlere K. / ♂-hohe K.	0,000
	♀-hohe K. / ♂-niedrige K.	0,020
	♀-hohe K. / ♂-mittlere K.	0,000
	♀-hohe K. / ♂-hohe K.	0,000
	♂-niedrige K. / ♂-hohe K.	0,000
	♂-mittlere K. / ♂-hohe K.	0,007

Obige Tabelle verdeutlicht, dass auch bei der Faktorenkombination „Geschlecht-Konsumerfahrung“ das wichtigste Unterscheidskriterium das Geschlecht der Teilnehmer darstellt. Es existieren in keiner der IAF-Skalen Unterschiede zwischen den verschiedenen Erfahrungsstufen der weiblichen Teilnehmer. Bei den männlichen Teilnehmern finden sich signifikante Unterschiede, außer in der Skala IAF 1, ausschließlich bezogen auf die Gruppe mit hoher Konsumerfahrung. Signifikante Unterschiede zwischen den Gruppen mit niedriger und mittlerer Konsumerfahrung finden sich aber in der Skala IAF 1.

IAF 1: die Gesamtgruppe der weiblichen Teilnehmer und die männlichen Teilnehmer mit niedriger Konsumerfahrung sind signifikant ängstlicher in Bezug auf physische Verletzungen als die männlichen Teilnehmer mit mittlerer und hoher Konsumerfahrung. Zwischen den weiblichen Teilnehmer und den männlichen Teilnehmern mit niedriger Konsumerfahrung lassen sich keine signifikanten Unterschiede nachweisen, ebenso wenig zwischen den männlichen Teilnehmern mit mittlerer und hoher Konsumerfahrung. Die niedrigste Angstneigung haben die männlichen Teilnehmer mit hoher Konsumerfahrung, die höchste Angstneigung zeigen die weiblichen Teilnehmer mit mittlerer Konsumerfahrung.

IAF 4: innerhalb dieser Skala zeigt sich ein uneinheitliches Bild. Die VPN mit niedriger Konsumerfahrung zeigen eine größere Ängstlichkeit vor Erkrankungen und ärztlichen Behandlungen ausschließlich gegenüber den männlichen Teilnehmern mit hoher Konsumerfahrung, die den geringsten Ängstlichkeitsgrad insgesamt haben. Die stärkste Angstneigung hinsichtlich Erkrankungen und ärztlicher Behandlung findet sich bei den weiblichen Teilnehmern mit hoher Konsumerfahrung, was sich nur gegenüber den Teilnehmern mit mittlerer Konsumerfahrung und den männlichen Teilnehmern mit hoher Konsumerfahrung als Unterschied bemerkbar macht. In dieser Skala kann man entsprechend nicht von einem führenden Unterscheidskriterium sprechen, obwohl auch hier von einer dominanteren Wirkung des Faktors Geschlecht auszugehen ist.

IAF 6: in dieser Skala zeigen die männlichen Teilnehmer mit hoher Konsumerfahrung die geringste Angstneigung (hier: vor Abwertung und Unterlegenheit) und unterscheiden sich darin signifikant von der Gesamtgruppe der VPN mit mittlerer Konsumerfahrung sowie von den weiblichen Teilnehmern mit hoher Konsumerfahrung und den männlichen Teilnehmern mit niedriger Konsumerfahrung. Weitere Unterschiede existieren nicht.

IAF 7: in der Gesamtgruppe der weiblichen Teilnehmer und in der Gruppe der männlichen Teilnehmer mit niedriger Konsumerfahrung findet sich eine signifikant größere Ängstlichkeit in Bezug auf physische Schädigung (IAF 1 + IAF 4) als bei den männlichen Teilnehmer mit mittlerer und hoher Konsumerfahrung. Zwischen den weiblichen Teilnehmer und den männlichen Teilnehmern mit niedriger Konsumerfahrung lassen sich keine signifikanten Unterschiede nachweisen, ebenso wenig zwischen den männlichen Teilnehmern mit mittlerer und hoher Konsumerfahrung. Die niedrigste Angstneigung

haben die männlichen Teilnehmer mit hoher Konsumerfahrung, die höchste Angstneigung zeigen die weiblichen Teilnehmer mit hoher Konsumerfahrung.

IAF 10: die männlichen Teilnehmer mit hoher Konsumerfahrung zeigen die niedrigste globale Angstneigung und unterscheiden sich darin signifikant von allen anderen Teilnehmern. Die weiblichen Teilnehmer mit hoher Konsumerfahrung zeigen hingegen die extremste globale Angstneigung und unterscheiden sich darin auch noch gegenüber den restlichen männlichen VPN, aber nicht gegenüber den restlichen weiblichen Teilnehmern. Die männlichen Teilnehmer mit mittlerer Konsumerfahrung haben die zweitniedrigste globale Angstneigung und liegen damit noch unter sämtlichen weiblichen Teilnehmern. Bei den anderen VPN lassen sich keine weiteren Unterschiede finden.

Die Ergebnisse der multivariaten Analysen der Faktoren Gruppe und Konsumerfahrung sowie der Faktorenkombinationen „Gruppe-Konsumerfahrung“ und „Geschlecht-Gruppe-Konsumerfahrung“ ergaben keine signifikanten Unterschiede zwischen den jeweiligen Faktorstufen.

5.7.2.2 Fragebogen zur Erfassung von Aggressionsfaktoren (FAF)

Die Betrachtung des Faktors „Geschlecht“ innerhalb der Pretests führt beim FAF ähnlich wie beim IAF zu wenig überraschenden Ergebnissen. In der Eichstichprobe des FAF lassen sich Theorien der Aggressionsforschung, aber auch Annahmen aus dem Fundus des Alltagswissens bezüglich männlicher und weiblicher Aggressivität bestätigt finden, was in Anbetracht der Durchschaubarkeit von Fragebögen zumindest die Mutmaßung einer klischeehaften Selbsteinschätzung von Männern und Frauen im Raume stehen lässt.

Zu den bestätigten geschlechtsspezifischen Unterschieden innerhalb der Eichstichprobe schreiben Hampel & Selg (1975), dass männliche Probanden sämtlicher Altersstufen in den ersten beiden Faktoren höhere Werte erreichen als im Alter vergleichbare weibliche Probanden. Im Faktor 3 finden sich nur sehr geringe Unterschiede die nicht signifikant wurden. Depressivität bzw. Selbstaggression und aggressive Hemmung zeigen sich wiederum bei den weiblichen Probanden der Eichstichprobe erwartungsgemäß mit höheren Werten als bei den gleichaltrigen männlichen Probanden. Aufgrund der erhöhten Werte in den ersten beiden Faktoren, zeigt auch die Summe der Aggressivität bei den Männern durchgängig höhere Werte. Die Frage nach biologischen oder sozialisatorischem Einfluss auf diese Ergebnisse bleibt dabei natürlich offen.

Innerhalb des Pretests fanden sich weiterhin signifikante Unterschiede für den Faktor „Konsumerfahrung“ und für die Faktorenkombination „Gruppe-Konsumerfahrung“. Hinsichtlich der Konsumerfahrung scheinen sich hier, im Gegensatz zu den Ergebnissen des IAF, Thesen einer Wirkung medialer Gewaltdarstellung auf die Aggressivität des Konsumenten zu bestätigen. Der festgestellte Unterschied für die Faktorenkombination „Gruppe-Konsumerfahrung“ muss als Einzelbefund stehen bleiben, weiter reichende Aussagen lässt dieses Ergebnis nicht zu.

Faktor: Geschlecht

Die Analyse des Faktors Geschlecht innerhalb des FAF ergab ein signifikantes Ergebnis auf dem 0,1 % Niveau ($\alpha \leq 0,001$). Mit anderen Worten es besteht ein **höchst signifikanter Unterschied** ($F = 4,831$; $df = 6$; $\alpha = 0,000$), zwischen männlichen und weiblichen Untersuchungsteilnehmern bezüglich der Aggressionsfaktoren des FAF.

Bei der einzelnen Betrachtung der Zwischensubjektfaktoren zeigt sich dieser Unterschied allerdings nur bei den Aggressionsfaktoren FAF 2, FAF 3 und FAF 5. Für die Faktoren 2 und 5 war dieses Ergebnis im Vergleich zu den Resultaten der Eichstichprobe zu erwarten. Die Signifikanz für den 3. Faktor stellt in jedem Fall einen Grenzwert dar (vgl. Tabelle 2.1.2) und relativiert sich im Hinblick auf die geringe Größe der hier untersuchten spezifischen Stichprobe. Die Aggressionsfaktoren FAF 1, FAF 4 und die Summe der Aggressivität weisen keine signifikanten Unterschiede zwischen weiblichen und männlichen Teilnehmern auf. In Anbetracht der Befunde der Eichstichprobe zeigt die hier untersuchte Stichprobe also eher untypische Ergebnis für den Faktor 1 und die Summe der Aggressivität.

Die Mittelwerte der Aggressionsfaktoren mit signifikantem Unterschied finden sich in der unten stehenden Tabelle 4a.

Tabelle 4a: Mittelwerte Pretest FAF (Faktor: Geschlecht):

Mittelwerte der FAF - Faktoren	n	FAF 2	FAF 3	FAF 5
♀	108	3,556	6,407	5,176
♂	108	4,25	5,657	4,444

Die Unterschiede der Scores von FAF 2, FAF 3 und FAF 5 sind auf dem 5 % Niveau signifikant ($\alpha \leq 0,050$, vgl. Tabelle 4b). Man kann also sagen, die weiblichen und männlichen VPN unterscheiden sich signifikant in ihren reaktiven Aggressionen, ihrer Erregbarkeit und in ihrer Aggressionshemmung.

Tabelle 4b: Signifikante Unterschiede Pretest FAF (Faktor: Geschlecht):

Skala	F-Wert (F)	Freiheitsgrade (df)	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
FAF 2	5,931	1	0,016
FAF 3	3,911	1	0,049
FAF 5	6,324	1	0,013

Faktor: Konsumerfahrung

Das multivariate Testergebnis für den Faktor Konsumerfahrung ist auf dem 0,1 % Niveau ($\alpha \leq 0,001$) signifikant, d. h. es existiert ein **höchst signifikanter Unterschied** ($F = 2,891$; $df = 12$; $\alpha = 0,001$) innerhalb der FAF Aggressionsfaktoren zwischen den Teilnehmern mit niedriger, mittlerer und hoher Konsumerfahrung.

Im Gegensatz zum Faktor Geschlecht zeigt die Untersuchung der separaten Aggressionsfaktoren in diesem Fall Unterschiede im FAF 1, FAF 2 und in der Summe der Aggressionsfaktoren (vgl. Tabelle 5a). FAF 3, FAF 4, FAF 5 weisen keine signifikanten Unterschiede auf.

Tabelle 5a: Mittelwerte Pretest FAF (Faktor: Konsumerfahrung):

Mittelwerte der FAF Skalen	n	FAF 1	FAF 2	Summe
niedrige Konsumerfahrung	72	4,069	3,042	12,597
mittlere Konsumerfahrung	72	4,556	3,806	14,361
hohe Konsumerfahrung	72	5,639	4,861	17,111

Die Unterschiede der Scores von FAF 2 und der Summe der Aggressionsfaktoren sind auf dem 0,1 % Niveau signifikant ($\alpha \leq 0,001$), der Unterschied zwischen den Scores von FAF 1 zeigt ein Signifikanzniveau von 1% ($\alpha \leq 0,010$). Die entsprechenden Werte sind der Tabelle 5b zu entnehmen.

Tabelle 5b: Signifikante Unterschiede Pretest FAF (Faktor: Konsumerfahrung):

Skala	F-Wert (F)	Freiheitsgrade (df)	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
FAF 1	5,852	2	0,003
FAF 2	13,686	2	0,000
Summe	9,799	2	0,000

Demgemäß lässt sich für den Faktor Konsumerfahrung festhalten: die Untersuchungsteilnehmer mit niedriger, mittlerer und hoher Konsumerfahrung unterscheiden sich hoch signifikant in ihrer spontanen Aggression und höchst signifikant in ihren reaktiven Aggressionen sowie in der Summe ihrer Aggressivität. In der folgenden Tabelle 5c werden die Irrtumswahrscheinlichkeiten (α) der jeweilig vorhandenen signifikanten Unterschiede der Faktorstufen innerhalb der Skalen FAF 1, FAF 2 und „Summe“ dargestellt.

Tabelle 5c: Signifikante Faktorstufenunterschiede Pretest FAF (Faktor Konsumerfahrung):

Skala	Unterschiede zwischen den Faktorstufen	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
FAF 1	niedrige K. / hohe K.	0,001
	mittlere K. / hohe K.	0,022
FAF 2	niedrige K. / mittlere K.	0,030
	niedrige K. / hohe K.	0,000
	mittlere K. / hohe K.	0,003
Summe	niedrige K. / hohe K.	0,000
	mittlere K. / hohe K.	0,008

In der Skala FAF 1 (spontane Aggression) findet sich bei den Teilnehmern mit hoher Konsumerfahrung der höchste Wert, worin sich diese dann auch signifikant von denen mit mittlerer und niedriger Konsumerfahrung unterscheiden. Zwischen den Teilnehmern mit niedriger und mittlerer Konsumerfahrung hingegen existiert kein signifikanter Unterschied.

Bezogen auf die reaktive Aggression (FAF 2) findet sich der höchste Wert bei den Teilnehmern mit hoher Konsumerfahrung, der niedrigste Wert bei den Teilnehmern mit niedriger Konsumerfahrung. Alle drei Gruppen unterscheiden sich signifikant voneinander, d. h. hier lässt sich eine Steigerung reaktiver Aggression abhängig von der Konsumerfahrung der Teilnehmer konstatieren.

Betrachtet man die „Summe der Aggressivität“, lässt sich ein identischer Effekt wie in der Skala FAF 1 nachweisen. Die Teilnehmer mit hoher Konsumerfahrung haben auch hier den höchsten Wert und unterscheiden sich bezogen auf die „Summe der Aggressivität“ signifikant von allen andern Teilnehmern. Zwischen den Teilnehmern mit niedriger und mittlerer Konsumerfahrung existiert kein signifikanter Unterschied.

Faktorenkombination: Gruppe-Konsumerfahrung

Betrachtet man diese Stichprobengruppierung, so ergibt die multivariate Analyse einen **signifikanten Unterschied** ($F = 1,665$; $df = 24$; $\alpha = 0,024$) zwischen den Untersuchungsgruppen in Wechselwirkung mit der jeweiligen Konsumerfahrung der Teilnehmer auf einem Signifikanzniveau von 5 % ($\alpha \leq 0,050$). Hier zeigt die Untersuchung der einzelnen Aggressionsfaktoren ausschließlich beim FAF 4 Unterschiede auf (vgl. Tabelle 6a)

Tabelle 6a: Mittelwerte Pretest FAF (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung):

Mittelwerte der FAF Skalen	n	FAF 4
Spielgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	3,708
Spielgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	5,208
Spielgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	3,875
Filmgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	4,542
Filmgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	3,25
Filmgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	4,792
Kontrollgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	3,75
Kontrollgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	5,208
Kontrollgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	4,292

Der **signifikante Unterschied** ($F = 2,655$; $df = 4$; $\alpha = 0,034$) der gemittelten Werte von FAF 4 ist auf dem 5 % Niveau signifikant ($\alpha \leq 0,050$). Man kann entsprechend festhalten: die VPN unterscheiden sich in Abhängigkeit ihrer Zugehörigkeit zu einer der Untersuchungsgruppen und ihrer individuellen Konsumerfahrung hinsichtlich ihrer Selbstaggression bzw. Depression. Die Signifikanzniveaus der Unterschiede zwischen den einzelnen Faktorstufen sind der Tabelle 6b zu entnehmen.

Tabelle 6b: Signifikante Faktorstufenunterschiede Pretest FAF (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung):

Skala	Unterschiede zwischen den Faktorstufen	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
FAF4	Film–mittlere K. / Spiel–mittlere K.	0,014
	Film–mittlere K. / Kontrolle–mittlere K.	0,014

Die Betrachtung der Skala FAF 4 (Selbstaggression bzw. Depression) zeigt ausschließlich signifikante Unterschiede zwischen den Teilnehmern mit mittlerer Konsumerfahrung, bei denen die VPN der Spiel- und der Kontrollgruppe die höchsten Werte und die VPN der Filmgruppe die niedrigsten Werte der Gesamtstichprobe aufweisen. Wie dieser Effekt zustande kommt, ist nicht bekannt. Andere Unterschiede sind nicht belegbar.

Die multivariaten Analysen des Faktors Gruppe sowie der Faktorenkombinationen „Geschlecht – Gruppe“, „Geschlecht-Konsumerfahrung“ und „Geschlecht-Gruppe-Konsumerfahrung“ ergaben keine signifikanten Unterschiede zwischen den jeweiligen Faktorstufen. Auch in diesen Stichprobengruppierungen liegen die Mittelwerte in den Normbereichen der Eichstichprobe des FAF.

5.7.2.3 **Selbsteinschätzungsfragebogen zur aktuellen Befindlichkeit (SAB)**

In der folgenden Darstellung werden als Erstes die Ergebnisse der Pretests der einzelnen Sitzungen 1 bis 5 genannt. Es folgt die Darstellung der Ergebnisse des Pretests für die über alle fünf Sitzungen gemittelten Werte.

Sitzung 1

Vor der ersten Sitzung lassen sich signifikante Unterschiede, zwischen den Teilnehmern hinsichtlich ihrer aktuellen Befindlichkeit, ausschließlich für die Faktorenkombination „Gruppe-Konsumerfahrung“ belegen. Die multivariaten Analysen der Faktoren Geschlecht, Gruppe und Konsumerfahrung sowie der Faktorenkombinationen „Geschlecht-Gruppe“, „Geschlecht-Konsumerfahrung“ und „Geschlecht-Gruppe-Konsumerfahrung“ ergaben keine signifikanten Unterschiede zwischen den jeweiligen Faktorstufen.

Faktorenkombination: Gruppe-Konsumerfahrung

Bei der Betrachtung dieser Stichprobengruppierung, ergibt die multivariate Analyse einen **hoch signifikanten Unterschied** ($F = 1,472$; $df = 84$; $\alpha = 0,006$) zwischen den Untersu-

chungsgruppen in Wechselwirkung mit der jeweiligen Konsumerfahrung der Teilnehmer auf einem Signifikanzniveau von 1 % ($\alpha \leq 0,010$).

Hier kann man bei der Untersuchung der einzelnen Items des Selbsteinschätzungsfragebogens ausschließlich bei Item 1 („Fühlen Sie sich selbstsicher?“), Item 7 („Wie zufrieden sind Sie augenblicklich?“) und Item 11 („Sind Sie im Augenblick bekümmert?“) Unterschiede feststellen (vgl. Tabelle 7a)

Tabelle 7a: Mittelwerte Pretest SAB Sitzung 1 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung):

Mittelwerte der SAB Items	n	Item 1	Item 7	Item 11
Spielgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	4,25	4,04	1,62
Spielgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	4,04	3,92	2,17
Spielgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	4,58	3,54	1,83
Filmgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	3,71	3,54	1,96
Filmgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	4,67	4,33	1,29
Filmgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	4,42	4,46	1,71
Kontrollgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	4,17	3,79	1,67
Kontrollgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	4,21	3,88	2
Kontrollgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	4,46	4,08	1,33

Die hier gefundenen Unterschiede der gemittelten Werte von Item 7 und Item 11 sind auf dem 5 % Niveau ($\alpha \leq 0,050$), die Abweichung zwischen den Werten von Item 1 ist sogar auf dem 1 % Niveau ($\alpha \leq 0,010$) signifikant (vgl. Tabelle 7b). Die Teilnehmer unterscheiden sich vor der ersten Sitzung in Abhängigkeit ihrer Zugehörigkeit zu einer der Untersuchungsgruppen und ihrer individuellen Konsumerfahrung hinsichtlich der Selbsteinschätzung ihrer Selbstsicherheit, ihrer Zufriedenheit und ihres Grades an Bekümmertheit.

Tabelle 7b: Signifikante Unterschiede Pretest SAB Sitzung 1 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung):

Item	F-Wert (F)	Freiheitsgrade (df)	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
1	3,400	4	0,010
7	3,122	4	0,016
11	2,748	4	0,030

Die gemittelten Werte liegen bei Item 1 (Fühlen Sie sich selbstsicher?) bis auf eine Ausnahme zwischen „ziemlich“ und „sehr“. Bei den Teilnehmern der Filmgruppe mit niedriger Konsumerfahrung findet man einen Wert von 3,71, d. h. tendenziell weist dieser auch eher in Richtung Skalenwert 4. Bei Item 7 (Wie zufrieden sind Sie im Augenblick?) verteilen sich die Skalenwerte zwischen 3,5 und 4,5, liegen also im Skalenbereich von „ein bisschen“ bis „ziemlich“. Die Skalenwerte von Item 11 (Sind Sie im Augenblick bekümmert?) liegen in nahezu allen Gruppen zwischen „überhaupt nicht“ und „sehr gering“. Nur die VPN der Spielgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung haben einen darüber hinausgehenden Mittelwert von 2,17. Die Tabelle 3.1.3 zeigt nun die einzelnen Irrtumswahrscheinlichkeiten der signifikanten Unterschiede zwischen den Faktorstufen dieser Faktorenkombination.

Tabelle 7c: Signifikante Faktorstufenunterschiede Pretest SAB Sitzung 1 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung):

Item	Unterschiede zwischen den Faktorstufen	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
1	Film-niedrige K. / Film-mittlere K.	0,000
	Film-niedrige K. / Film hohe K.	0,005
	Film-niedrige K. / Spiel-niedrige K.	0,032
	Film-niedrige K. / Spiel-hohe K.	0,001
	Film-niedrige K. / Kontrolle-mittlere K.	0,048
	Film-niedrige K. / Kontrolle-hohe K.	0,003
	Film-mittlere K. / Spiel-mittlere K.	0,014
	Film-mittlere K. / Kontrolle-niedrige K.	0,048
7	Film-niedrige K. / Film-mittlere K.	0,008
	Film-niedrige K. / Film-hohe K.	0,002
	Film-mittlere K. / Spiel-hohe K.	0,008
	Film-hohe K. / Spiel-hohe K.	0,002
	Film-hohe K. / Kontrolle-niedrige K.	0,024
	Film-hohe K. / Kontrolle-mittlere K.	0,048
11	Film-niedrige K. / Film-mittlere K.	0,037
	Film-niedrige K. / Kontrolle-hohe K.	0,050
	Film-mittlere K. / Spiel-mittlere K.	0,006
	Film-mittlere K. / Kontrolle-mittlere K.	0,027
	Spiel-mittlere K. / Kontrolle-hohe K.	0,009
	Kontrolle-mittlere K. / Kontrolle-hohe K.	0,037

Die VPN der Filmgruppe mit niedriger Konsumerfahrung weisen den niedrigsten Wert unter Item 1 (Fühlen Sie sich selbstsicher ?) auf und unterscheiden sich darin von den restlichen Teilnehmern mit hoher Konsumerfahrung sowie den Teilnehmern der Spielgruppe mit niedriger Konsumerfahrung und den Mitgliedern der Film- und Kontrollgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung. Der höchste Wert unter Item 1 findet sich bei den Teilnehmern der Filmgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung. Diese Teilnehmer unterscheiden sich signifikant von den VPN der Spielgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung und denen der Kontrollgruppe mit niedriger Konsumerfahrung, welche die niedrigsten Werte nach der Filmgruppe mit niedriger Konsumerfahrung aufweisen.

Ein ähnlich unsystematisches Ergebnis findet sich unter Item 7 (Wie zufrieden sind Sie im Augenblick?). Die Teilnehmer der Spielgruppe mit hoher Konsumerfahrung und die Teilnehmer der Filmgruppe mit niedriger Konsumerfahrung weisen die niedrigsten Werte für Item 7 auf. Ein signifikanter Unterschied lässt sich allerdings nur gegenüber den Teilnehmern mit dem höchsten (Filmgruppe mit hoher Konsumerfahrung) und dem zweithöchsten Wert (Filmgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung) feststellen. Die Teilnehmer der Filmgruppe mit hoher Konsumerfahrung unterscheiden sich darüber hinaus auch noch von den VPN der Kontrollgruppe mit niedriger und mittlerer Konsumerfahrung, welche die nachfolgend niedrigsten Werte aufweisen.

Für Item 11 (Sind Sie im Augenblick bekümmert?) lässt sich der niedrigste Wert bei den Teilnehmern der Filmgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung ausmachen. Darin unterscheiden sie sich signifikant ausschließlich von den Teilnehmern der drei Gruppen mit den höchsten Werten: Spielgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung, Kontrollgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung

merfahrung und Filmgruppe mit niedriger Konsumerfahrung. Das Gleiche gilt für die Teilnehmer der Kontrollgruppe mit hoher Konsumerfahrung, bei denen sich der zweitniedrigste Wert für Item 11 zeigt. Die genannten Ergebnisse lassen letztlich keine Aussage über ein dominantes Unterscheidskriterium bzw. weiterreichende Aussagen zu.

Für diejenigen Items, bei denen für keinen der Faktoren oder ihrer Kombinationen ein signifikanter Unterschied der gemittelten Skalenwerte feststellbar war, werden im Folgenden die Gesamtmittelwerte benannt (siehe Tabelle 8). Als Gesamtmittelwerte werden die gemittelten Skalenwerte aller Teilnehmer, unabhängig von ihrer Zugehörigkeit zu den unterschiedlichen Faktorstufen, bezeichnet.

Tabelle 8: Gesamtmittelwerte der Skalen ohne signifikante Unterschiede zwischen den Faktoren: Pretest SAB (Sitzung 1):

Item	Mittelwert	Bewertung
2. Wie aufgeregt sind Sie momentan?	2,09	> „sehr gering“
3. Sind Sie im Augenblick gut gelaunt (fröhlich/vergnügt)?	4,12	> „ziemlich“
4. Fühlen Sie sich momentan angespannt?	2,07	> „sehr gering“
5. Sind Sie in diesem Moment wütend?	1,25	> „überhaupt nicht“
6. Ärgern Sie sich jetzt gerade über irgendetwas?	1,73	< „sehr gering“
8. Erleben Sie sich im Moment als zappelig?	2,21	> „sehr gering“
9. Wie entspannt fühlen Sie sich zur Zeit?	3,49	> „ein bisschen“
10. Sind Sie gerade über irgendetwas frustriert?	1,90	< „sehr gering“
12. Wie nervös sind Sie gegenwärtig?	1,88	< „sehr gering“
13. Wie ruhig sind Sie momentan?	4,03	> „ziemlich“
14. Fühlen Sie sich gelöst?	3,29	> „ein bisschen“
15. Empfinden Sie sich in diesem Moment als ausgeruht?	3,28	> „ein bisschen“
16. Sind Sie über etwas beunruhigt?	1,89	< „sehr gering“
17. Fühlen Sie sich augenblicklich wohl?	4,12	> „ziemlich“
18. Sind sie im Moment verkrampft?	1,45	> „überhaupt nicht“
19. Wie gereizt sind Sie zur Zeit?	1,68	< „sehr gering“
20. Empfinden Sie sich momentan als besorgt?	1,75	< „sehr gering“
21. Würden Sie Ihre Gesamtstimmung als gut beschreiben?	4,30	> „ziemlich“

Sitzung 2:

Der Pretest der Sitzung 2 ergibt signifikante Unterschiede ausschließlich für den Faktor Gruppe. Bei den Ergebnissen der multivariaten Analysen der Faktoren Geschlecht und Konsumerfahrung sowie der Faktorenkombinationen „Geschlecht-Gruppe“, „Geschlecht-Konsumerfahrung“, „Gruppe-Konsumerfahrung“ und „Geschlecht-Gruppe-Konsumerfahrung“ sind keine signifikanten Unterschiede zwischen den jeweiligen Faktorstufen nachweisbar.

Faktor: Gruppe

Das Testergebnis für den Faktor Gruppe ist auf dem 5 % Niveau ($\alpha \leq 0,050$) signifikant. Es existiert zwischen den VPN der drei Untersuchungsgruppen (Spiel-, Film- und Kontrollgruppe) innerhalb der Items des Selbsteinschätzungsfragebogens ein **signifikanter Unterschied** ($F = 1,554$; $df = 42$; $\alpha = 0,019$).

Die Untersuchung der separaten Items ergab Unterschiede bei Item 7 „Zufriedenheit“, Item 14 „Gelöstheit“ und Item 21 „Gesamtstimmung“ (vgl. Tabelle 9a). Bei allen anderen Items waren vor der Sitzung keine signifikanten Unterschiede belegbar.

Tabelle 9a: Mittelwerte Pretest SAB Sitzung 2 (Faktor: Gruppe):

Mittelwerte der SAB Items	n	Item 7	Item 14	Item 21
Spielgruppe	72	3,83	3,13	4,13
Filmgruppe	72	4,32	3,85	4,69
Kontrollgruppe	72	4,19	3,29	4,25

Die Betrachtung der gemittelten Werte von Item 7 ergab ein Signifikanzniveau von 5 % ($\alpha \leq 0,050$), die Abweichungen zwischen den Werten von Item 14 und 21 sind sogar auf dem 1 % Niveau ($\alpha \leq 0,010$) signifikant (vgl. Tabelle 9b). Belegbar sind demnach Unterschiede zwischen den Teilnehmern in Abhängigkeit ihrer Zugehörigkeit zu einer der Untersuchungsgruppen hinsichtlich der Selbsteinschätzung ihrer Zufriedenheit, ihrer Gelöstheit und der Beurteilung ihrer Gesamtstimmung.

Tabelle 9b: Signifikante Unterschiede Pretest SAB Sitzung 2 (Faktor: Gruppe):

Item	F-Wert (F)	Freiheitsgrade (df)	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
7	4,567	2	0,012
14	5,504	2	0,005
21	6,186	2	0,002

In der Skala des Items 7 (Wie zufrieden sind Sie augenblicklich?) liegen alle Gruppen um den Wert 4 „ziemlich“. Bei Item 14 (Fühlen Sie sich gelöst?) findet man Skalenwerte zwischen „ein bisschen“ und „ziemlich“. Item 21 (Würden Sie Ihre Gesamtstimmung als gut beschreiben?) weist Selbstbeurteilungswerte zwischen „ziemlich“ und „sehr“ auf.

Zwischen welchen der einzelnen Faktorstufen ein signifikanter Unterschied besteht, ist folgender Tabelle 9c zu entnehmen.

Tabelle 9c: Signifikante Faktorstufenunterschiede Pretest SAB Sitzung 2 (Faktor: Gruppe):

Item	Unterschiede zwischen den Faktorstufen	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
7	Spielgruppe / Filmgruppe	0,004
	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,032
14	Spielgruppe / Filmgruppe	0,002
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,016
21	Spielgruppe / Filmgruppe	0,001
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,010

Vor Sitzung 2 zeigten die Teilnehmer der Spielgruppe die geringste Zufriedenheit (Item 7). Hierin unterscheiden sich die Teilnehmer der Spielgruppe signifikant von allen anderen Teilnehmern. Zwischen der Film- und der Kontrollgruppe existiert vor dieser Sitzung kein Unterschied in der Zufriedenheit. Spekulativ zurückführen, könnte man dieses Ergebnis auf mögliche Frustrationen der Teilnehmer der Spielgruppe innerhalb der ersten Sitzung, in denen ein Großteil der VPN den Umgang mit der Spielsteuerung noch weiter einüben musste und innerhalb des Spiels unter Umständen noch keine größeren Erfolge erreicht werden konnten. Bezogen auf die von den Teilnehmern wahrgenommene Gelöstheit, findet sich vor Sitzung 2 bei der Filmgruppe der höchste Wert. Der Unterschied zu den niedrigeren Werten von Spiel- und Kontrollgruppe ist dabei signifikant, während zwischen Spiel- und Kontrollgruppe kein signifikanter Unterschied existiert. Die Ursache dieses Effektes ist nicht bekannt. Für Item 21 (Würden Sie Ihre Gesamtstimmung als gut beschreiben?) findet sich der höchste Wert ebenfalls bei der Filmgruppe. Die Bewertung der eigenen Gesamtstimmung als positiv ist signifikant größer als bei sämtlichen anderen Teilnehmern. Zwischen den Teilnehmern der Spiel- und Kontrollgruppe ist auch in diesem Fall kein signifikanter Unterschied nachweisbar. Der Grund hierfür bleibt ebenfalls unklar. Die folgende Tabelle 10 zeigt die Gesamtmittelwerte der Items, bei denen keine signifikanten Unterschiede belegbar sind.

Tabelle 10: Gesamtmittelwerte der Skalen ohne signifikante Unterschiede zwischen den Faktoren: Pretest SAB (Sitzung 2):

Item	Mittelwert	Bewertung
1. Fühlen Sie sich selbstsicher?	4,32	> „ziemlich“
2. Wie aufgeregt sind Sie momentan?	1,96	< „sehr gering“
3. Sind Sie im Augenblick gut gelaunt (fröhlich/vergnügt)?	4,30	> „ziemlich“
4. Fühlen Sie sich momentan angespannt?	1,93	< „sehr gering“
5. Sind Sie in diesem Moment wütend?	1,28	> „überhaupt nicht“
6. Ärgern Sie sich jetzt gerade über irgendetwas?	1,62	< „sehr gering“
8. Erleben Sie sich im Moment als zappelig?	2,04	> „sehr gering“
9. Wie entspannt fühlen Sie sich zur Zeit?	3,76	< „ziemlich“
10. Sind Sie gerade über irgendetwas frustriert?	1,64	< „sehr gering“
11. Sind Sie im Augenblick bekümmert?	1,70	< „sehr gering“
12. Wie nervös sind Sie gegenwärtig?	1,85	< „sehr gering“
13. Wie ruhig sind Sie momentan?	4,01	> „ziemlich“
15. Empfinden Sie sich in diesem Moment als ausgeruht?	3,54	< „ziemlich“
16. Sind Sie über etwas beunruhigt?	1,75	< „sehr gering“
17. Fühlen Sie sich augenblicklich wohl?	4,16	> „ziemlich“
18. Sind sie im Moment verkrampft?	1,46	> „überhaupt nicht“
19. Wie gereizt sind Sie zur Zeit?	1,40	> „überhaupt nicht“
20. Empfinden Sie sich momentan als besorgt?	1,74	< „sehr gering“

Sitzung 3:

Vor der dritten Sitzung finden sich signifikante Unterschiede der selbst eingeschätzten Befindlichkeit zwischen den Teilnehmern für den Faktor „Gruppe“ und die Faktorenkombination „Geschlecht-Gruppe-Konsumerfahrung“. Hinsichtlich der Faktoren „Geschlecht“ und „Konsumerfahrung“ sowie der Faktorenkombinationen „Geschlecht-Gruppe“, „Geschlecht-Konsumerfahrung“ und „Gruppe-Konsumerfahrung“ konnten bei den multivariaten Analysen keine signifikanten Unterschiede zwischen den jeweiligen Faktorstufen nachgewiesen werden.

Für den Faktor „Gruppe“ kann das vorliegende Einzelergebnis allerdings nicht für weiterreichende Interpretationen eingesetzt werden. Des Gleichen gilt für die unsystematischen Ergebnisse innerhalb der Faktorenkombination „Geschlecht-Gruppe-Konsumerfahrung“ (s. u.).

Faktor: Gruppe

Das multivariate Testergebnis für den Faktor Gruppe ist auf dem 1 % Niveau ($\alpha \leq 0,010$) signifikant, d. h. es existiert vor der Sitzung ein **hoch signifikanter Unterschied** ($F = 1,829$; $df = 42$; $\alpha = 0,002$) innerhalb der Items des Selbsteinschätzungsfragebogens zwischen den Teilnehmern der drei Untersuchungsgruppen.

Das Ergebnis der Betrachtung der einzelnen Items 1 bis 21 erbrachte ausschließlich bei Item 18 (Sind Sie im Moment verkrampft?) einen signifikanten Unterschied (vgl. Tabelle 11a).

Tabelle 11a: Mittelwerte Pretest SAB Sitzung 3 (Faktor: Gruppe):

Mittelwerte der SAB Items	n	Item 18
Spielgruppe	72	1,26
Filmgruppe	72	1,57
Kontrollgruppe	72	1,58

Der festgestellte **signifikante Unterschied** ($F = 3,172$; $df = 2$; $\alpha = 0,044$) der gemittelten Werte von Item 18 zeigt ein Signifikanzniveau von 5 % ($\alpha \leq 0,050$). Die Teilnehmer unterscheiden sich also entsprechend ihrer Zugehörigkeit zu einer der Untersuchungsgruppen hinsichtlich der Selbsteinschätzung ihrer Verkrampftheit vor dieser Sitzung.

Die Skalenwerte aller drei Gruppen liegen zwischen „überhaupt nicht“ und „sehr gering“. Trotz des signifikanten Unterschieds kann man dementsprechend festhalten, dass die Verkrampftheit in allen Gruppen vor Untersuchungsbeginn extrem gering ausfällt.

Im Folgenden finden sich die Faktorstufenunterschiede für Item 18, bei denen ein Signifikanzniveau unter 5 % nachgewiesen werden konnte.

Tabelle 11b: Signifikante Faktorstufenunterschiede Pretest SAB Sitzung 3 (Faktor: Gruppe):

Item	Unterschiede zwischen den Faktorstufen	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
18	Spielgruppe / Filmgruppe	0,034
	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,027

Die von den Teilnehmern der Untersuchung für sich selbst eingeschätzte Verkrampftheit (Item 18) erzielt vor Sitzung 3 in der Spielgruppe den niedrigsten Wert. Entsprechend lässt sich festhalten, dass sich die Teilnehmer der Spielgruppe signifikant geringer verkrampft einschätzen als die restlichen VPN. Zwischen Film- und Kontrollgruppe existiert kein weiterer signifikanter Unterschied.

Faktorenkombination: Geschlecht-Gruppe-Konsumerfahrung

Betrachtet man diese Stichprobengruppierung, so ergibt die multivariate Analyse einen **höchst signifikanten Unterschied** ($F = 1,829$; $df = 42$; $\alpha = 0,001$) zwischen den jeweiligen Faktorstufen auf einem Signifikanzniveau von 0,1 % ($\alpha \leq 0,001$).

Die Analyse der einzelnen Items des Selbsteinschätzungsfragebogens hinterlässt allerdings ausschließlich bei Item 1 (Fühlen sie sich selbstsicher?) und bei Item 8 (Erleben Sie sich im Moment als zappelig?) verwertbare Unterschiede (vgl. Tabelle 12a).

Tabelle 12a: Mittelwerte Pretest SAB Sitzung 3 (Faktor: Geschlecht-Gruppe-Konsumerfahrung):

Mittelwerte der SAB Items	n	Item 1	Item 8
♀ – Spielgruppe – niedrige Konsumerfahrung	12	4,5	2
♀ – Spielgruppe – mittlere Konsumerfahrung	12	4,08	1,92
♀ – Spielgruppe – hohe Konsumerfahrung	12	4,17	1,92
♀ – Filmgruppe – niedrige Konsumerfahrung	12	4,33	2,33
♀ – Filmgruppe – mittlere Konsumerfahrung	12	4,5	1,42
♀ – Filmgruppe – hohe Konsumerfahrung	12	3,92	1,42
♀ – Kontrollgruppe – niedrige Konsumerfahrung	12	3,92	1,75
♀ – Kontrollgruppe – mittlere Konsumerfahrung	12	4,67	2,33
♀ – Kontrollgruppe – hohe Konsumerfahrung	12	4,42	2,58
♂ – Spielgruppe – niedrige Konsumerfahrung	12	3,92	2,17
♂ – Spielgruppe – mittlere Konsumerfahrung	12	4,58	1,92
♂ – Spielgruppe – hohe Konsumerfahrung	12	4,83	1,83
♂ – Filmgruppe – niedrige Konsumerfahrung	12	3,92	1,83
♂ – Filmgruppe – mittlere Konsumerfahrung	12	4,75	1,92
♂ – Filmgruppe – hohe Konsumerfahrung	12	4,33	2,33
♂ – Kontrollgruppe – niedrige Konsumerfahrung	12	4,58	2,08
♂ – Kontrollgruppe – mittlere Konsumerfahrung	12	4,5	2,08
♂ – Kontrollgruppe – hohe Konsumerfahrung	12	4,5	1,58

Die Prüfung der gemittelten Werte von Item 1 und Item 8 ergab ein Signifikanzniveau von 5 % ($\alpha \leq 0,050$, vgl. Tabelle 12b). Belegbar sind demnach Unterschiede zwischen den Teilnehmern in Abhängigkeit ihrer Zugehörigkeit zu einer der Untersuchungsgruppen in Wechselwirkung mit ihrem Geschlecht und ihrer individuellen Konsumerfahrung hinsichtlich der Selbsteinschätzung ihrer Selbstsicherheit und ihrer Zappeligkeit.

Tabelle 12b: Signifikante Unterschiede Pretest SAB Sitzung 3 (Faktor: Geschlecht-Gruppe-Konsumerfahrung):

Item	F-Wert (F)	Freiheitsgrade (df)	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
1	3,180	4	0,015
8	3,118	4	0,016

Der niedrigste Wert (3,92) von Item 1 findet sich bei folgenden Faktoren: „Filmgruppe – ♀– hohe Konsumerfahrung“, „Filmgruppe – ♂– niedrige Konsumerfahrung“, „Spielgruppe – ♂– niedrige Konsumerfahrung“ und „Kontrollgruppe – ♀– niedrige Konsumerfahrung“. Alle anderen Faktoren zeigen Skalenwerte zwischen 4 „ziemlich“ und 5 „sehr“.

Tabelle 12c zeigt die signifikanten Unterschiede zwischen den einzelnen Faktorstufen bei Item 1 und Item 8.

Tabelle 12c: Signifikante Faktorstufenunterschiede Pretest SAB Sitzung 3 (Faktor: Geschlecht-Gruppe-Konsumerfahrung):

Item	Unterschiede zwischen den Faktorstufen	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
1	♀-Film-hohe K. / ♂-Film-mittlere K.	0,010
	♀-Film-hohe K. / ♂-Spiel-mittlere K.	0,038
	♀-Film-hohe K. / ♂-Spiel-hohe K.	0,005
	♀-Film-hohe K. / ♀-Kontrolle-mittlere K.	0,020
	♀-Film-hohe K. / ♂-Kontrolle-niedrige K.	0,038
	♂-Film-niedrige K. / ♂-Film-mittlere K.	0,010
	♂-Film-niedrige K. / ♂-Spiel-mittlere K.	0,038
	♂-Film-niedrige K. / ♂-Spiel-hohe K.	0,005
	♂-Film-niedrige K. / ♀-Kontrolle-mittlere K.	0,020
	♂-Film-niedrige K. / ♂-Kontrolle-niedrige K.	0,038
	♂-Film-mittlere K. / ♀-Spiel-mittlere K.	0,038
	♂-Film-mittlere K. / ♂-Spiel-niedrige K.	0,010
	♂-Film-mittlere K. / ♀-Kontrolle-niedrige K.	0,010
	♀-Spiel-mittlere K. / ♂-Spiel-hohe K.	0,020
	♀-Spiel-hohe K. / ♂-Spiel-hohe K.	0,038
	♂-Spiel-niedrige K. / ♂-Spiel-mittlere K.	0,038
	♂-Spiel-niedrige K. / ♂-Spiel-hohe K.	0,005
	♂-Spiel-niedrige K. / ♀-Kontrolle-mittlere K.	0,020
	♂-Spiel-niedrige K. / ♂-Kontrolle-niedrige K.	0,038
	8	♂-Spiel-mittlere K. / ♀-Kontrolle-niedrige K.
♂-Spiel-hohe K. / ♀-Kontrolle-niedrige K.		0,005
♀-Kontrolle-niedrige K. / ♀-Kontrolle-mittlere K.		0,020
♀-Kontrolle-niedrige K. / ♂-Kontrolle-niedrige K.		0,038
♀-Film-niedrige K. / ♀-Film-mittlere K.		0,022
♀-Film-niedrige K. / ♀-Film-hohe K.		0,022
♀-Film-mittlere K. / ♂-Film-hohe K.		0,022
♀-Film-mittlere K. / ♀-Kontrolle-mittlere K.		0,022
♀-Film-mittlere K. / ♀-Kontrolle-hohe K.		0,004
♀-Film-hohe K. / ♂-Film-hohe K.		0,022
♀-Film-hohe K. / ♀-Kontrolle-mittlere K.	0,022	
♀-Film-hohe K. / ♀-Kontrolle-hohe-K.	0,004	
♀-Kontroll-niedrige K. / ♀-Kontroll-hohe K.	0,037	
♀-Kontrolle-hohe K. / ♂-Kontrolle-hohe K.	0,012	

Bei Item 1 (Fühlen Sie sich selbstsicher?) haben die weiblichen Teilnehmer mit hoher Konsumerfahrung und die männlichen Teilnehmer mit niedriger Konsumerfahrung innerhalb der

Filmgruppe mit 3,92 Punktwerten das niedrigste Empfinden von eigener Selbstsicherheit. Dieser Wert stellt gleichzeitig den niedrigsten Wert für Selbstsicherheit der Gesamtgruppe dar und findet sich darüber hinaus noch bei den weiblichen Teilnehmern der Kontrollgruppe mit niedriger Konsumerfahrung sowie bei den männlichen Teilnehmern der Spielgruppe mit niedriger Konsumerfahrung. Darin unterscheiden sich diese Teilnehmer signifikant von denen mit den fünf höchsten Werten für Selbstsicherheit:

1. ♂ - Spielgruppe - hohe Konsumerfahrung (4,83)
2. ♂ - Filmgruppe - mittlere Konsumerfahrung (4,75)
3. ♀ - Kontrollgruppe - mittlere Konsumerfahrung (4,67)
4. ♂ - Kontrollgruppe - niedrige Konsumerfahrung
/ ♂-Spielgruppe - mittlere Konsumerfahrung (4,58).

Zwischen den Werten im oberen Skalenbereich existiert kein signifikanter Unterschied.

Der zweitniedrigste Wert für Selbstsicherheit findet sich bei den weiblichen Teilnehmern der Spielgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung. Dieser Wert ist signifikant niedriger als der Wert der beiden höchsten Skalenwerte (s. o.). Der letzte signifikante Unterschied findet sich zwischen dem drittkleinsten Wert der weiblichen Teilnehmer der Spielgruppe mit hoher Konsumerfahrung und dem höchsten Wert der männlichen Teilnehmer der Spielgruppe mit hoher Konsumerfahrung. Weitere Unterschiede sind nicht nachweisbar.

Die hier vorgefundene hoch unsystematische Verteilung, lässt keine weiteren Schlüsse über etwaige Einflüsse vorangegangener Sitzungen bzw. der darin dargebotenen Medien auf die Selbsteinschätzung der individuellen Selbstsicherheit zu.

Für Item 8 (Erleben Sie sich im Moment als zappelig?) gilt ähnliches, auch hier lässt die unsystematische Verteilung keine weiterreichenden Interpretationen in Richtung der Forschungshypothesen zu. Hier haben die weiblichen Teilnehmer der Filmgruppe mit mittlerer und hoher Konsumerfahrung den geringsten Skalenwert und sind somit in ihrer eigenen Einschätzung am wenigsten zappelig. Hierin unterscheiden sie sich signifikant aber nur gegenüber den Teilnehmern mit den höchsten Skalenwerten: den weiblichen Teilnehmern der Kontrollgruppe mit hoher Konsumerfahrung, den weiblichen Teilnehmern der Kontrollgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung, den weiblichen Teilnehmern der Filmgruppe mit niedriger Konsumerfahrung und den männlichen Teilnehmern der Filmgruppe mit hoher Konsumerfahrung. Die Teilnehmer mit dem höchsten Skalenwert (s. o.) unterscheiden sich darüber hinaus noch signifikant von den männlichen Teilnehmern der Kontrollgruppe mit hoher Konsumerfahrung (zweitniedrigster Wert) und den weiblichen Teilnehmern der Kontrollgruppe mit niedriger Konsumerfahrung (drittniedrigster Wert).

In Tabelle 13 werden für die Items, bei denen für keinen der Faktoren oder ihrer Kombinationen ein signifikanter Unterschied der gemittelten Skalenwerte feststellbar war, die Gesamtmittelwerte benannt.

Tabelle 13: Gesamtmittelwerte der Skalen ohne signifikante Unterschiede zwischen den Faktoren: Pretest SAB (Sitzung 3):

Item	Mittelwert	Bewertung
2. Wie aufgeregt sind Sie momentan?	1,99	< „sehr gering“
3. Sind Sie im Augenblick gut gelaunt (fröhlich/vergnügt)?	4,25	> „ziemlich“
4. Fühlen Sie sich momentan angespannt?	1,88	< „sehr gering“
5. Sind Sie in diesem Moment wütend?	1,41	> „überhaupt nicht“
6. Ärgern Sie sich jetzt gerade über irgendetwas?	1,62	< „sehr gering“
7. Wie zufrieden sind Sie augenblicklich?	4,09	> „ziemlich“
9. Wie entspannt fühlen Sie sich zur Zeit?	3,85	< „ziemlich“
10. Sind Sie gerade über irgendetwas frustriert?	1,63	< „sehr gering“
11. Sind Sie im Augenblick bekümmert?	1,64	< „sehr gering“
12. Wie nervös sind Sie gegenwärtig?	1,82	< „sehr gering“
13. Wie ruhig sind Sie momentan?	4,00	= „ziemlich“
14. Fühlen Sie sich gelöst?	3,32	> „ein bisschen“
15. Empfinden Sie sich in diesem Moment als ausgeruht?	3,44	> „ein bisschen“
16. Sind Sie über etwas beunruhigt?	1,70	< „sehr gering“
17. Fühlen Sie sich augenblicklich wohl?	4,17	> „ziemlich“
19. Wie gereizt sind Sie zur Zeit?	1,55	< „sehr gering“
20. Empfinden Sie sich momentan als besorgt?	1,62	< „sehr gering“
21. Würden Sie Ihre Gesamtstimmung als gut beschreiben?	4,29	> „ziemlich“

Sitzung 4:

Vor der vierten Sitzung ließ sich ein verwertbares Ergebnis nur für den Faktor „Gruppe“ ausmachen. Das multivariate Testergebnis für diesen Faktor ist auf dem 5 % Niveau ($\alpha \leq 0,050$) signifikant, folglich findet man hier, bezogen auf die Gesamtheit der Items des Selbsteinschätzungsfragebogens, einen **signifikanten Unterschied** ($F = 1,496$; $df = 42$; $\alpha = 0,029$) zwischen den Teilnehmern der Spiel-, Film- und Kontrollgruppe.

Die Tests der Zwischensubjekteffekte können dieses Ergebnis allerdings nicht weiter stützen. Es lässt sich hier kein signifikanter Unterschied zwischen den jeweiligen Faktorstufen hinsichtlich der einzelnen Items aufzeigen.

Dieser statistische Effekt ist auf die Anwendung der „optimalen Linearkombination“ der abhängigen Variable innerhalb der GLM bzw. MANOVA Prozedur zurückzuführen (gilt nicht nur für die Anwendung in SPSS). Unterschiede lassen sich dann zwar in Variablenkombinationen nachweisen, aber nur zu einem geringen insignifikanten Teil in den Zwischensubjekteffekten (vgl. Gediga, G., <http://www.psych.uni-osnabrueck.de/ggediga/www/pm98/pages/manova.htm>, S. 1 ff.), weshalb sich hier weiterreichende Aussagen verbieten. Zu einer weiteren Interpretation hätte zusätzlich eine Diskriminanzanalyse durchgeführt werden müssen, worauf aber in Anbetracht der minimalen Abweichung der Mittelwerte auf Ebene der Zwischensubjekteffekte verzichtet wurde. Bei den Untersuchungen der Faktoren Geschlecht und Konsum-

merfahrung sowie der Faktorenkombinationen „Geschlecht-Gruppe“, „Geschlecht-Konsumerfahrung“, „Gruppe-Konsumerfahrung“ und „Geschlecht-Gruppe-Konsumerfahrung“ sind schon auf den multivariaten Ebenen keine signifikanten Unterschiede zwischen den jeweiligen Faktorstufen belegbar, so dass die weitere Darstellung ausschließlich die Gesamtmittelwerte der Scores beinhaltet (siehe Tabelle 14).

Tabelle 14: Gesamtmittelwerte der Skalen ohne signifikante Unterschiede zwischen den Faktoren: Pretest SAB (Sitzung 4):

Item	Mittelwert	Bewertung
1. Fühlen Sie sich selbstsicher?	4,30	> „ziemlich“
2. Wie aufgeregt sind Sie momentan?	1,95	< „sehr gering“
3. Sind Sie im Augenblick gut gelaunt (fröhlich/vergnügt)?	4,13	> „ziemlich“
4. Fühlen Sie sich momentan angespannt?	1,94	< „sehr gering“
5. Sind Sie in diesem Moment wütend?	1,36	> „überhaupt nicht“
6. Ärgern Sie sich jetzt gerade über irgendetwas?	1,59	< „sehr gering“
7. Wie zufrieden sind Sie augenblicklich?	4,02	> „ziemlich“
8. Erleben Sie sich im Moment als zappelig?	1,94	< „sehr gering“
9. Wie entspannt fühlen Sie sich zur Zeit?	3,69	< „ziemlich“
10. Sind Sie gerade über irgendetwas frustriert?	1,76	< „sehr gering“
11. Sind Sie im Augenblick bekümmert?	1,76	< „sehr gering“
12. Wie nervös sind Sie gegenwärtig?	1,86	< „sehr gering“
13. Wie ruhig sind Sie momentan?	3,93	< „ziemlich“
14. Fühlen Sie sich gelöst?	3,15	> „ein bisschen“
15. Empfinden Sie sich in diesem Moment als ausgeruht?	3,35	> „ein bisschen“
16. Sind Sie über etwas beunruhigt?	1,82	< „sehr gering“
17. Fühlen Sie sich augenblicklich wohl?	4,03	> „ziemlich“
18. Sind sie im Moment verkrampft?	1,58	< „sehr gering“
19. Wie gereizt sind Sie zur Zeit?	1,55	< „sehr gering“
20. Empfinden Sie sich momentan als besorgt?	1,70	< „sehr gering“
21. Würden Sie Ihre Gesamtstimmung als gut beschreiben?	4,09	> „ziemlich“

Sitzung 5:

In dieser Sitzung ergab keine der multivariaten Analysen der Faktoren und ihrer Kombinationen ein signifikantes Ergebnis. Demnach ist in dieser Sitzung bei keiner der Stichprobengruppierungen ein Unterschied hinsichtlich des Befindens der VPN (gemessen durch den Selbsteinschätzungsfragebogen) vor der Sitzung feststellbar. Dies gilt für die beiden Untersuchungsgruppen als auch für die Kontrollgruppe. Diesem Resultat folgend, beinhaltet die weitere Darstellung der Ergebnisse ausschließlich die Gesamtmittelwerte der Skalenscores (siehe Tabelle 15).

Tabelle 15: Gesamtmittelwerte der Skalen ohne signifikante Unterschiede zwischen den Faktoren: Pretest SAB (Sitzung 5):

Item	Mittelwert	Bewertung
1. Fühlen Sie sich selbstsicher?	4,34	> „ziemlich“
2. Wie aufgeregt sind Sie momentan?	2,04	> „sehr gering“
3. Sind Sie im Augenblick gut gelaunt (fröhlich/vergnügt)?	4,14	> „ziemlich“
4. Fühlen Sie sich momentan angespannt?	1,88	< „sehr gering“
5. Sind Sie in diesem Moment wütend?	1,34	> „überhaupt nicht“
6. Ärgern Sie sich jetzt gerade über irgendetwas?	1,51	< „sehr gering“
7. Wie zufrieden sind Sie augenblicklich?	3,98	< „ziemlich“
8. Erleben Sie sich im Moment als zappelig?	2,02	> „sehr gering“
9. Wie entspannt fühlen Sie sich zur Zeit?	3,67	< „ziemlich“
10. Sind Sie gerade über irgendetwas frustriert?	1,62	< „sehr gering“
11. Sind Sie im Augenblick bekümmert?	1,64	< „sehr gering“
12. Wie nervös sind Sie gegenwärtig?	1,89	< „sehr gering“
13. Wie ruhig sind Sie momentan?	3,88	< „ziemlich“
14. Fühlen Sie sich gelöst?	3,25	> „ein bisschen“
15. Empfinden Sie sich in diesem Moment als ausgeruht?	3,50	> „ein bisschen“
16. Sind Sie über etwas beunruhigt?	1,65	< „sehr gering“
17. Fühlen Sie sich augenblicklich wohl?	4,04	> „ziemlich“
18. Sind sie im Moment verkrampft?	1,56	< „sehr gering“
19. Wie gereizt sind Sie zur Zeit?	1,53	< „sehr gering“
20. Empfinden Sie sich momentan als besorgt?	1,69	< „sehr gering“
21. Würden Sie Ihre Gesamtstimmung als gut beschreiben?	4,16	> „ziemlich“

Gemittelte Sitzungen 1 – 5:

Die Zusammenfassung der fünf Einzelsitzungen diente einer zusätzlichen Evaluation in Anbetracht der geringen Zahl der Einzelsitzungen. Eine Betrachtung der über sämtliche Sitzungen gemittelten Werte sollte noch einmal prüfen, ob sich signifikante Unterschiede bei einer Gesamtbetrachtung an anderer Stelle bzw. in einem anderen Ausmaß zeigen, als bei der Untersuchung der Einzelsitzungen.

Für den Pretest gilt dies genauso, wie für die folgende Untersuchung der Messzeitpunkte und den Posttest. Von Bedeutung ist hier, dass für den Faktor „Geschlecht“ bei der Betrachtung der gemittelten Sitzungen, im Gegensatz zu den Einzelsitzungen, signifikante Unterschiede nachweisbar sind. Andererseits fällt die Faktorenkombination „Geschlecht-Gruppe-Konsumerfahrung“ heraus. Die Ausmittelung ist allerdings kein unerwarteter Effekt, in Anbetracht der nur in einer Sitzung auffindbaren und nur zwei Items betreffende signifikanten Unterschiede.

Neben dem Wegfall signifikanter Ergebnisse für die Faktorenkombination „Geschlecht-Gruppe-Konsumerfahrung“ ergaben auch die multivariaten Analysen des Faktors „Konsumerfahrung“ und der Faktorenkombinationen „Geschlecht-Gruppe“ und „Geschlecht-Konsumerfahrung“ keine signifikanten Unterschiede zwischen ihren jeweiligen Faktorstufen.

Faktor: Geschlecht

Das Testergebnis der multivariaten Analyse für den Faktor Geschlecht ist auf dem 5 % Niveau signifikant ($\alpha \leq 0,050$), d. h. vor den Sitzungen existiert ein **signifikanter Unterschied** ($F = 1,714$; $df = 21$; $\alpha = 0,032$) zwischen den über die Messzeitpunkte gemittelten Scores der weiblichen und männlichen VPN.

Betrachtet man nun die Mittelwerte der einzelnen Items, zeigt sich, dass die weiblichen Teilnehmer bei Item 6, Item 11, Item 16 und Item 20 höhere Werte haben als die männlichen VPN, d. h. die weiblichen Teilnehmer waren vor den Sitzungen im Durchschnitt ärgerlicher (Item 6), bekümmert (Item 11), beunruhigter (Item 16) und besorgter (Item 20) als die männlichen Teilnehmer. Insgesamt liegen die gemittelten Werte allerdings alle unterhalb des Punktwertes von 2 „sehr gering“ der Beurteilungsskala (vgl. Tabelle 16a), so dass diese Unterschiede unter praktischen Gesichtspunkten nur mit einer äußerst geringen Relevanz zu betrachten sind.

Bei Item 1 haben die weiblichen VPN einen geringeren Wert als die männlichen VPN. Die männlichen Teilnehmer fühlten sich also vor den Sitzungen im Durchschnitt selbstsicherer als die weiblichen Teilnehmer. Auch hier muss man allerdings festhalten, dass beide Werte knapp über dem Skalenwert 4 „ziemlich“ liegen (vgl. Tabelle 16a).

Bei allen anderen Items gibt es vor den Sitzungen (über die fünf Einzelsitzungen erhobener Mittelwert) keinen Unterschied zwischen männlichen und weiblichen VPN.

Tabelle 16a: Mittelwerte Pretest SAB bei gemittelten Messzeitpunkten (Faktor: Geschlecht):

Mittelwerte SAB Items	n	Item 1	Item 6	Item 11	Item 16	Item 20
♀	108	4,226	1,698	1,841	1,885	1,802
♂	108	4,415	1,53	1,552	1,644	1,596

Die Unterschiede der Scores von Item 1, Item 6, Item 16 und Item 20 sind auf dem 5 % Niveau signifikant ($\alpha \leq 0,050$, vgl. Tabelle 16b).

Tabelle 16b: Signifikante Unterschiede Pretest SAB bei gemittelten Messzeitpunkten (Faktor: Geschlecht):

Item	F-Wert (F)	Freiheitsgrade (df)	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
1	5,248	1	0,023
6	3,997	1	0,047
11	9,606	1	0,002
16	6,557	1	0,011
20	5,332	1	0,022

Bei Item 11 sind die teilnehmenden Frauen mit einem Signifikanzniveau von 1 % ($\alpha \leq 0,010$) hoch signifikant bekümmert als die teilnehmenden Männer (vgl. Tabelle 16b).

Faktor: Gruppe

Das Ergebnis der multivariaten Varianzanalyse für den Faktor „Gruppe“ ist auf dem 0,1 % Niveau ($\alpha \leq 0,001$) signifikant. Entsprechend findet sich hier ein **höchst signifikanter Unterschied** ($F = 2,240$; $df = 42$; $\alpha = 0,000$) innerhalb der Items des Selbsteinschätzungsfragebogens zwischen den Teilnehmern der drei Untersuchungsgruppen.

Die Untersuchung der Zwischensubjekteffekte ergab nur für Item 9 (Wie entspannt fühlen Sie sich zur Zeit?), Item 14 (Fühlen Sie sich gelöst?) und Item 21 (Würden Sie Ihre Gesamtstimmung als gut beschreiben?) zur weiteren Interpretation geeignete Unterschiede zwischen den Faktorstufen (vgl. Tabelle 17a).

Tabelle 17a: Mittelwerte Pretest SAB bei gemittelten Messzeitpunkten (Faktor: Gruppe):

Mittelwerte der SAB Items	n	Item 9	Item 14	Item 21
Spielgruppe	72	3,547	3,144	4,178
Filmgruppe	72	3,844	3,531	4,397
Kontrollgruppe	72	3,681	3,203	4,136

Die Prüfung der gemittelten Werte von Item 9, Item 14 und Item 21 ergaben ein Signifikanzniveau von 5 % ($\alpha \leq 0,050$, vgl. Tabelle 17b). Belegbar sind demnach Unterschiede zwischen den Teilnehmern in Abhängigkeit ihrer Zugehörigkeit zu einer der Untersuchungsgruppen hin-

sichtlich der Selbsteinschätzung ihrer Entspannung, ihrer Gelöstheit und der Beurteilung ihrer Gesamtstimmung vor den Untersuchungssitzungen.

Tabelle 17b: Signifikante Unterschiede Pretest SAB bei gemittelten Messzeitpunkten (Faktor: Gruppe):

Item	F-Wert (F)	Freiheitsgrade (df)	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
9	3,388	2	0,036
14	3,747	2	0,025
21	3,527	2	0,031

Bei Item 9 liegen die Skalenwerte der drei Gruppen zwischen 3,5 und 4 „ziemlich“, d. h. man kann sagen, die Teilnehmer aller Gruppen fühlten sich vor den Sitzungen trotz der vorhandenen Unterschiede mittelmäßig entspannt (zwischen „ein bisschen“ und „ziemlich“).

Die Werte von Item 14 liegen alle um bzw. unter 3,5, tendieren also größtenteils in Richtung 3 „ein bisschen“. Hier bleibt demnach festzuhalten, dass sich die Gelöstheit der VPN innerhalb aller Gruppen, trotz der vorhandenen Unterschiede, im unteren Mittelfeld befindet.

Item 21 (positive Gesamtstimmung) weist Skalenwerte zwischen 4 „ziemlich“ und 4,4 auf. Hier liegen die Werte im oberen Mittelfeld zwischen „ziemlich“ guter Gesamtstimmung und „sehr“ guter Gesamtstimmung. Auch hier gilt dies unabhängig von den nachgewiesenen Unterschieden zwischen den Faktorstufen.

Zwischen welchen der einzelnen Faktorstufen ein signifikanter Unterschied nachweisbar war, wird aus der folgenden Tabelle 17c ersichtlich.

Tabelle 17c: Signifikante Faktorstufenunterschiede Pretest SAB bei gemittelten Messzeitpunkten (Faktor: Gruppe):

Item	Unterschiede zwischen den Faktorstufen	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
9	Spielgruppe / Filmgruppe	0,010
14	Spielgruppe / Filmgruppe	0,012
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,032
21	Spielgruppe / Filmgruppe	0,039
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,014

Bezogen auf die wahrgenommene Entspannung unterscheiden sich ausschließlich die Teilnehmer der Filmgruppe, die den höchsten Skalenwert aufweisen, von denen der Spielgruppe, bei denen sich der niedrigste Wert findet. Weitere signifikante Unterschiede sind nicht nachweisbar.

Die Teilnehmer der Filmgruppe weisen darüber hinaus die höchsten Werte bei der Selbsteinschätzung der individuellen Gelöstheit (Item 14) und der Einschätzung einer positiven Gesamtstimmung (Item 21) auf. Sie unterscheiden sich damit signifikant von den restlichen Teilnehmern, bei denen deutlich geringere Werte vorgefunden wurden. Zwischen der Spiel- und der Kontrollgruppe finden sich hingegen weder bei Item 14 noch bei Item 21 signifikante Un-

terschiede. Die Teilnehmer der Filmgruppe waren in ihrer Selbsteinschätzung demnach signifikant gelöster, entspannter und hatten eine bessere Gesamtstimmung als die restlichen Teilnehmer, zwischen denen keine signifikanten Unterschiede nachweisbar waren. Auch die hier festgestellten Unterschiede sind letztlich als minimal und kaum aussagerelevant zu bewerten.

Faktorenkombination: Gruppe-Konsumerfahrung

Betrachtet man diese Stichprobengruppierung, so ergibt die multivariate Analyse einen **signifikanten Unterschied** ($F = 1,373$; $df = 84$; $\alpha = 0,019$) zwischen den Untersuchungsgruppen in Wechselwirkung mit der jeweiligen Konsumerfahrung der Teilnehmer auf einem Signifikanzniveau von 5 % ($\alpha \leq 0,050$) für die Items des Selbsteinschätzungsfragebogens.

Die Analyse der einzelnen Items des Selbsteinschätzungsfragebogens hinterlässt allerdings ausschließlich bei Item 1 (Fühlen sie sich selbstsicher?) einen verwertbaren Unterschied (vgl. Tabelle 18a). Item 1 weist bereits in der ersten Sitzung einen signifikanten Unterschied zwischen den Mitgliedern der Gruppen in Wechselwirkung mit der persönlichen Konsumerfahrung auf (s. o.).

Tabelle 18a: Mittelwerte Pretest SAB bei gemittelten Messzeitpunkten (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung):

Mittelwerte der SAB Items	n	Item 1
Spielgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	4,233
Spielgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	4,15
Spielgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	4,45
Filmgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	4,008
Filmgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	4,633
Filmgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	4,258
Kontrollgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	4,358
Kontrollgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	4,283
Kontrollgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	4,508

Das Ergebnis des Zwischensubjekttests bei Item 1 zeigt einen **signifikanten Unterschied** ($F = 3,320$; $df = 4$; $\alpha = 0,012$) mit einem Signifikanzniveau von 5 % ($\alpha \leq 0,050$).

Der Unterschied in der Selbstsicherheit der Teilnehmer bezogen auf Gruppenzugehörigkeit in Wechselwirkung mit der individuellen Konsumerfahrung ist zwar signifikant, liegt aber bei allen Faktorstufen zwischen Skalenwert 4 „ziemlich“ und 5 „sehr“ und ist somit für alle Teilnehmer unabhängig von ihrer Konsumerfahrung und ihrer Gruppenzugehörigkeit als recht hoch zu bewerten.

Der Tabelle 18b sind die Faktorstufen zu entnehmen, bei denen ein signifikanter Unterschied feststellbar war.

Tabelle 18b: Signifikante Faktorstufenunterschiede Pretest SAB bei gemittelten Messzeitpunkten (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung):

Item	Unterschiede zwischen den Faktorstufen	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
1	Film-niedrige K. / Film-mittlere K.	0,001
	Film-niedrige K. / Spiel-hohe K.	0,016
	Film-niedrige K. / Kontrolle-hohe K.	0,007
	Film-mittlere K. / Film-hohe K.	0,041
	Film-mittlere K. / Spiel-niedrige K.	0,030
	Film-mittlere K. / Spiel-mittlere K.	0,009

Die Teilnehmer der Filmgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung weisen bei der Betrachtung der über alle Messzeitpunkte gemittelten Werte von Item 1 (Fühlen Sie sich selbstsicher?) den höchsten Grad an individuell eingeschätzter Selbstsicherheit auf. Hierin unterscheiden sie sich signifikant von den Teilnehmern der Filmgruppe mit niedriger und hoher Konsumerfahrung sowie von den Teilnehmern der Spielgruppe mit niedriger und mittlerer Konsumerfahrung. Die restlichen VPN weisen selber so hohe Skalenwerte auf, dass keine signifikanten Unterschiede zu den Teilnehmern der Filmgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung belegbar sind.

Bei den Teilnehmern der Filmgruppe mit niedriger Konsumerfahrung finden sich die kleinsten Skalenwerte bezüglich der eigenen Selbstsicherheit. Diese Teilnehmer unterscheiden sich dann noch einmal signifikant gegenüber dem Zweit- (Kontrollgruppe mit hoher Konsumerfahrung) und Drittplazierten (Spielgruppe mit hoher Konsumerfahrung) auf der Skala. Eine weiterreichende Folgerung, bezogen auf die untersuchten Forschungshypothesen, lässt sich hieraus nicht ableiten.

Wie in der Betrachtung der Einzelsitzungen werden in der folgenden Tabelle 19 die Gesamtmittelwerte der Items, bei denen weder für die Faktoren noch für deren Kombinationen signifikante Unterschiede belegbar sind, dargestellt.

Tabelle 19: Gesamtmittelwerte der Skalen ohne signifikante Unterschiede zwischen den Faktoren: Pretest SAB (gemittelte Sitzungen):

Item	Mittelwert	Bewertung
2. Wie aufgeregt sind Sie momentan?	2,01	> „sehr gering“
3. Sind Sie im Augenblick gut gelaunt (fröhlich/vergnügt)?	4,19	> „ziemlich“
4. Fühlen Sie sich momentan angespannt?	1,94	< „sehr gering“
5. Sind Sie in diesem Moment wütend?	1,33	> „überhaupt nicht“
7. Wie zufrieden sind Sie augenblicklich?	4,03	> „ziemlich“
8. Erleben Sie sich im Moment als zappelig?	2,03	> „sehr gering“
10. Sind Sie gerade über irgendetwas frustriert?	1,72	< „sehr gering“
12. Wie nervös sind Sie gegenwärtig?	1,86	< „sehr gering“
13. Wie ruhig sind Sie momentan?	3,97	< „ziemlich“
15. Empfinden Sie sich in diesem Moment als ausgeruht?	3,42	> „ein bisschen“
17. Fühlen Sie sich augenblicklich wohl?	4,10	> „ziemlich“
18. Sind sie im Moment verkrampft?	1,51	< „sehr gering“
19. Wie gereizt sind Sie zur Zeit?	1,57	< „sehr gering“

5.7.3 Ergebnisse der Messwiederholungsuntersuchung

Die Messwiederholungsuntersuchung beinhaltet einen weiteren Faktor der bei den Pretests noch keine Rolle spielte: den Faktor Zeit. Hierbei wurde jede einzelne Skala des IAF oder FAF für die Gesamtuntersuchung sowie jedes Item des Selbsteinschätzungsfragebogens (SAB) pro Untersuchungssitzung einer multivariaten Varianzanalyse mit Messwiederholungen unterzogen. Die zwei Messzeitpunkte des IAF und des FAF, bei denen die Unterschiedshypothese überprüft wurde, lagen vor und nach den gesamten fünf Einzelsitzungen. Beim SAB lagen die beiden Messzeitpunkte vor bzw. nach jeder einzelnen Sitzung, d. h. vor bzw. nach jeder einzelnen Treatmentgabe (medialer Konsum).

Die multivariaten Ergebnisse beziehen sich im Folgenden entsprechend nicht mehr auf die Fragestellung, ob überhaupt ein Unterschied zwischen den Ausprägungen der untersuchten Faktoren bezogen auf die Skalen bzw. Items der Fragebögen existiert, sondern ob ein Unterschied zwischen den Messzeitpunkten jeder einzelnen Skala / jedes einzelnen Items durch die Treatmentgabe in Wechselwirkung mit den Ausprägungen der untersuchten Faktoren existiert.

5.7.3.1 Interaktions-Angst-Fragebogen (IAF)

Im IAF finden sich Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten vor und nach der Gesamtuntersuchung für die Faktorenkombination „Gruppe-Konsumerfahrung“ und „Gruppe-Geschlecht-Konsumerfahrung“. In beiden Fällen ist allerdings nur ein Item betroffen. Bei der ersten Stichprobengruppierung lassen sich Unterschiede für die Skala IAF 6: „Angst vor Abwertung und Unterlegenheit“ nachweisen, für die zweite Stichprobenverteilung findet man Unterschiede innerhalb der Skala IAF 7: „Physische Schädigung“.

Alle anderen Faktoren (Geschlecht, Gruppe, Konsumerfahrung) und deren Kombinationen (Geschlecht-Gruppe, Geschlecht-Konsumerfahrung) weisen keine signifikanten Unterschiede zwischen den beiden Messzeitpunkten auf, d. h. es lässt sich keine Veränderung der individuell eingeschätzten Angstneigung bezüglich der genannten Faktoren belegen.

Faktorenkombination: Gruppe-Konsumerfahrung

Die multivariate Varianzanalyse mit Messwiederholungen der Daten der genannten Stichprobenverteilung ergibt für die Skala IAF 6: „Angst vor Abwertung und Unterlegenheit“ einen **signifikanten Unterschied** ($df = 2,819$ $F = 4$ $\alpha = 0,026$) zwischen der 1. Messung vor der Untersuchung und der 2. Messung nach der Untersuchung. Das Signifikanzniveau der festgestellten Unterschiede dieser Skala liegt entsprechend bei 5 % ($\alpha \leq 0,050$).

Betrachtet man die folgende Tabelle 20a, so wird deutlich, dass sich bei allen Faktorstufen, außer bei den Teilnehmern der Kontrollgruppe mit hoher Konsumerfahrung, die Angst vor Abwertung und Unterlegenheit im Mittel verringert. Bei den Probanden der Kontrollgruppe mit hoher Konsumerfahrung findet man einen geringfügigen Anstieg der Angst vor Abwertung und Unterlegenheit.

Tabelle 20a: Mittelwerte Messwiederholung IAF (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung):

Mittelwerte der IAF Skalen	n	IAF 6	
		vor	nach
Spielgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	44,292	43,667
Spielgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	43,875	42,083
Spielgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	43,208	43,083
Filmgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	44,042	42,625
Filmgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	43,542	42,292
Filmgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	44,125	41,667
Kontrollgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	43,75	41,167
Kontrollgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	45,333	45
Kontrollgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	41,375	41,708

Innerhalb der Überprüfung, bei welcher der Faktorstufen die vorgefundenen Veränderungen tatsächlich signifikante Unterschiede darstellen, findet man für die Teilnehmer der Spielgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung, für die Teilnehmer der Filmgruppe mit niedriger Konsumerfahrung und für die Teilnehmer der Filmgruppe mit hoher Konsumerfahrung einen signifikanten Unterschied. Für die Teilnehmer der Kontrollgruppe mit niedriger Konsumerfahrung lässt sich ein hoch signifikanter Unterschied nachweisen (vgl. Tabelle 20b).

Alle anderen Veränderungen können maximal als Tendenz gewertet werden, sie stellen aber keine überzufällige Veränderung dar. Offen bleibt an dieser Stelle, ob eine Verlängerung der Untersuchungsphase mit einer größeren Anzahl von Sitzungen die genannte Tendenz verstärkt hätte und entsprechend mehr Teilnehmer eine Verringerung der Angst vor Abwertung und Unterlegenheit erlebt hätten.

Tabelle 20b: Signifikante Faktorstufenunterschiede Messwiederholung IAF (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung):

Skala	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
IAF 6	Spielgruppe-mittlere Konsumerfahrung	0,028
	Filmgruppe-niedrige Konsumerfahrung	0,028
	Filmgruppe-hohe Konsumerfahrung	0,11
	Kontrollgruppe-niedrige Konsumerfahrung	0,002

Warum die o. g. Gruppierungen reale Veränderungen im Sinne einer Abnahme der Angst vor Abwertung und Unterlegenheit aufweisen, bleibt unklar. Eine Aussage in Richtung der Forschungshypothesen lässt sich aus obigen Ergebnis nicht ableiten.

Faktorenkombination: Gruppe-Geschlecht-Konsumerfahrung

Bei den Daten der hier vorliegenden Unterstichprobe ergibt die multivariate Varianzanalyse mit Messwiederholungen für die Skala IAF 7: „Angst vor physischer Schädigung“ einen **signifikanten Unterschied** ($F = 2,669$; $df = 4$; $\alpha = 0,034$) zwischen der 1. Messung vor der Untersuchung und der 2. Messung nach der Untersuchung. Das Signifikanzniveau der festgestellten Unterschiede dieser Skala liegt demgemäß bei 5 % ($\alpha \leq 0,050$).

Unten stehende Tabelle 21a zeigt, dass fünf der, anhand der Faktorstufen sich ergebenden, Stichprobengruppierungen (Spielgruppe-♂-niedrige Konsumerfahrung, Filmgruppe-♀-mittlere Konsumerfahrung, Filmgruppe-♂-niedrige Konsumerfahrung, Kontrollgruppe-♀-hohe Konsumerfahrung) einen Anstieg ihrer Angst vor physischer Schädigung erleben. Die restlichen 13 Unterstichproben weisen eine unterschiedlich starke Minderung ihrer Angst vor physischer Schädigung auf.

Tabelle 21a: Mittelwerte Messwiederholung IAF (Faktor Gruppe-Geschlecht-Konsumerfahrung):

Mittelwerte der IAF Skalen	n	IAF 7	
		vor	nach
Spielgruppe – ♀ – niedrige Konsumerfahrung	12	90	88,083
Spielgruppe – ♀ – mittlere Konsumerfahrung	12	85,75	84,583
Spielgruppe – ♀ – hohe Konsumerfahrung	12	90,167	90,25
Spielgruppe – ♂ – niedrige Konsumerfahrung	12	81,167	81,917
Spielgruppe – ♂ – mittlere Konsumerfahrung	12	77,75	76,25
Spielgruppe – ♂ – hohe Konsumerfahrung	12	71,833	71,583
Filmgruppe – ♀ – niedrige Konsumerfahrung	12	89,917	86,917
Filmgruppe – ♀ – mittlere Konsumerfahrung	12	87,333	88
Filmgruppe – ♀ – hohe Konsumerfahrung	12	95,083	94,417
Filmgruppe – ♂ – niedrige Konsumerfahrung	12	85,583	85,917
Filmgruppe – ♂ – mittlere Konsumerfahrung	12	83,417	78,5
Filmgruppe – ♂ – hohe Konsumerfahrung	12	73,083	72,667
Kontrollgruppe – ♀ – niedrige Konsumerfahrung	12	83,917	83,833
Kontrollgruppe – ♀ – mittlere Konsumerfahrung	12	91,083	89
Kontrollgruppe – ♀ – hohe Konsumerfahrung	12	89,167	89,333
Kontrollgruppe – ♂ – niedrige Konsumerfahrung	12	92,167	87,083
Kontrollgruppe – ♂ – mittlere Konsumerfahrung	12	78,667	76,917
Kontrollgruppe – ♂ – hohe Konsumerfahrung	12	84,083	83,5

Untersucht man die Faktorstufen auf Signifikanz der genannten Unterschiede, so findet man nur für die Unterstichproben der Faktorenkombinationen „Filmgruppe-♀-niedrige Konsumerfahrung“ und „Kontrollgruppe-♂-niedrige Konsumerfahrung“ signifikante Veränderungen zwischen den beiden Messzeitpunkten. Die Veränderung der Filmgruppe ist signifikant, das Ergebnis der Kontrollgruppe hoch signifikant (vgl. Tabelle 21b). Bei beiden Faktorstufen findet sich eine deutliche Abnahme der Angst vor physischer Schädigung.

Auch hier lassen sich die Veränderungen der restlichen Faktorstufen im besten Fall als Tendenz werten. Fraglich bleibt ebenfalls eine verstärkte Wirkung bei einer größeren Anzahl von Treatments.

Tabelle 21b: Signifikante Faktorstufenunterschiede Messwiederholung IAF (Faktor: Gruppe-Geschlecht-Konsumerfahrung):

Skala	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
IAF 7	Filmgruppe-♀-niedrige Konsumerfahrung	0,036
	Kontrollgruppe-♂-niedrige Konsumerfahrung	0,006

Der Grund für die signifikanten Unterschiede bei o. g. Gruppen bleibt unklar. Einzige Gemeinsamkeit ist die Zugehörigkeit zur Probandengruppe mit geringen Konsumerfahrungen. Eine Aussage in Richtung der Forschungshypothesen lässt sich auch hier nicht ableiten.

5.7.3.2 Fragebogen zur Erfassung von Aggressionsfaktoren (FAF)

Die multivariate Varianzanalyse mit Messwiederholungen der FAF-Skalen ergab für keinen der Faktoren und ihrer Kombinationen signifikante Unterschiede zwischen den beiden Messzeitpunkten vor und nach der Gesamtuntersuchung (alle fünf Einzelsitzungen). Demnach führten die verschiedenen Treatments bei keiner der Stichprobengruppierungen zu einer signifikanten Veränderung hinsichtlich der selbst eingeschätzten individuellen Aggressivität der VPN (gemessen durch den Fragebogen zur Erfassung von Aggressivitätsfaktoren). Dieser Befund gilt nicht nur für die beiden Untersuchungsgruppen, sondern desgleichen für die Kontrollgruppe. Auf die Darstellung der nicht signifikanten Ergebnisse wird im Weiteren verzichtet.

5.7.3.3 Selbsteinschätzungsfragebogen zur aktuellen Befindlichkeit (SAB)

In diesem Kapitel werden als Erstes die Ergebnisse der multivariaten Varianzanalyse mit Messwiederholungen für die einzelnen Sitzungen von der 1. bis zur 5. Sitzung benannt. Es folgt die Darstellung der Ergebnisse für die über alle fünf Sitzungen gemittelten Werte.

Sitzung 1

Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten vor und nach der 1. Sitzung, lassen sich innerhalb des Selbsteinschätzungsfragebogens für den Faktor „Gruppe“, die Faktorenkombination „Geschlecht-Gruppe“ und „Gruppe-Konsumerfahrung“ nachweisen. Außer bei Item 11 („*Sind Sie im Augenblick bekümmert?*“) finden sich signifikante Unterschiede zwischen den beiden Messzeitpunkten bei allen Items des Selbsteinschätzungsfragebogens hinsichtlich des Faktors „Gruppe“. Für die Faktorenkombination „Geschlecht-Gruppe“ ist ein Unterschied vor und nach der 1. Treatmentgabe nur bei Item 4 („*Fühlen Sie sich momentan angespannt?*“) feststellbar. Die Items 5, 6, 10, 13 und 18 weisen zwischen den Messzeitpunkten vor und nach der 1. Untersuchungssitzung innerhalb der Unterstichprobe der Faktorenkombination „Gruppe-Konsumerfahrung“ signifikante Unterschiede auf. Weitere Unterschiede für diese Faktorenkombination sind nicht ersichtlich. Alle anderen Faktoren („Geschlecht“, „Konsumerfahrung“) und deren Kombinationen („Geschlecht-Konsumerfahrung“, „Geschlecht-Gruppe-Konsumerfahrung“) weisen keine signifikanten Unterschiede zwischen den beiden Messzeitpunkten auf, d. h. es lässt sich zwischen dem Messzeitpunkt vor der ersten Sitzung und dem Messzeitpunkt nach der ersten Sitzung keine Veränderung der individuell eingeschätzten Befindlichkeit, anhand der Fragebogenitems bezüglich der genannten Faktoren, belegen.

Faktor: Gruppe

Die multivariaten Varianzanalysen mit Messwiederholungen der Daten der Stichprobenverteilung des Faktors „Gruppe“ ergeben für die Items 1 („*Fühlen Sie sich selbstsicher?*“), 5 („*Sind Sie in diesem Moment wütend?*“) und 20 („*Empfinden Sie sich momentan als besorgt?*“) jeweils einen **signifikanten Unterschied** zwischen der 1. Messung vor der Sitzung und der 2. Messung nach der Sitzung. Das Signifikanzniveau der festgestellten Unterschiede dieser Items liegt entsprechend bei 5 % ($\alpha \leq 0,050$).

Bei den Items 3 („*Sind Sie im Augenblick gut gelaunt (fröhlich / vergnügt)?*“) und 10 („*Sind Sie gerade über irgendetwas frustriert?*“) finden sich **hoch signifikante Unterschiede** (Niveau der Signifikanz = 1 %, $\alpha \leq 0,010$) zwischen den Messzeitpunkten der ersten Untersuchungssitzung. Die restlichen Items weisen jeweils sogar einen **höchst signifikanten Unterschied** (Signifikanzniveau = 0,1 %, $\alpha \leq 0,001$) zwischen den Messzeitpunkten auf. Die einzelnen Ergebnisse sind der Tabelle 22a zu entnehmen.

Tabelle 22a: Signifikante Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten des SAB Sitzung 1 (Faktor: Gruppe):

Item	F-Wert (F)	Freiheitsgrade (df)	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
1	4,514	2	0,012
2	15,435	2	0,000
3	5,409	2	0,005
4	16,573	2	0,000
5	4,465	2	0,013
6	9,489	2	0,000
7	9,147	2	0,000
8	11,236	2	0,000
9	8,71	2	0,000
10	5,136	2	0,007
12	17,056	2	0,000
13	13,064	2	0,000
14	18,144	2	0,000
15	15,687	2	0,000
16	7,371	2	0,001
17	8,681	2	0,000
18	10,138	2	0,000
19	7,629	2	0,001
20	3,083	2	0,048
21	18,134	2	0,000

Die Betrachtung der Tabelle 22a zeigt eine Reihe von Veränderungen, die im Folgendem für jedes Item kurz beschrieben werden.

- Item 1: die *Selbstsicherheit* der Teilnehmer der beiden Untersuchungsgruppen nimmt im Verlauf der ersten Sitzung nach Einschätzung der betroffenen Probanden ab. Bei der Kontrollgruppe ist im Gegensatz dazu ein Anstieg der *Selbstsicherheit* zu verzeichnen.
- Item 2: die Teilnehmer der Film- und Spielgruppe empfinden eine Verstärkung ihrer *Aufgeregtheit*, während die Teilnehmer der Kontrollgruppe sich nach der Sitzung als weniger *aufgereggt* erleben, als vor der ersten Treatmentgabe.
- Item 3: die Kontrollgruppe nimmt hier einen Anstieg der *Fröhlichkeit* war, im Gegensatz zu den Untersuchungsgruppen, bei denen eine Abnahme der Skalenwerte festzustellen ist.
- Item 4: bezogen auf die wahrgenommene *Anspannung*, berichten die Film- und Spielgruppenteilnehmer von einem Anstieg, die Kontrollgruppenteilnehmer von einer Minderung.
- Item 5: wiederum bei den beiden Untersuchungsgruppen ist ein Anstieg des Skalenwertes für die Einschätzung eigener aktueller *Wut* vorfindbar. Bei den Teilnehmern der Kontrollgruppe verringert sich der Skalenwert nach Ablauf der Sitzung.
- Item 6: das Empfinden aktuellen *Ärgers* steigert sich nach der Treatmentgabe ausschließlich bei der Spielgruppe, bei Film- und Kontrollgruppe verringert sich diese Empfindung.

- Item 7: die eigene *Zufriedenheit* wird nur von den Probanden der Spielgruppe nach der Gabe des Treatments als höher bewertet, bei Film- und Kontrollgruppe hingegen sinkt die *Zufriedenheit* unter den Skalenwert von vor der Sitzung.
- Item 8: die Teilnehmer der Spiel- und Filmgruppe nehmen einen Anstieg der eigenen *Zappeligkeit* war, im Gegensatz zu einer Verringerung in der Wahrnehmung der Teilnehmer der Kontrollgruppe.
- Item 9: die wahrgenommene *Entspannung* verringert sich für die Film- und Spielgruppenteilnehmer und erhöht sich für die Kontrollgruppenteilnehmer.
- Item 10: die Skalenwerte für die selbst eingeschätzte individuelle *Frustration* der Probanden fallen bei der Film- und der Kontrollgruppe ab, bei der Spielgruppe steigen sie an.
- Item 12: für die abgefragte *Nervosität* findet sich ein Anstieg bei den Teilnehmern der Untersuchungsgruppen und ein Abbau bei den Teilnehmern der Kontrollgruppe.
- Item 13: die Probanden von Spiel- und Filmgruppe nehmen nach dem Medienkonsum eine Verringerung ihrer *inneren Ruhe* war, im Gegensatz zu den Probanden der Kontrollgruppe, die sich nach der ersten Sitzung ruhiger fühlen als vor der Sitzung.
- Item 14: zur Einschätzung der eigenen *Gelöstheit* findet sich ein Anstieg der Skalenwerte bei der Kontrollgruppe und ein Abfall der Skalenwerte bei den Teilnehmern der Untersuchungsgruppen.
- Item 15: die Teilnehmer der Spiel- und der Filmgruppe fühlten sich nach dem medialen Konsum weniger *ausgeruht* als vorher, in der Kontrollgruppe findet sich auch hier ein gegenteiliger Effekt.
- Item 16: die Empfindung eigener *Beunruhigung* erfährt bei den Teilnehmern der Kontrollgruppe eine Steigerung, bei denen der Spiel- und Filmgruppe eine Minderung.
- Item 17: bei der Frage nach dem *Wohlbefinden* lässt sich eine Verringerung im Sitzungsverlauf für die Untersuchungsgruppen feststellen sowie eine Verbesserung für die Kontrollgruppe.
- Item 18: bezogen auf die wahrgenommene *Verkrampftheit* zeigt sich bei den Film- und Spielgruppenteilnehmern ein Anstieg, bei den Kontrollgruppenteilnehmern zeigt sich eine Minderung.
- Item 19: auf die Frage, wie *gereizt* die Teilnehmer nach dem Konsum der jeweiligen Medien sind, erhalten wir bei der Film- und Spielgruppe eine Erhöhung der Werte im Verhältnis zu den Werten vor dem Konsum, bei den Probanden der Kontrollgruppe findet sich eine Verringerung der Werte.
- Item 20: nach der Untersuchungssitzung empfanden sich die Teilnehmer der Filmgruppe *besorgter* als vorher, die Teilnehmer der Spiel- und der Kontrollgruppe empfanden sich als weniger *besorgt*.
- Item 21: die *Gesamtstimmung* wird von den Probanden der Untersuchungsgruppen nach der Treatmentgabe schlechter eingeschätzt als vor dem Konsum, bei der Kontrollgruppe ist dieser Effekt umgekehrt.

Tabelle 22b: Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB Sitzung 1 (Faktor: Gruppe):

Mittelwerte der SAB Items	n	Item 1		Item 2		Item 3	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	4,292	4,097	2,194	2,986	4,028	3,861
Filmgruppe	72	4,264	4,069	2,028	2,861	4,278	3,889
Kontrollgruppe	72	4,278	4,431	2,042	1,917	4,042	4,319
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 4		Item 5		Item 6	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	2,264	2,875	1,375	1,722	1,889	2,319
Filmgruppe	72	2	2,903	1,181	1,361	1,583	1,5
Kontrollgruppe	72	1,958	1,569	1,194	1,111	1,722	1,25
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 7		Item 8		Item 9	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	3,792	3,833	2,306	2,861	3,153	3,125
Filmgruppe	72	4,042	3,972	2,111	2,431	3,681	3,278
Kontrollgruppe	72	4,028	3,861	2,208	1,694	3,625	4,194
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 10		Item 12		Item 13	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	2,139	2,375	1,931	2,597	3,847	3,139
Filmgruppe	72	1,75	1,597	1,889	2,472	4,194	3,861
Kontrollgruppe	72	1,806	1,389	1,833	1,5	4,042	4,375
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 14		Item 15		Item 16	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	3,028	2,778	3,208	2,986	2,097	2,139
Filmgruppe	72	3,708	3,042	3,319	3,167	1,736	1,986
Kontrollgruppe	72	3,125	3,861	3,319	4,236	1,847	1,417
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 17		Item 18		Item 19	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	4,042	3,722	1,556	2,167	1,931	2,222
Filmgruppe	72	4,361	3,847	1,458	2,139	1,556	1,833
Kontrollgruppe	72	3,944	4,361	1,333	1,264	1,542	1,194
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 20		Item 21			
		vor	nach	vor	nach		
Spielgruppe	72	1,903	1,819	4,167	3,917		
Filmgruppe	72	1,653	1,806	4,639	4,056		
Kontrollgruppe	72	1,694	1,458	4,083	4,597		

Untersucht man die Faktorstufen auf Signifikanz der genannten Unterschiede zwischen dem ersten und zweiten Messzeitpunkt, so findet man für die **Items 1, 10, 15, 16, 19 und 20** ausschließlich signifikante Veränderungen bei der Kontrollgruppe. Die Veränderungen äußern sich in einer Verbesserung der *Selbstsicherheit* und der Einschätzung, wie *ausgeruht* sich der jeweilige Teilnehmer zum Zeitpunkt der Befragung empfand. Eine Verringerung findet sich in den Bereichen momentaner *Frustration*, *Beunruhigung*, *Gereiztheit* und *Besorgtheit*. Andere Unterschiede existieren für die genannten Items nicht.

Ein signifikanter Anstieg wahrgenommener *Wut* (**Item 5**) findet sich einzig und allein bei den Probanden der Spielgruppe. Hier muss sicherlich die etwaige Frustration durch mangelnden Erfolg, innerhalb des vorgelegten Spiels, mit in die Diskussion einbezogen werden.

Für die **Items 2, 12 und 18** trifft man signifikante Veränderung für die beiden Untersuchungsgruppen, nicht aber für die Kontrollgruppe an. Man kann eine Steigerung der individuellen *Aufgeregtheit*, der *Nervosität* und der wahrgenommenen *Verkrampftheit* konstatieren.

Die Analyse der Faktorstufenunterschiede für die **Items 3, 7, 9, 14, 17 und 21** weist signifikante Abweichungen zwischen den Messungen exklusive für die Film- und Kontrollgruppe nach. Für die Spielgruppe sind keine signifikanten Unterschiede belegbar. Die Teilnehmer der

Filmgruppe offenbaren eine Rückgang ihrer *positiven Stimmung*, ihrer *Zufriedenheit*, der wahrgenommenen *Entspannung*, ihrer *Gelöstheit*, ihres *Wohlbefindens* und eine Verschlechterung ihrer *Gesamtstimmung*. Die *Zufriedenheit* der Teilnehmer der Kontrollgruppe verschlechtert sich ebenfalls im Verhältnis zur *Zufriedenheit* vor der ersten Sitzung. In allen anderen Bereichen kommt es zu einem Anstieg der Skalenwerte und somit zu einer Verbesserung der jeweils abgefragten Befindlichkeiten.

Bei den **Items 6 und 8** finden sich signifikante Unterschiede zwischen den beiden Messzeitpunkten für die Spiel- und die Kontrollgruppe, nicht aber für die Filmgruppe. Laut Beurteilung der Probanden, nimmt die *Zappeligkeit* sowie der zum Zeitpunkt der Messungen wahrgenommene *Ärger* innerhalb der Spielgruppe zu und innerhalb der Kontrollgruppe ab.

Alle drei Faktorstufen weisen nur bei **Item 4 und 13** signifikante Veränderungen auf. Die wahrgenommene *Anspannung* verringert sich bei den Probanden der Kontrollgruppe und erhöht sich parallel bei den Probanden der beiden Untersuchungsgruppen. Hinsichtlich der wahrgenommenen *inneren Ruhe* sinken die Werte der Skalen des Selbsteinschätzungsfragebogens innerhalb der Spiel- und der Filmgruppe und steigen innerhalb der Kontrollgruppe.

Für die Ergebnisse des Selbsteinschätzungsfragebogens gilt genau wie für den IAF: die nicht signifikanten Veränderungen der restlichen Faktorstufen lassen sich im besten Fall als Tendenz werten, für weiterreichende Aussagen sind sie unbrauchbar. Die Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten sind aus der folgenden Tabelle 22c zu ersehen.

Tabelle 22c: Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB Sitzung 1 (Faktor: Gruppe):

Item	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
1	Kontrollgruppe	0,047
2	Spielgruppe	0,000
	Filmgruppe	0,000
3	Filmgruppe	0,019
	Kontrollgruppe	0,022
4	Spielgruppe	0,002
	Filmgruppe	0,000
	Kontrollgruppe	0,002
5	Spielgruppe	0,018
6	Spielgruppe	0,025
	Kontrollgruppe	0,000
7	Filmgruppe	0,006
	Kontrollgruppe	0,000
8	Spielgruppe	0,001
	Kontrollgruppe	0,000
9	Filmgruppe	0,016
	Kontrollgruppe	0,000
10	Kontrollgruppe	0,001
12	Spielgruppe	0,000
	Filmgruppe	0,000
13	Spielgruppe	0,000
	Filmgruppe	0,034
	Kontrollgruppe	0,013

14	Filmgruppe	0,000
	Kontrollgruppe	0,000
15	Kontrollgruppe	0,000
16	Kontrollgruppe	0,000
17	Filmgruppe	0,006
	Kontrollgruppe	0,000
18	Spielgruppe	0,000
	Filmgruppe	0,000
19	Kontrollgruppe	0,001
20	Kontrollgruppe	0,006
21	Filmgruppe	0,000
	Kontrollgruppe	0,000

Faktorenkombination: Geschlecht-Gruppe

Die multivariate Varianzanalyse mit Messwiederholungen der Daten der genannten Stichprobenverteilung ergibt für Item 4 („*Fühlen Sie sich momentan angespannt?*“) einen **signifikanten Unterschied** ($df = 3,931$ $F = 2$ $\alpha = 0,021$) zwischen der 1. Messung vor und der 2. Messung nach der Gabe des Treatment. Das Signifikanzniveau der festgestellten Unterschiede liegt entsprechend bei 5 % ($\alpha \leq 0,050$).

Betrachtet man die folgende Tabelle 23a, so ist zu erkennen, dass sich, unabhängig vom Geschlecht, die wahrgenommene *Anspannung* bei den Teilnehmern der Spiel- und Filmgruppe erhöht und bei den Teilnehmern der Kontrollgruppe verringert.

Tabelle 23a: Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB Sitzung 1 (Faktor: Geschlecht-Gruppe):

Mittelwerte der SAB Items	n	Item 4	
		vor	nach
♀-Spielgruppe	36	2,306	3,028
♀-Filmgruppe	36	2	2,417
♀-Kontrollgruppe	36	1,861	1,528
♂-Spielgruppe	36	2,222	2,722
♂-Filmgruppe	36	2	3,389
♂-Kontrollgruppe	36	2,056	1,611

Aus der Faktorstufenanalyse der vorgefundenen Veränderungen resultieren, ebenfalls geschlechtsunspezifisch, für die Teilnehmer der Spielgruppe und für die Teilnehmer der Kontrollgruppe signifikante Unterschiede. Für die Filmgruppe lässt sich bei den Teilnehmerinnen kein signifikanter Unterschied nachweisen. Für die männlichen Probanden der Filmgruppe lässt sich ein höchst signifikanter Unterschied nachweisen (vgl. Tabelle 23b).

Tabelle 23b: Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten (Faktor: Geschlecht-Gruppe):

Item	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
4	♀-Spielgruppe	0,025
	♂-Spielgruppe	0,040
	♂-Filmgruppe	0,000
	♀-Kontrollgruppe	0,050
	♂-Kontrollgruppe	0,014

Man kann entsprechend festhalten, dass die Probanden der Spielgruppe unabhängig von ihrer Geschlechtszugehörigkeit eine Steigerung der inneren *Anspannung* erlebten. In der Filmgruppe erlebten nur die männlichen Testpersonen einen Anstieg innerer *Anspannung*, wobei dieser Anstieg die im Mittel höchste Steigerung des Skalenwertes darstellt. Die Teilnehmer der Kontrollgruppe erlebten, wieder unabhängig von ihrer Geschlechtszugehörigkeit, einen Abfall der wahrgenommenen *Anspannung* nach der Sitzung.

Faktorenkombination: Gruppe-Konsumerfahrung

Durch die multivariate Varianzanalyse mit Messwiederholungen der Daten dieser Stichprobenverteilung lassen sich für die **Items 5, 6, 10, 13 und 18** signifikante Unterschiede zwischen der 1. und der 2. Messung nachweisen. Das Signifikanzniveau der festgestellten Unterschiede liegt für die Items 6 und 10 bei 5 % ($\alpha \leq 0,050$) sowie für die Items 5, 13 und 18 bei 1 % ($\alpha \leq 0,010$). Vergleiche hierzu Tabelle 24a.

Tabelle 24a: Signifikante Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten des SAB Sitzung 1 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung):

Item	F-Wert (F)	Freiheitsgrade (df)	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
5	3,642	4	0,007
6	2,468	4	0,046
10	3,036	4	0,019
13	3,784	4	0,005
18	4,092	4	0,008

Bei der Betrachtung der Tabelle 24b zeigen sich eine Reihe von Veränderungen, die im Folgendem für jedes Item kurz beschrieben werden.

- Item 5: ein Anstieg des Skalenwertes für die Einschätzung eigener aktueller *Wut* findet sich in der gesamten Spielgruppe unabhängig von der Konsumerfahrung der Teilnehmer. Eine Steigerung ist darüber hinaus auch noch bei den Probanden der Filmgruppe mit niedriger Konsumerfahrung und bei den Probanden der Kontrollgruppe mit hoher Konsumerfahrung feststellbar. Bei den restlichen Teilnehmern verringert sich der Skalenwert nach Ablauf der Sitzung oder bleibt unverändert.
- Item 6: die Wahrnehmung des individuellen Gefühls sich über etwas *zu ärgern*, verstärkt sich nach der Treatmentgabe ausschließlich bei der Spielgruppe, bei der Film- und Kontrollgruppe verringert sich diese Empfindung. Dieser Effekt zeigt sich unabhängig von den jeweiligen Konsumerfahrungen der Testpersonen.
- Item 10: die Skalenwerte für die selbst eingeschätzte individuelle *Frustration* der Probanden steigen in der gesamten Spielgruppe unabhängig von der Konsumerfahrung der Teilnehmer an. Einen identischen Effekt findet man bei den Probanden der Filmgruppe mit niedriger Konsumerfahrung und bei den Probanden der Kontrollgruppe mit hoher Konsumerfahrung. Bei den restlichen Teilnehmern verringert sich der Skalenwert zur zweiten Messung.

- Item 13: die Probanden der Spielgruppe nehmen nach dem Medienkonsum eine Verringerung ihrer *inneren Ruhe* war, im Gegensatz zu den Probanden der Kontrollgruppe, die sich nach der ersten Sitzung ruhiger fühlen, als vor der Sitzung. In beiden Teilnehmerkonstellationen ist der beobachtete Effekt unabhängig von der Konsumerfahrung der VPN. Etwas anders zeigt sich dies innerhalb der Filmgruppe. Bei den VPN mit hoher Konsumerfahrung ist ein Anstieg der wahrgenommenen inneren Ruhe zu konstatieren, bei den restlichen VPN verringert sich der Skalenwert.
- Item 18: bezogen auf die wahrgenommene *Verkrampftheit*, findet sich bei der Film- und Spielgruppe, unabhängig von der Konsumerfahrung der Teilnehmer, ein Anstieg der Skalenwerte. Bei den VPN der Kontrollgruppe mit niedriger und mittlerer Konsumerfahrung zeigt sich eine Reduktion der Skalenwerte, im Gegensatz zu den VPN mit hoher Konsumerfahrung die wiederum einen Anstieg des Skalenwertes aufweisen.

Tabelle 24b: Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB Sitzung 1 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung):

Mittelwerte der SAB Items	n	Item 5		Item 6	
		vor	nach	vor	nach
Spielgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	1,375	1,542	1,792	2,042
Spielgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	1,167	1,875	1,792	2,75
Spielgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	1,583	1,75	2,083	2,167
Filmgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	1,125	1,708	1,792	1,75
Filmgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	1,292	1,25	1,542	1,417
Filmgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	1,125	1,125	1,417	1,333
Kontrollgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	1,292	1,125	1,708	1,125
Kontrollgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	1,208	1,042	2,083	1,333
Kontrollgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	1,083	1,167	1,375	1,292
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 10		Item 13	
		vor	nach	vor	nach
Spielgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	2,042	2,167	3,875	3,292
Spielgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	2,208	2,708	4,25	3,083
Spielgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	2,167	2,25	3,417	3,042
Filmgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	1,75	2,042	4,375	3,25
Filmgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	1,583	1,208	4,333	4,208
Filmgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	1,917	1,542	3,875	4,125
Kontrollgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	1,958	1,25	3,792	4,083
Kontrollgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	2,042	1,417	4,125	4,583
Kontrollgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	1,417	1,5	4,208	4,458
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 18			
		vor	nach		
Spielgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	1,458	2,042		
Spielgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	1,625	2		
Spielgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	1,583	2,458		
Filmgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	1,375	2,708		
Filmgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	1,375	2,042		
Filmgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	1,625	1,667		
Kontrollgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	1,25	1,125		
Kontrollgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	1,625	1,458		
Kontrollgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	1,125	1,208		

Tabelle 24c zeigt die Faktorstufen mit signifikanten Unterschieden zwischen den beiden Messzeitpunkten. Bei Item 5 findet man für die Teilnehmer der Spielgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung und für die Teilnehmer der Filmgruppe mit niedriger Konsumerfahrung einen signifikanten Unterschied.

Die Skalenwerte von Item 6 verändern sich signifikant bei den VPN der Spielgruppe mit niedriger Konsumerfahrung sowie bei den VPN der Kontrollgruppe mit niedriger und mittlerer Konsumerfahrung.

Item 10 wartet mit signifikanten Unterschieden ausschließlich für die Teilnehmer der Kontrollgruppe mit niedriger und mittlerer Konsumerfahrung auf. Die Betrachtung von Item 13 weist signifikante Veränderungen zwischen den Messzeitpunkten für die VPN der Kontrollgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung, für die VPN der Filmgruppe mit niedriger Konsumerfahrung sowie für die VPN der Spielgruppe mit niedriger und mittlerer Konsumerfahrung aus. Für die VPN der Spielgruppe mit niedriger und hoher Konsumerfahrung sowie für die VPN der Filmgruppe mit niedriger und mittlerer Konsumerfahrung lassen sich signifikante Unterschiede zwischen den beiden Messzeitpunkten des 18. Items nachweisen. Alle anderen Veränderungen können maximal als Tendenz gewertet werden, sie stellen aber keine überzufällige Veränderung dar.

Tabelle 24c: Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB Sitzung 1 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung):

Item	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
5	Spielgruppe-mittlere Konsumerfahrung	0,023
	Filmgruppe-niedrige Konsumerfahrung	0,013
6	Spielgruppe-mittlere Konsumerfahrung	0,014
	Kontrollgruppe-niedrige Konsumerfahrung	0,023
	Kontrollgruppe-mittlere Konsumerfahrung	0,004
10	Kontrollgruppe-niedrige Konsumerfahrung	0,003
	Kontrollgruppe-mittlere Konsumerfahrung	0,003
13	Spielgruppe-niedrige Konsumerfahrung	0,036
	Spielgruppe-mittlere Konsumerfahrung	0,000
	Filmgruppe-niedrige Konsumerfahrung	0,002
	Kontrollgruppe-mittlere Konsumerfahrung	0,046
18	Spielgruppe-niedrige Konsumerfahrung	0,007
	Spielgruppe-hohe Konsumerfahrung	0,004
	Filmgruppe-niedrige Konsumerfahrung	0,000
	Filmgruppe-mittlere Konsumerfahrung	0,026

Warum die o. g. Gruppierungen signifikante Veränderungen bei den verschiedenen Items aufweisen, bleibt unklar. Aus den extrem unsystematischen Ergebnissen lassen sich nur in sehr geringem Maße Aussagen in Richtung der Forschungshypothesen ableiten. Festzuhalten bleibt zumindest, dass, bis auf eine Ausnahme bei Item 18, Veränderungen nur bei VPN mit niedriger oder mittlerer Konsumerfahrung belegbar waren. Darüber hinaus ist bemerkenswert, dass bei Item 10 ausschließlich Veränderung innerhalb der Kontrollgruppe nachgewiesen werden konnten. Eher zu erwarten sind hingegen die Ergebnisse für die Items 5 und 18, bei denen man signifikante Veränderungen ausnahmslos in der Film- und in der Spielgruppe vorfindet.

Sitzung 2:

Veränderungen zwischen den Messzeitpunkten der 2. Sitzung, lassen sich innerhalb des Selbsteinschätzungsfragebogens für den Faktor „Gruppe“, die Faktorenkombination „Geschlecht-Gruppe“ und „Gruppe-Konsumerfahrung“ nachweisen. Während der zweiten Sitzung gab es, hinsichtlich des Faktors „Gruppe“, innerhalb der Skalenwerte von Item 1, Item 11 und Item 16 keine Veränderungen. Bei allen anderen Items des Selbsteinschätzungsfragebogens finden sich signifikante Unterschiede zwischen den beiden Messzeitpunkten. Übereinstimmend mit den Ergebnissen der ersten Sitzung, findet sich für die Faktorenkombination „Geschlecht-Gruppe“ ein Unterschied zwischen den Werten des 1. und des 2. Fragebogens dieser Sitzung nur bei Item 4 („*Fühlen Sie sich momentan angespannt?*“). Die Kombination „Gruppe-Konsumerfahrung“ weist signifikante Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten der 2. Untersuchungssitzung für die Items 2 und 15 auf. Weitere Unterschiede für diese Faktorenkombination sind nicht erkennbar. Für alle anderen Faktoren („Geschlecht“, „Konsumerfahrung“) und deren Kombinationen („Geschlecht-Konsumerfahrung“, „Geschlecht-Gruppe-Konsumerfahrung“) sind keine signifikanten Unterschiede nachgewiesen, d. h. es lassen sich zwischen den zwei Messzeitpunkten keine Veränderungen der individuell eingeschätzten Befindlichkeit, anhand der Fragebogenitems, bezüglich der genannten Faktoren belegen.

Faktor: Gruppe

Die multivariaten Varianzanalysen mit Messwiederholungen der Daten der Stichprobenverteilung des Faktors „Gruppe“ ergeben für die Items 5, 10, 13, 19 und 20 jeweils einen **signifikanten Unterschied** zwischen der ersten und der zweiten Messung. Das Signifikanzniveau der festgestellten Unterschiede liegt bei 5 % ($\alpha \leq 0,050$). Bei den Items 6, 8 und 17 finden sich **hoch signifikante Unterschiede** (Signifikanzniveau = 1 %, $\alpha \leq 0,010$) zwischen den Messzeitpunkten der zweiten Untersuchungssitzung. Die restlichen Items weisen jeweils sogar einen **höchst signifikanten Unterschied** zwischen den Messzeitpunkten auf. Das Signifikanzniveau dieser Unterschiede liegt bei 0,1 % ($\alpha \leq 0,001$). Die einzelnen Ergebnisse sind der Tabelle 25a zu entnehmen.

Tabelle 25a: Signifikante Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten des SAB Sitzung 2 (Faktor: Gruppe):

Item	F-Wert (F)	Freiheitsgrade (df)	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
2	13,585	2	0,000
3	16,105	2	0,000
4	11,731	2	0,000
5	4,204	2	0,016
6	5,973	2	0,003
7	7,336	2	0,001
8	5,286	2	0,006
9	10,428	2	0,000
10	4,057	2	0,019
12	14,508	2	0,000
13	3,922	2	0,021
14	8,997	2	0,000
15	13,595	2	0,000
17	5,834	2	0,003
18	9,749	2	0,000
19	3,709	2	0,026
20	4,269	2	0,015
21	14,419	2	0,000

Die Untersuchung der Tabelle 25b zeigt eine Reihe von Veränderungen, die im Folgendem kurz beschrieben werden. Für die Items 2 - 6, 9, 10, 12 - 14, 17 - 19 und 21 finden sich Veränderungen, die mit denen von Sitzung 1 identisch sind. Um Redundanzen zu vermeiden, werden diese Veränderungen nicht noch einmal beschrieben. Es sei auf die Beschreibungen unter Sitzung 1 verwiesen.

- Item 7: war es in der ersten Sitzung noch die Spielgruppe die nach der Gabe des Treatments alleinig einen Anstieg der eigenen *Zufriedenheit* aufwies, so wird die *Zufriedenheit* nun ausschließlich von den Probanden der Kontrollgruppe als höher bewertet. Bei der Film- und Spielgruppe hingegen sinkt die *Zufriedenheit* unter den gemittelten Skalenwert von vor der Sitzung.
- Item 8: die VPN der Spielgruppe nehmen einen Anstieg der eigenen *Zappeligkeit* war, im Gegensatz zu einer Verringerung in der Wahrnehmung der VPN aus Film- und Kontrollgruppe.
- Item 15: die Teilnehmer der Spielgruppe fühlten sich nach dem medialen Konsum weniger *ausgeruht* als vorher, in der Film- und der Kontrollgruppe findet sich hier der gegenteilige Effekt.
- Item 20: unabhängig von der Zugehörigkeit zu einer der Gruppen empfanden sich alle Testpersonen nach der Untersuchungssitzung als weniger *besorgt*, im Verhältnis zur Einschätzung vor der Sitzung.

Tabelle 25b: Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB Sitzung 2 (Faktor: Gruppe):

Mittelwerte der SAB Items	n	Item 2		Item 3		Item 4	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	2,139	2,889	4,083	3,764	2,125	2,569
Filmgruppe	72	1,861	2,764	4,431	3,875	1,819	2,431
Kontrollgruppe	72	1,875	1,806	4,389	4,792	1,778	1,417
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 5		Item 6		Item 7	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	1,431	1,75	1,694	2,056	3,833	3,819
Filmgruppe	72	1,208	1,528	1,653	1,639	4,319	3,944
Kontrollgruppe	72	1,208	1,111	1,5	1,194	4,194	4,458
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 8		Item 9		Item 10	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	2,028	2,431	3,542	3,389	1,806	2
Filmgruppe	72	2,069	2,056	4	3,792	1,611	1,583
Kontrollgruppe	72	2,014	1,739	3,75	4,361	1,5	1,194
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 12		Item 13		Item 14	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	2,014	2,389	3,792	3,556	3,125	3,014
Filmgruppe	72	1,722	2,083	4,167	4,042	3,847	3,625
Kontrollgruppe	72	1,806	1,389	4,069	4,403	3,292	3,889
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 15		Item 17		Item 18	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	3,486	3,194	3,958	3,931	1,444	1,986
Filmgruppe	72	3,542	3,625	4,319	4,167	1,458	1,806
Kontrollgruppe	72	3,583	4,319	4,194	4,625	1,486	1,25
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 19		Item 20		Item 21	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	1,722	1,958	1,806	1,667	4,125	4,014
Filmgruppe	72	1,458	1,569	1,722	1,653	4,694	4,389
Kontrollgruppe	72	1,389	1,194	1,694	1,236	4,25	4,764

Untersucht man die Faktorstufen auf Signifikanz der genannten Unterschiede zwischen dem ersten und zweiten Messzeitpunkt, so findet man für die **Items 9, 10, 13, 14, 15, 17, 19 und 20** ausschließlich signifikante Veränderungen bei der Kontrollgruppe. Die Veränderungen äußern sich in einer Verbesserung der wahrgenommenen *Entspannung*, der *inneren Ruhe*, der augenblicklichen *Gelöstheit*, der Einschätzung, wie *ausgeruht* sich der jeweilige Teilnehmer zum Zeitpunkt der Befragung empfand und des individuellen *Wohlbefindens*. Eine Verringerung findet sich in den Bereichen momentaner *Frustration*, *Gereiztheit* und *Besorgtheit*. Andere Unterschiede existieren für die genannten Items nicht.

Für die **Items 2 und 5** trifft man signifikante Veränderung für die beiden Untersuchungsgruppen, nicht aber für die Kontrollgruppe an. Man kann eine Steigerung der individuellen *Aufgeregtheit* und der wahrgenommenen augenblicklichen Empfindung *wütend* auf etwas zu sein, konstatieren.

Die Analyse der Faktorstufenunterschiede für die **Items 7 und 21** weist signifikante Abweichungen zwischen den Messungen ausschließlich für die Film- und Kontrollgruppe nach. Die VPN der Filmgruppe offenbaren einen Rückgang ihrer *Zufriedenheit* und eine Verschlechterung ihrer *Gesamtstimmung*. Die *Zufriedenheit* und die *Gesamtstimmung* der VPN der Kontrollgruppe verbessert sich im Verhältnis zur Einschätzung vor der Sitzung.

Für die **Items 6 und 8** findet sich ein mit der Analyse der 1. Sitzung identisches Ergebnis. Signifikante Unterschiede existieren nur für die Spiel- und die Kontrollgruppe, nicht aber für die

Filmgruppe. Laut Beurteilung der Probanden, nimmt die *Zappeligkeit* sowie der zum Zeitpunkt der Messungen wahrgenommene *Ärger* innerhalb der Spielgruppe zu und innerhalb der Kontrollgruppe ab.

Alle drei Faktorstufen weisen bei den **Items 3, 4, 12 und 18** signifikante Veränderungen auf. Die wahrgenommene *Anspannung*, *Nervosität* und *Verkrampftheit* verringert sich bei den Probanden der Kontrollgruppe und erhöht sich parallel bei den Probanden der beiden Untersuchungsgruppen. Hinsichtlich der wahrgenommenen *Fröhlichkeit* sinken die Werte der Skalen des Selbsteinschätzungsfragebogens innerhalb der Spiel- und der Filmgruppe und steigen innerhalb der Kontrollgruppe.

Für die Ergebnisse des Selbsteinschätzungsfragebogens gilt genau wie für den IAF: die nicht signifikanten Veränderungen der restlichen Faktorstufen lassen sich im besten Fall als Tendenz werten, für weiterreichende Aussagen sind sie unbrauchbar. Die Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten sind aus der folgenden Tabelle 25c zu ersehen.

Tabelle 25c: Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB Sitzung 2 (Faktor: Gruppe):

Item	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
2	Spielgruppe	0,000
	Filmgruppe	0,000
3	Spielgruppe	0,031
	Filmgruppe	0,000
	Kontrollgruppe	0,000
4	Spielgruppe	0,008
	Filmgruppe	0,001
	Kontrollgruppe	0,002
5	Spielgruppe	0,032
	Filmgruppe	0,004
6	Spielgruppe	0,044
	Kontrollgruppe	0,001
7	Filmgruppe	0,004
	Kontrollgruppe	0,004
8	Spielgruppe	0,020
	Kontrollgruppe	0,040
9	Kontrollgruppe	0,000
10	Kontrollgruppe	0,001
12	Spielgruppe	0,006
	Filmgruppe	0,005
	Kontrollgruppe	0,000
13	Kontrollgruppe	0,007
14	Kontrollgruppe	0,000
15	Kontrollgruppe	0,000
17	Kontrollgruppe	0,000
18	Spielgruppe	0,000
	Filmgruppe	0,018
	Kontrollgruppe	0,031
19	Kontrollgruppe	0,038
20	Kontrollgruppe	0,000
21	Filmgruppe	0,013
	Kontrollgruppe	0,000

Hingewiesen werden, sollte noch darauf, dass die oben beschriebenen Unterschiede zwischen Sitzung 1 und 2 bei den beobachteten Veränderungen nur für Item 7 eine erhöhte statistische Relevanz erreichen, d. h. hier wechselt die Kontrollgruppe von einer signifikanten Verschlechterung ihrer *Zufriedenheit* (Sitzung 1) zu einer signifikanten Verbesserung ihrer *Zufriedenheit* (Sitzung 2). Alle anderen Veränderungen stellen Schwankungen zwischen signifikanten und nichtsignifikanten Veränderungen dar.

Bei den Items 9, 14 und 17 hatte in der ersten Sitzung die Filmgruppe noch signifikante Veränderungen aufzuweisen. Demgegenüber sind für die Filmgruppe in der zweiten Sitzungen keine signifikanten Unterschiede existent, im Gegensatz zur Kontrollgruppe, die in beiden Sitzungen signifikante Veränderungen vorlegt. Die wahrgenommene „*Wut*“ (Item 5) steigt in der ersten Sitzung nur bei der Spielgruppe an, in der zweiten Sitzung ist auch die Filmgruppe betroffen. Die Items 12 und 18 weisen im Gegensatz zu Sitzung 1 eine signifikante Veränderung auch für die Kontrollgruppe auf. Signifikante Veränderungen für Item 3 finden sich in dieser Sitzung auch für die Spielgruppe und nicht nur für Film- und Kontrollgruppe.

Faktorenkombination: Geschlecht-Gruppe

Für diese Stichprobenverteilung ergibt die multivariate Varianzanalyse mit Messwiederholungen der Daten von Item 4 („*Fühlen Sie sich momentan angespannt?*“) einen **signifikanten Unterschied** ($df = 3,628 F = 2 \alpha = 0,028$) zwischen der ersten und der zweiten Messung. Das Signifikanzniveau der festgestellten Unterschiede liegt demnach bei 5 % ($\alpha \leq 0,050$).

Betrachtet man die folgende Tabelle 26a, so ist zu erkennen, dass sich, unabhängig vom Geschlecht, die wahrgenommene *Anspannung* bei den Teilnehmern der Spiel- und Filmgruppe erhöht und bei den Teilnehmern der Kontrollgruppe verringert.

Tabelle 26a: Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB Sitzung 2 (Faktor: Geschlecht-Gruppe):

Mittelwerte der SAB Items	n	Item 4	
		vor	nach
♀–Spielgruppe	36	2,139	2,833
♀–Filmgruppe	36	1,944	2,25
♀–Kontrollgruppe	36	1,583	1,333
♂–Spielgruppe	36	2,111	2,306
♂–Filmgruppe	36	1,694	2,611
♂–Kontrollgruppe	36	1,972	1,5

Aus der Faktorstufenanalyse der vorgefundenen Veränderungen resultieren für die weiblichen Teilnehmer der Spielgruppe und für die männlichen Teilnehmer der Kontrollgruppe hoch signifikante Unterschiede. Für die männlichen Probanden der Filmgruppe lässt sich ein höchst signifikanter Unterschied nachweisen (vgl. Tabelle 26b). Für die Film- und die Kontrollgruppe lassen sich bei den Teilnehmerinnen keine signifikanten Unterschiede nachweisen. Desgleichen gilt für die männlichen Teilnehmer der Spielgruppe.

Tabelle 26b: Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB Sitzung 2 (Faktor: Geschlecht-Gruppe):

Item	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
4	♀-Spielgruppe	0,009
	♂-Filmgruppe	0,001
	♂-Kontrollgruppe	0,006

Man kann folglich festhalten, dass die weiblichen Probanden im Gegensatz zu den männlichen Probanden der Spielgruppe eine Steigerung der inneren *Anspannung* erlebten. In der Filmgruppe erlebten nur die männlichen Testpersonen einen Anstieg innerer *Anspannung*, wobei dieser Anstieg die im Mittel höchste Steigerung des Skalenwertes darstellt. Die männlichen Teilnehmer der Kontrollgruppe erlebten, im Gegensatz zu den weiblichen VPN dieser Gruppe, einen Abfall der wahrgenommenen *Anspannung* nach der Sitzung.

Faktorenkombination: Gruppe-Konsumerfahrung

Durch die multivariate Varianzanalyse mit Messwiederholungen der Daten dieser Stichprobenverteilung lassen sich für die **Items 2 und 15** signifikante Unterschiede zwischen der 1. und der 2. Messung nachweisen. Das Signifikanzniveau der festgestellten Unterschiede liegt bei 5 % ($\alpha \leq 0,050$). Vergleiche hierzu Tabelle 27a.

Tabelle 27a: Signifikante Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten des SAB Sitzung 2 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung):

Item	F-Wert (F)	Freiheitsgrade (df)	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
2	2,809	4	0,027
15	2,519	4	0,043

Bei der Betrachtung der Tabelle 27b zeigen sich eine Reihe von Veränderungen, die im Folgendem für jedes Item kurz beschrieben werden.

- Item 2: die Probanden der Kontrollgruppe mit mittlerer und hoher Konsumerfahrung nehmen nach dem Medienkonsum eine Verringerung ihrer *Aufgeregtheit* war. Die Teilnehmer mit niedriger Konsumerfahrung erleben einen Anstieg. Bei den VPN der Film- und Spielgruppe ist ein Anstieg der wahrgenommenen *Aufgeregtheit* unabhängig von der jeweiligen Konsumerfahrung zu konstatieren.
- Item 15: Unabhängig von ihrer Konsumerfahrung fühlen sich die VPN der Kontrollgruppe nach der Sitzung im Mittel *ausgeruhter*, als vor der Sitzung. Desgleichen gilt für die VPN der Spielgruppe mit niedriger Konsumerfahrung sowie die VPN der Filmgruppe mit niedriger und hoher Konsumerfahrung. Alle anderen VPN fühlen sich nach der Treatmentgabe weniger *ausgeruht* als vorher.

Tabelle 27b: Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB Sitzung 2 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung):

Mittelwerte der SAB Items	n	Item 2		Item 15	
		vor	nach	vor	nach
Spielgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	1,875	2,833	3,208	3,25
Spielgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	2,417	2,458	3,5	3,375
Spielgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	2,125	3,375	3,75	2,958
Filmgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	2	3,042	3,417	3,708
Filmgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	1,833	2,792	3,792	3,417
Filmgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	1,75	2,458	3,417	3,75
Kontrollgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	1,667	2,125	3,417	4,083
Kontrollgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	2	1,542	3,667	4,458
Kontrollgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	1,958	1,75	3,667	4,417

Tabelle 27c zeigt die Faktorstufen mit signifikanten Unterschieden zwischen den beiden Messzeitpunkten. Bei Item 2 findet man für die Teilnehmer der Spielgruppe mit niedriger und hoher Konsumerfahrung sowie für alle Teilnehmer der Filmgruppe und die Teilnehmer der Kontrollgruppe mit niedriger Konsumerfahrung einen signifikanten Anstieg der wahrgenommenen *Aufgeregtheit*. Für die Teilnehmer der Kontrollgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung zeigt sich eine signifikante Verringerung der wahrgenommenen *Aufgeregtheit*.

Einen signifikanten Anstieg der *Ausgeruhtheit* (Item 15) lässt sich für sämtliche VPN der Kontrollgruppe unabhängig von ihrer Konsumerfahrung feststellen. Die VPN der Spielgruppe mit hoher Konsumerfahrung fühlen sich nach der Treatmentgabe signifikant weniger *ausgeruht*.

Alle anderen oben genannten Veränderungen können maximal als Tendenz gewertet werden, sie stellen aber keine überzufällige Veränderung dar.

Tabelle 27c: Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB Sitzung 2 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung):

Item	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
2	Spielgruppe-niedrige Konsumerfahrung	0,001
	Spielgruppe-hohe Konsumerfahrung	0,000
	Filmgruppe-niedrige Konsumerfahrung	0,002
	Filmgruppe-mittlere Konsumerfahrung	0,000
	Filmgruppe-hohe Konsumerfahrung	0,012
	Kontrollgruppe-niedrige Konsumerfahrung	0,013
	Kontrollgruppe-mittlere Konsumerfahrung	0,038
15	Spielgruppe-hohe Konsumerfahrung	0,010
	Kontrollgruppe-niedrige Konsumerfahrung	0,029
	Kontrollgruppe-mittlere Konsumerfahrung	0,000
	Kontrollgruppe-hohe Konsumerfahrung	0,008

Bemerkenswert bei dieser Stichprobenkonstellation bleibt, dass die unsystematischen Veränderungen aus Sitzung 1 komplett verschwinden, dafür aber signifikante Veränderungen in zwei vorher nicht betroffenen Bereichen auftauchen.

Sitzung 3:

Innerhalb des Selbsteinschätzungsfragebogens lassen sich Veränderungen zwischen den Messzeitpunkten der 3. Sitzung für den Faktor „Gruppe“ und die Faktorenkombination „Gruppe-Konsumerfahrung“ nachweisen. Während der dritten Untersuchungssitzung gab es, hinsichtlich des Faktors „Gruppe“, innerhalb der Skalenwerte von Item 1, 3, 5, 7, 11, 17 und 20 keine signifikanten Veränderungen. Bei allen anderen Items des Selbsteinschätzungsfragebogens finden sich signifikante Unterschiede zwischen den beiden Messzeitpunkten. Die Kombination „Gruppe-Konsumerfahrung“ weist signifikante Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten der 3. Untersuchungssitzung für die Items 5, 10, 15 und 20 auf. Weitere Unterschiede für diese Faktorenkombination sind nicht belegbar. Für alle übrigen Faktoren („Geschlecht“, „Konsumerfahrung“) und deren Kombinationen („Geschlecht-Gruppe“, „Geschlecht-Konsumerfahrung“, „Geschlecht-Gruppe-Konsumerfahrung“) sind keine signifikanten Unterschiede nachgewiesen, d. h. auch hier lassen sich zwischen dem ersten und zweiten Messzeitpunkt keine Veränderungen der individuell eingeschätzten Befindlichkeit, anhand der Fragebogenitems, bezüglich der genannten Faktoren belegen.

Faktor: Gruppe

Die multivariaten Varianzanalysen mit Messwiederholungen der Daten der Stichprobenverteilung des Faktors „Gruppe“ ergeben für die Items 10, 14 und 16 jeweils einen **signifikanten Unterschied**. Das Signifikanzniveau der festgestellten Unterschiede liegt bei 5 % ($\alpha \leq 0,050$). Bei den Items 6, 9, 15, 19 und 21 finden sich **hoch signifikante Unterschiede** (Signifikanzniveau = 1 %, $\alpha \leq 0,010$). Die restlichen Items 2, 4, 8, 12, 13 und 18 weisen jeweils sogar einen **höchst signifikanten Unterschied** zwischen den Messzeitpunkten auf. Das Signifikanzniveau dieser Unterschiede liegt bei 0,1 % ($\alpha \leq 0,001$). Die einzelnen Ergebnisse sind der Tabelle 28a zu entnehmen.

Tabelle 28a: Signifikante Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten des SAB Sitzung 3 (Faktor: Gruppe):

Item	F-Wert (F)	Freiheitsgrade (df)	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
2	12,272	2	0,000
4	13,654	2	0,000
6	6,158	2	0,003
8	10,028	2	0,000
9	5,537	2	0,005
10	3,263	2	0,040
12	12,198	2	0,000
13	13,292	2	0,000
14	4,564	2	0,012
15	5,122	2	0,007
16	3,736	2	0,026
18	17,006	2	0,000
19	5,008	2	0,008
21	6,438	2	0,002

In Tabelle 28b sind die Veränderungen für die Items mit signifikanten Unterschieden zwischen den Messzeitpunkten aufgeführt, welche im Folgendem kurz beschrieben werden. Für die Items 2, 4, 6, 9, 12, 13, und 18 finden sich Veränderungen, die mit denen von Sitzung 1 und 2 identisch sind. Die Veränderung bei Item 15 ist identisch mit dem Ergebnis der zweiten Sitzung (s. o.).

- Item 8: die VPN der Spielgruppe nehmen einen Anstieg der *Zappeligkeit* war, im Gegensatz zu einer Verringerung in der Wahrnehmung der VPN der Kontrollgruppe und einem gleichbleibenden Skalenwert in der Wahrnehmung der VPN der Filmgruppe.
- Item 10: die, von den Teilnehmern eingeschätzte, aktuelle *Frustration* bleibt in der Spielgruppe unverändert. Bei den restlichen Teilnehmern ist ein Abfall der gemittelten Skalenwerte ablesbar.
- Item 14: sämtliche Teilnehmer fühlen sich nach Sitzung 3 *gelöster* als vor dieser Sitzung.
- Item 16: die Teilnehmer der Spiel- und der Kontrollgruppe fühlten sich nach dem medialen Konsum weniger *beunruhigt* als vorher, in der Filmgruppe findet sich der gegenteilige Effekt.
- Item 19: hinsichtlich der wahrgenommenen *Gereiztheit* findet sich nur in der Skalenwerten der Spielgruppe ein Anstieg nach der Gabe des Treatments. Die Skalenwerte von Film- und Kontrollgruppe verringern sich zum zweiten Messzeitpunkt.
- Item 21: die Bewertung der *Gesamtstimmung* verbessert sich nach dieser Sitzung bei den VPN der Spiel- und der Kontrollgruppe und verschlechtert sich bei den VPN der Filmgruppe.

Tabelle 28b: Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB Sitzung 3 (Faktor: Gruppe):

Mittelwerte der SAB Items	n	Item 2		Item 4		Item 6	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	2,014	2,583	1,931	2,194	1,472	1,611
Filmgruppe	72	2	2,25	1,889	2,25	1,847	1,375
Kontrollgruppe	72	1,958	1,611	1,903	1,333	1,542	1,264
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 8		Item 9		Item 10	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	1,958	2,347	3,625	3,569	1,583	1,583
Filmgruppe	72	1,875	1,875	4,028	3,931	1,75	1,458
Kontrollgruppe	72	2,069	1,625	3,889	4,389	1,681	1,264
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 12		Item 13		Item 14	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	1,903	2,181	4,028	3,875	3,222	3,333
Filmgruppe	72	1,806	1,931	4,194	4,125	3,389	3,403
Kontrollgruppe	72	1,764	1,292	3,764	4,528	3,347	3,958
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 15		Item 16		Item 18	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	3,306	3,292	1,681	1,5	1,264	1,736
Filmgruppe	72	3,389	3,458	1,736	1,847	1,569	1,75
Kontrollgruppe	72	3,625	4,236	1,681	1,431	1,583	1,278
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 19		Item 21			
		vor	nach	vor	nach		
Spielgruppe	72	1,486	1,597	4,264	4,306		
Filmgruppe	72	1,625	1,569	4,417	4,292		
Kontrollgruppe	72	1,542	1,153	4,181	4,639		

Äquivalent zu den Ergebnissen von Sitzung 2 finden sich signifikante Unterschiede zwischen den Faktorstufen bei den **Items 9, 13, 14, 15 und 19** ausschließlich für die Kontrollgruppe. Bei den **Items 16 und 21** findet man ebenfalls signifikante Veränderungen bei der Kontrollgruppe. Weitere Unterschiede sind nicht belegbar. Die Veränderungen weisen auf eine Verbesserung der wahrgenommenen *Entspannung*, der *inneren Ruhe*, der *Gelöstheit*, der Einschätzung, wie *ausgeruht* sich der Teilnehmer zum Zeitpunkt der Befragung empfand sowie der Bewertung der *Gesamtstimmung* hin. Eine Verringerung findet sich in den Bereichen *Beunruhigung* und *Gereiztheit*. Andere Unterschiede existieren für die genannten Items nicht. Die Analyse der Faktorstufenunterschiede für die **Items 4, 6 und 10** weist signifikante Abweichungen zwischen den Messungen ausschließlich für die Film- und Kontrollgruppe nach. Die VPN der Filmgruppe offenbaren einen Anstieg ihrer *Anspannung* und eine Reduktion des wahrgenommenen *Ärgers* und der Beurteilung von *Frustration*. Die *Anspannung* der VPN der Kontrollgruppe vermindert sich signifikant im Verhältnis zur Einschätzung vor der Sitzung. Bezogen auf *Frustration* und *Verärgerung* finden sich wie bei der Filmgruppe signifikante Verringerungen der gemittelten Skalenwerte. Signifikante Unterschiede für die **Items 2, 8, 12 und 18** existieren nur für die Spiel- und die Kontrollgruppe. Laut Beurteilung der Probanden der Spielgruppe, steigt die eigene *Aufregung*, die wahrgenommene *Zappeligkeit*, die *Nervosität* und die *Verkrampftheit* nach der Treatmentgabe an, im Gegensatz zur Beurteilung der Probanden der Kontrollgruppe, bei denen sämtliche Werte abnehmen. Für die Ergebnisse der Sitzung 3 des Selbsteinschätzungsfragebogens gilt: die nicht signifikanten Veränderungen der restlichen Faktorstufen lassen sich im besten Fall als Tendenz werten, für weiterreichende Aussagen sind sie unbrauchbar. Die Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten sind aus der folgenden Tabelle 28c zu ersehen.

Tabelle 28c: Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB Sitzung 3 (Faktor: Gruppe):

Item	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
2	Spielgruppe	0,000
	Kontrollgruppe	0,007
4	Filmgruppe	0,017
	Kontrollgruppe	0,000
6	Filmgruppe	0,001
	Kontrollgruppe	0,013
8	Spielgruppe	0,002
	Kontrollgruppe	0,002
9	Kontrollgruppe	0,000
10	Filmgruppe	0,023
	Kontrollgruppe	0,000
12	Spielgruppe	0,036
	Kontrollgruppe	0,000
13	Kontrollgruppe	0,000
14	Kontrollgruppe	0,000
15	Kontrollgruppe	0,001
16	Kontrollgruppe	0,002
18	Spielgruppe	0,000
	Kontrollgruppe	0,001
19	Kontrollgruppe	0,000
21	Kontrollgruppe	0,000

Die Unterschiede in den Veränderungen zu Sitzung 1 und 2 sind durchgängig unsystematisch. Es handelt sich ausschließlich um Wechsel der Schwankungen zwischen signifikanten und nichtsignifikanten Unterschieden zwischen den beiden Messzeitpunkten. Bemerkenswert ist vielleicht noch, dass für Item 7 in dieser Sitzung überhaupt keine signifikante Differenz nachweisbar war, im Gegensatz zu den konträren jeweils signifikanten Veränderungen in den beiden voran gegangenen Untersuchungseinheiten. Die Gruppierung mit den meisten signifikanten Ergebnissen ist deutlich die Kontrollgruppe, was eine Interpretation in Bezug auf die Forschungshypothesen zusätzlich erschwert.

Faktorenkombination: Gruppe-Konsumerfahrung

Durch die multivariate Varianzanalyse mit Messwiederholungen der Daten dieser Stichprobenverteilung lassen sich für die **Items 5, 10, 15 und 20** signifikante Unterschiede zwischen der 1. und der 2. Messung nachweisen. Das Signifikanzniveau der festgestellten Unterschiede liegt für die Items 5, 10 und 20 bei 5 % ($\alpha \leq 0,050$). Für das Item 15 liegt das Signifikanzniveau des festgestellten Unterschieds sogar bei 1 % ($\alpha \leq 0,010$). Vergleiche hierzu Tabelle 29a.

Tabelle 29a: Signifikante Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten des SAB Sitzung 3 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung):

Item	F-Wert (F)	Freiheitsgrade (df)	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
5	2,801	4	0,027
10	2,616	4	0,036
15	3,793	4	0,005
20	2,666	4	0,034

Die, der Tabelle 29b entnehmbaren, Veränderungen werden im Folgendem wieder für jedes Item kurz beschrieben.

- Item 5: unabhängig von ihrer Konsumerfahrung fühlen sich die VPN der Kontrollgruppe nach der Sitzung im Mittel weniger *wütend*, als vor der Sitzung. Desgleichen gilt für die VPN der Spielgruppe mit hoher Konsumerfahrung sowie die VPN der Filmgruppe mit mittlerer und hoher Konsumerfahrung. Alle anderen VPN fühlen sich nach der Treatmentgabe im Mittel *wütender* als vorher.
- Item 10: unabhängig von ihrer Konsumerfahrung fühlen sich die VPN der Kontrollgruppe und der Filmgruppe nach der Sitzung im Mittel weniger *frustriert*, als vor der Sitzung. Dies gilt ebenso für die VPN der Spielgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung. Die anderen VPN der Spielgruppe fühlen sich nach der Treatmentgabe im Mittel *frustrierter* als vorher.
- Item 15: *ausgeruhter* als vor der Untersuchungssitzung fühlen sich die VPN mit mittlerer Konsumerfahrung unabhängig von ihrer Zugehörigkeit zu einer der Gruppen. Eine

identische Selbsteinschätzung hatten die VPN der Spielgruppe mit niedriger Konsumerfahrung sowie die VPN der Film- und Kontrollgruppe mit hoher Konsumerfahrung. Weniger *ausgeruht* empfanden sich somit die VPN der Spielgruppe mit hoher Konsumerfahrung und die VPN der Film- und Kontrollgruppe mit niedriger Konsumerfahrung.

Item 20: nach der Sitzung fühlten sich im Mittel *besorgter* als vorher die Teilnehmer der Spielgruppe mit niedriger und hoher Konsumerfahrung, die Teilnehmer der Filmgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung. Die Teilnehmer der Kontrollgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung weisen vor und nach der Treatmentgabe einen identischen Mittelwert auf. Bei den restlichen Teilnehmern findet sich eine Verringerung der wahrgenommenen *Besorgtheit*.

Tabelle 29b: Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB Sitzung 3 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung):

Mittelwerte der SAB Items	n	Item 5		Item 10	
		vor	nach	vor	nach
Spielgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	1,292	1,5	1,667	1,667
Spielgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	1,167	1,25	1,5	1,417
Spielgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	1,542	1,5	1,583	1,667
Filmgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	1,292	1,583	1,833	1,792
Filmgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	1,333	1,083	1,458	1,167
Filmgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	1,75	1,375	1,958	1,417
Kontrollgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	1,792	1,125	2,125	1,25
Kontrollgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	1,25	1,042	1,542	1,292
Kontrollgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	1,292	1,208	1,375	1,25
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 15		Item 20	
		vor	nach	vor	nach
Spielgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	2,833	3,25	1,458	1,542
Spielgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	3,333	3,375	1,625	1,333
Spielgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	3,75	3,25	1,25	1,417
Filmgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	3,667	3,5	1,708	1,667
Filmgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	3,333	3,542	1,542	1,625
Filmgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	3,167	3,333	1,958	1,792
Kontrollgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	3,833	3,75	1,958	1,458
Kontrollgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	3,458	4,542	1,5	1,5
Kontrollgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	3,583	4,417	1,542	1,333

Die oben genannten, teils recht unsystematischen Ergebnisse relativieren sich bei der Überprüfung der Signifikanz der genannten Unterschiede zwischen den Faktorstufen. Tabelle 29c zeigt die Faktorstufen mit signifikanten Unterschieden zwischen den beiden Messzeitpunkten.

Bei Item 5 findet man einzig für die Teilnehmern der Kontrollgruppe mit niedriger Konsumerfahrung einen signifikanten Abfall der Skalenwerte.

Die Beurteilung der individuellen *Frustration* ergibt ausschließlich eine signifikante Abnahme. Dies gilt für die VPN der Filmgruppe mit hoher Konsumerfahrung und für die VPN der Kontrollgruppe mit niedriger Konsumerfahrung. Signifikante Steigerungen der *Frustration* sind nicht existent.

Einen signifikanten Anstieg der *Ausgeruhtheit* (Item 15) lässt sich nur für VPN der Kontrollgruppe feststellen. Betroffen sind die Teilnehmer mit mittlerer und hoher Konsumerfahrung.

Eine signifikante Veränderung der *Besorgnis* der Teilnehmer lässt sich nur für die VPN der Kontrollgruppe mit niedriger Konsumerfahrung nachweisen. Diese Teilnehmer fühlen sich nach der Treatmentgabe weniger *besorgt* als davor.

Alle anderen oben genannten Veränderungen können maximal als Tendenz gewertet werden, sie stellen aber keine überzufällige Veränderung dar. Weiterreichende Interpretationen verbietet sich entsprechend.

Tabelle 29c: Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB Sitzung 3 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung):

Item	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
5	Kontrollgruppe-niedrige Konsumerfahrung	0,026
10	Filmgruppe-hohe Konsumerfahrung	0,025
	Kontrollgruppe-niedrige Konsumerfahrung	0,002
15	Kontrollgruppe-mittlere Konsumerfahrung	0,000
	Kontrollgruppe-hohe Konsumerfahrung	0,006
20	Kontrollgruppe-niedrige Konsumerfahrung	0,007

Die genannten signifikanten Ergebnisse fallen wiederum durch ihren extremen Schwerpunkt in der Kontrollgruppe auf. Nur bei den Teilnehmern der Filmgruppe mit hoher Konsumerfahrung ist bei einem einzigen Item ein signifikanter Unterschied zwischen den Messzeitpunkten belegbar, alle anderen signifikanten Veränderungen finden sich ausschließlich in der Kontrollgruppe. Eine Aussage in Richtung der Forschungshypothesen lässt sich aus diesem Ergebnis nicht erschließen.

Sitzung 4:

Die Selbsteinschätzungsfragebögen der 4. Sitzung zeigten Veränderungen zwischen den Messzeitpunkten für den Faktor „Gruppe“, die Faktorenkombination „Geschlecht-Gruppe“, „Gruppe-Konsumerfahrung“ und „Gruppe-Geschlecht-Konsumerfahrung“. Während der vierten Untersuchungssitzung gab es, hinsichtlich des Faktors „Gruppe“, innerhalb der Skalenergebnisse von Item 1, 7, 11, 16 und 20 keine signifikanten Veränderungen. Bei allen anderen Items des Selbsteinschätzungsfragebogens finden sich signifikante Unterschiede zwischen den beiden Messzeitpunkten. Bei der Stichprobengruppierung „Geschlecht-Gruppe“ lassen sich signifikante Veränderungen zwischen den Messzeitpunkten für die Items 1, 5 und 6 belegen. Die Kombination „Gruppe-Konsumerfahrung“ weist signifikante Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten der 3. Untersuchungssitzung für die Items 5, 6, 14 und 20 auf. Weitere Unterschiede für diese Faktorenkombination sind nicht belegbar. Die Items 5, 6, 16 und 19 weisen signifikante Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten für die Stichprobengruppierung „Gruppe-Geschlecht-Konsumerfahrung“ auf.

Für die übrigen Faktoren („Geschlecht“, „Konsumerfahrung“) und deren Kombination („Geschlecht-Konsumerfahrung“) sind keine signifikanten Unterschiede nachgewiesen, d. h. es lassen sich im Verlauf dieser Sitzung keine Veränderungen der individuell eingeschätzten Befindlichkeit, anhand der Fragebogenitems, bezüglich der genannten Faktoren belegen.

Faktor: Gruppe

Die multivariaten Varianzanalyse mit Messwiederholungen der Daten der Stichprobenverteilung des Faktors „Gruppe“ ergibt für Item 10 einen **signifikanten Unterschied**. Das Signifikanzniveau des festgestellten Unterschieds liegt bei 5 % ($\alpha \leq 0,050$). Bei den Items 3, 17 und 18 finden sich **hoch signifikante Unterschiede** (Signifikanzniveau = 1 %, $\alpha \leq 0,010$). Die restlichen Items weisen jeweils sogar einen **höchst signifikanten Unterschied** zwischen den Messzeitpunkten auf. Das Signifikanzniveau dieser Unterschiede liegt bei 0,1 % ($\alpha \leq 0,001$). Die einzelnen Ergebnisse sind der Tabelle 30a zu entnehmen.

Tabelle 30a: Signifikante Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten des SAB Sitzung 4 (Faktor: Gruppe):

Item	F-Wert (F)	Freiheitsgrade (df)	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
2	21,051	2	0,000
3	5,122	2	0,007
4	18,153	2	0,000
5	12,138	2	0,000
6	15,521	2	0,000
8	8,965	2	0,000
9	17,999	2	0,000
10	4,186	2	0,017
12	11,437	2	0,000
13	10,236	2	0,000
14	12,367	2	0,000
15	22,332	2	0,000
17	6,535	2	0,002
18	5,092	2	0,007
19	13,646	2	0,000
21	9,929	2	0,000

In Tabelle 30b sind die Unterschiede, ohne Prüfung auf Signifikanz, zwischen den Faktorstufen, für die Items mit signifikanten Unterschieden zwischen den Messzeitpunkten, aufgeführt. Diese werden im Folgendem kurz beschrieben. Für die Items 2 - 6, 8 - 10, 12, 13, 15 und 18 finden sich Veränderungen, die mit denen von Sitzung 1 identisch sind. Die Veränderung bei Item 19 stimmen mit dem Ergebnis der dritten Sitzung überein (s. o.).

Item 14: die Teilnehmer der Spiel- und Kontrollgruppe fühlen sich nach der vierten Sitzung im Mittel *gelöster* als vor dieser Sitzung. Die Teilnehmer der Filmgruppe fühlen sich nach Gabe des Treatments weniger *gelöst*.

- Item 17: die VPN der Spiel- und Kontrollgruppe nehmen nach der Sitzung ein größeres *Wohlbefinden* bei sich wahr als vor der Sitzung, in der Filmgruppe findet sich der gegenteilige Effekt.
- Item 21: die Bewertung der *Gesamtstimmung* verbessert sich nach dieser Sitzung bei der gesamten Stichprobe, unabhängig von der Zugehörigkeit zu einer der Untersuchungsgruppen.

Tabelle 30b: Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB Sitzung 2 (Faktor: Gruppe):

Mittelwerte der SAB Items	n	Item 2		Item 3		Item 4	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	1,944	2,819	4,208	4,042	1,931	2,597
Filmgruppe	72	2,042	2,319	3,917	3,889	2,083	2,292
Kontrollgruppe	72	1,875	1,597	4,25	4,611	1,792	1,361
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 5		Item 6		Item 8	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	1,347	1,875	1,542	1,944	1,972	2,333
Filmgruppe	72	1,431	1,458	1,764	1,597	1,861	2
Kontrollgruppe	72	1,306	1,097	1,472	1,208	1,986	1,597
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 9		Item 10		Item 12	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	3,764	3,347	1,736	1,833	1,833	2,389
Filmgruppe	72	3,764	3,708	1,917	1,639	2,014	2,236
Kontrollgruppe	72	3,528	4,194	1,597	1,25	1,653	1,458
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 13		Item 14		Item 15	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	3,986	3,583	3,069	3,111	3,403	3,194
Filmgruppe	72	3,917	3,792	3,389	3,292	3,528	3,444
Kontrollgruppe	72	3,875	4,222	3,083	3,833	3,125	4,153
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 17		Item 18		Item 19	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	4,014	4,125	1,472	1,694	1,5	1,931
Filmgruppe	72	4,167	4,125	1,694	1,722	1,681	1,625
Kontrollgruppe	72	3,903	4,375	1,569	1,306	1,472	1,181
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 21					
		vor	nach				
Spielgruppe	72	4,139	4,181				
Filmgruppe	72	4,097	4,125				
Kontrollgruppe	72	4,028	4,625				

Vergleichbar mit den Ergebnissen der vorangegangenen Sitzungen finden sich signifikante Unterschiede zwischen den Faktorstufen bei den **Items 3, 14, 15, 17 und 21** ausschließlich für die Kontrollgruppe. Weitere Unterschiede sind nicht belegbar. Die Veränderungen weisen auf eine Verbesserung des eingeschätzten individuellen *Vergnügens*, der augenblicklichen *Gelöstheit*, der Einschätzung, wie *ausgeruht* sich der jeweilige Teilnehmer zum Zeitpunkt der Befragung empfand, des *Wohlbefindens* sowie der Bewertung der *Gesamtstimmung* hin. Andere Unterschiede existieren für die genannten Items nicht.

Die Analyse der Faktorstufenunterschiede für **Item 10** weist signifikante Abweichungen zwischen den Messungen ausschließlich für die Film- und Kontrollgruppe nach. Die VPN der Film- und der Kontrollgruppe offenbaren eine signifikante Reduktion der wahrgenommenen *Frustration*.

Signifikante Unterschiede für die **Items 4 - 6, 8, 9, 12, 13, 18 und 19** existieren nur für die Spiel- und die Kontrollgruppe, nicht aber für die Filmgruppe. Laut Beurteilung der Probanden der Spielgruppe, steigt die eigene *Anspannung*, *Wut*, *Ärger*, die wahrgenommene *Zappeligkeit*, die *Verkrampftheit* und die *Gereiztheit* nach der Treatmentgabe an, im Gegensatz zur Beurteilung der Probanden der Kontrollgruppe, bei denen sämtliche dieser Werte abnehmen. Hinsichtlich der Wahrnehmung *innerer Ruhe* (Item 13) findet sich eine Abnahme bei den VPN der Spielgruppe und eine Zunahme bei den VPN der Kontrollgruppe.

Für **Item 2** finden sich signifikante Unterschiede für alle drei Faktorstufen. Der Anstieg der *Aufgeregtheit* bei den Probanden der Spiel- und Filmgruppe ist ebenso signifikant wie der Abfall des Skalenwertes bei der Kontrollgruppe.

Für die Ergebnisse der vierten Sitzung des Selbsteinschätzungsfragebogens gilt ebenfalls: die nicht signifikanten Veränderungen der restlichen Faktorstufen lassen sich im besten Fall als Tendenz werten, für weiterreichende Aussagen sind sie unbrauchbar. Die Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten sind aus der folgenden Tabelle 30c zu ersehen.

Tabelle 30c: Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB Sitzung 4 (Faktor: Gruppe):

Item	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
2	Spielgruppe	0,000
	Filmgruppe	0,026
	Kontrollgruppe	0,014
3	Kontrollgruppe	0,000
4	Spielgruppe	0,000
	Kontrollgruppe	0,000
5	Spielgruppe	0,001
	Kontrollgruppe	0,006
6	Spielgruppe	0,003
	Kontrollgruppe	0,001
8	Spielgruppe	0,012
	Kontrollgruppe	0,001
9	Spielgruppe	0,005
	Kontrollgruppe	0,000
10	Filmgruppe	0,019
	Kontrollgruppe	0,000
12	Spielgruppe	0,000
	Kontrollgruppe	0,042
13	Spielgruppe	0,001
	Kontrollgruppe	0,009
14	Kontrollgruppe	0,000
15	Kontrollgruppe	0,000
17	Kontrollgruppe	0,000
18	Spielgruppe	0,015
	Kontrollgruppe	0,003
19	Spielgruppe	0,000
	Kontrollgruppe	0,000
21	Kontrollgruppe	0,000

Faktorenkombination: Geschlecht-Gruppe

Die multivariaten Varianzanalysen mit Messwiederholungen der Daten dieser Stichprobenverteilung ergeben für Item 1 ($df = 3,541$; $F = 2$; $\alpha = 0,031$), Item 5 ($df = 3,055$; $F = 2$; $\alpha = 0,049$) und Item 6 ($df = 3,433$; $F = 2$; $\alpha = 0,034$) einen **signifikanten Unterschied** zwischen der 1. Messung vor und der 2. Messung nach der Gabe des Treatment. Das Signifikanzniveau der festgestellten Unterschiede liegt entsprechend bei 5 % ($\alpha \leq 0,050$).

Betrachtet man die folgende Tabelle 31a, so ist zu erkennen, dass sich bei den Teilnehmern der Kontrollgruppe die selbst eingeschätzte *Selbstsicherheit* (Item 1) unabhängig vom Geschlecht erhöht. Bei den Teilnehmerinnen der Spielgruppe und den männlichen Teilnehmern der Filmgruppe findet sich ebenfalls ein Anstieg des gemittelten Skalenwertes. Die weiblichen Teilnehmer der Filmgruppe und die männlichen Teilnehmer der Spielgruppe zeigen im Mittel eine Reduktion der eingeschätzten *Selbstsicherheit* an. Auf die Frage, ob der VPN zur Zeit *wütend* ist (Item 5), reagieren die VPN der Spielgruppe geschlechtsunabhängig mit einem Anstieg der gemittelten Skalenwerte, die VPN der Kontrollgruppe mit einem Absinken des Skalenwertes. Im Gegensatz zu den weiblichen VPN der Filmgruppe reagieren die männlichen Teilnehmer der Filmgruppe mit einem Anstieg der wahrgenommenen *Wut* nach dem Einsatz des Treatment. Bei der Frage nach aktuellem *Ärger* (Item 6) finden sich keine geschlechtsspezifischen Unterschiede. In der Filmgruppe ist ein Anstieg der Skalenwerte zu verzeichnen, in der Film- und Kontrollgruppe sinken die Skalenwerte nach der Treatmentgabe.

Tabelle 31a: Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB Sitzung 4 (Faktor: Geschlecht-Gruppe):

Mittelwerte der SAB Items	n	Item 1		Item 5		Item 6	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
♀–Spielgruppe	36	3,972	4,028	1,528	2,278	1,722	2,417
♀–Filmgruppe	36	4,361	4,083	1,417	1,333	1,778	1,583
♀–Kontrollgruppe	36	4,306	4,444	1,417	1,111	1,583	1,278
♂–Spielgruppe	36	4,472	4,25	1,167	1,472	1,361	1,472
♂–Filmgruppe	36	4,222	4,306	1,444	1,583	1,75	1,611
♂–Kontrollgruppe	36	4,472	4,583	1,194	1,083	1,361	1,139

Aus der Faktorstufenanalyse der vorgefundenen Veränderungen resultiert für Item 1 nur ein signifikanter Unterschied bei den weiblichen VPN der Filmgruppe. Bezogen auf die wahrgenommene *Wut* (Item 5) finden sich signifikante Unterschiede bei allen Teilnehmern der Spielgruppe und den Teilnehmerinnen der Kontrollgruppe. Für Item 6 finden sich signifikante Unterschiede innerhalb der Kontrollgruppe und bei den Teilnehmerinnen der Spielgruppe (vgl. Tabelle 31b).

Tabelle 31b: Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB Sitzung 4 (Faktor: Geschlecht-Gruppe):

Item	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
1	♀-Filmgruppe	0,039
5	♀-Spielgruppe	0,007
	♂-Spielgruppe	0,026
	♀-Kontrollgruppe	0,014
6	♀-Spielgruppe	0,002
	♀-Kontrollgruppe	0,010
	♂-Kontrollgruppe	0,044

Man kann entsprechend festhalten, dass die Probandinnen der Filmgruppe als einzige Stichprobenuntergruppe einen Verschlechterung ihrer *Selbstsicherheit* erlebten. Einen Anstieg der selbst eingeschätzten *Wut* stellten die VPN der Spielgruppe geschlechtsunabhängig fest, während die Probandinnen der Kontrollgruppe eine Verringerung der aktuell wahrgenommenen *Wut* konstatieren. Die Frage nach einem Anstieg momentaner *Verärgerung* durch den Einsatz des Treatments wird nur von den Teilnehmerinnen der Spielgruppe bestätigt. Unabhängig von ihrer Geschlechtszugehörigkeit findet man bei den VPN der Kontrollgruppe eine Senkung der selbst eingeschätzten *Verärgerung*.

Faktorenkombination: Gruppe-Konsumerfahrung

Durch die multivariate Varianzanalyse mit Messwiederholungen der Daten dieser Stichprobenverteilung lassen sich für die **Items 5, 6, 14 und 20** signifikante Unterschiede zwischen der 1. und der 2. Messung nachweisen. Das Signifikanzniveau der festgestellten Unterschiede liegt für die Items 5 und 14 bei 5 % ($\alpha \leq 0,050$) sowie für die Items 6 und 20 bei 1 % ($\alpha \leq 0,010$). Vergleiche hierzu Tabelle 32a.

Tabelle 32a: Signifikante Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten des SAB Sitzung 4 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung):

Item	F-Wert (F)	Freiheitsgrade (df)	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
5	2,923	4	0,022
6	3,526	4	0,008
14	2,933	4	0,022
20	4,505	4	0,002

Bei der Betrachtung der Tabelle 32b zeigen sich eine Reihe von Veränderungen, die im Folgendem für jedes Item kurz beschrieben werden.

Item 5: ein Anstieg des Skalenwertes für die Einschätzung eigener aktueller *Wut* findet sich in der gesamten Spielgruppe unabhängig von der Konsumerfahrung der VPN. Eine Steigerung ist darüber hinaus noch bei den VPN der Filmgruppe mit niedriger Konsumerfahrung und bei den VPN der Kontrollgruppe mit hoher Konsumerfahrung

feststellbar. Bei den restlichen VPN verringert sich der Skalenwert nach Ablauf der Sitzung oder bleibt unverändert.

- Item 6: eine *Verärgerung* der VPN verstärkt sich nach der Treatmentgabe ausschließlich bei der Spielgruppe, bei Film- und Kontrollgruppe verringert sich diese Empfindung oder bleibt auf dem identischen Niveau. Dieser Effekt zeigt sich unabhängig von der jeweiligen Konsumerfahrung der Testpersonen.
- Item 14: die Skalenwerte für die selbst eingeschätzte individuelle *Gelöstheit* steigen in der gesamten Kontrollgruppe unabhängig von der Konsumerfahrung der VPN an. Ein Anstieg ist darüber hinaus bei den Probanden der Spielgruppe mit niedriger und hoher Konsumerfahrung feststellbar. Die Teilnehmer der Filmgruppe und der Spielgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung weisen eine Verringerung der Skalenwerte auf.
- Item 20: die Probanden der Kontrollgruppe empfinden sich nach der Sitzung als weniger *besorgt*. Desgleichen gilt für die Probanden der Spielgruppe mit niedriger und mittlerer Konsumerfahrung sowie für die Probanden der Filmgruppe mit niedriger Konsumerfahrung. Die restlichen Teilnehmer fühlen sich *besorgter* als vor der Sitzung.

Tabelle 32b: Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB Sitzung 4 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung):

Mittelwerte der SAB Items	n	Item 5		Item 6	
		vor	nach	vor	nach
Spielgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	1,458	1,75	1,542	1,75
Spielgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	1,083	2,042	1,5	2,375
Spielgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	1,5	1,833	1,583	1,708
Filmgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	1,458	1,583	1,792	1,625
Filmgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	1,333	1,292	1,583	1,583
Filmgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	1,5	1,5	1,917	1,583
Kontrollgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	1,208	1	1,375	1,083
Kontrollgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	1,708	1,25	1,958	1,458
Kontrollgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	1	1,042	1,083	1,083
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 14		Item 20	
		vor	nach	vor	nach
Spielgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	3,042	3,375	1,458	1,375
Spielgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	3,042	2,5	1,667	1,583
Spielgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	3,125	3,458	1,5	1,583
Filmgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	3,208	3	1,792	1,375
Filmgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	3,583	3,5	1,583	1,833
Filmgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	3,375	3,375	2,125	2,25
Kontrollgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	3,25	3,583	1,542	1,458
Kontrollgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	2,958	3,875	2,25	1,625
Kontrollgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	3,042	4,042	1,417	1,375

Tabelle 32c zeigt die Faktorstufen mit signifikanten Unterschieden zwischen den beiden Messzeitpunkten. Bei Item 5 findet man für die Teilnehmer der Spielgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung und für die Teilnehmer der Kontrollgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung einen signifikanten Unterschied. Bei den genannten VPN der Spielgruppe steigt die individuell ein-

geschätzte *Wut* an, bei den VPN der Kontrollgruppe sinkt sie. Die Skalenwerte von Item 6 verändern sich signifikant bei den VPN der Kontrollgruppe mit niedriger und mittlerer Konsumerfahrung. Hier erleben die Teilnehmer eine Reduktion wahrgenommener *Verärgerung*. Den gegenteiligen Effekt findet man bei den VPN der Spielgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung. Item 14 wartet mit signifikanten Unterschieden ausschließlich für die Teilnehmer der Kontrollgruppe mit mittlerer und hoher Konsumerfahrung und damit mit einem signifikanten Anstieg der individuell wahrgenommenen *Gelöstheit* der VPN auf. Die Betrachtung von Item 20 weist signifikante Veränderungen zwischen den Messzeitpunkten für die VPN der Kontrollgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung sowie für die VPN der Filmgruppe mit niedriger Konsumerfahrung auf. Es lässt sich also für beide Untergruppen eine Senkung der *Besorgtheit* der VPN nachweisen.

Alle anderen oben genannten Veränderungen können maximal als Tendenz gewertet werden, sie stellen aber keine überzufällige Veränderung dar und können nicht für weitere Interpretationen hinzu gezogen werden.

Tabelle 32c: Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB Sitzung 4 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung):

Item	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
5	Spielgruppe-mittlere Konsumerfahrung	0,002
	Kontrollgruppe-mittlere Konsumerfahrung	0,018
6	Spielgruppe-mittlere Konsumerfahrung	0,002
	Kontrollgruppe-niedrige Konsumerfahrung	0,016
	Kontrollgruppe-mittlere Konsumerfahrung	0,011
14	Kontrollgruppe-mittlere Konsumerfahrung	0,002
	Kontrollgruppe-hohe Konsumerfahrung	0,000
20	Filmgruppe-niedrige Konsumerfahrung	0,002
	Kontrollgruppe-mittlere Konsumerfahrung	0,002

Das dominante Vorkommen der Kontrollgruppe im Bereich der signifikanten Ergebnisse, lässt höchstens Aussagen hinsichtlich der Wirkung der dort eingesetzten Medien zu. Aussagen in Richtung der Forschungshypothesen lassen sich aus oben genannten Ergebnissen nur schwerlich ableiten.

Faktorenkombination: Gruppe-Geschlecht-Konsumerfahrung

Signifikante Ergebnisse der multivariaten Varianzanalyse mit Messwiederholungen finden sich für diese Stichprobenuntergruppe bei den **Items 5, 6, 16 und 19**. Das Signifikanzniveau der festgestellten Unterschiede liegt für die Items 6 und 16 bei 5 % ($\alpha \leq 0,050$). Item 19 weist ein Signifikanzniveau von 1 % ($\alpha \leq 0,010$) auf. Bei Item 5 findet man ein Signifikanzniveau von 0,1 % ($\alpha \leq 0,001$). Vergleiche hierzu Tabelle 33a.

Tabelle 33a: Signifikante Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten des SAB Sitzung 4 (Faktor: Gruppe-Geschlecht-Konsumerfahrung):

Item	F-Wert (F)	Freiheitsgrade (df)	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
5	4,762	4	0,001
6	2,464	4	0,046
16	2,805	4	0,027
19	3,572	4	0,008

Wie aus Tabelle 33b hervorgeht, findet sich für Item 5 („Sind Sie in diesem Moment wütend?“) in der Spielgruppe geschlechts- und konsumunabhängig ein Anstieg der Skalenwerte. Die Probandinnen der Spielgruppe mit hoher Konsumerfahrung haben vor und nach der Treatmentgabe denselben Skalenmittelwert. Darüber hinaus findet sich ein Anstieg bei den Teilnehmerinnen der Filmgruppe mit niedriger Konsumerfahrung, bei den männlichen VPN der Filmgruppe unabhängig von der Konsumerfahrung sowie bei den männlichen Teilnehmern der Kontrollgruppe mit hoher Konsumerfahrung. Sämtliche der anderen Untergruppen weisen Reduktionen oder gleichbleibende Werte auf. Die Filmgruppe zeigt für Item 6 („Ärgern Sie sich jetzt gerade über irgendetwas?“) die wenigsten Veränderungen. Nur für die Probandinnen mit niedriger und hoher Konsumerfahrung sowie für die männlichen VPN mit hoher Konsumerfahrung ist eine Verringerung der Skalenwerte feststellbar. Außer bei den männlichen VPN mit hoher Konsumerfahrung, findet sich eine Verringerung der Werte auch in der gesamten Kontrollgruppe. Im Gegensatz dazu findet man bei den Teilnehmerinnen der Spielgruppe einen Anstieg der Skalenwerte bzw. einen unveränderten Wert bei den Hochkonsumenten. Die männlichen Teilnehmer beschreiben ebenfalls einen Anstieg außer in der Gruppe der Niedrigkonsumenten, welche eine Verringerung konstatieren (vgl. Tabelle 33b). In der Kontrollgruppe lassen sich bei Item 16 („Sind Sie über etwas beunruhigt?“) unabhängig von Geschlecht und Konsumerfahrung Senkungen der Skalenwerte feststellen. Ausnahme bildet hier die Gruppe der männlichen VPN mit hoher Konsumerfahrung, bei welcher der Skalenwert nach der Sitzung unverändert bleibt. Bei der Spielgruppe zeigt sich ein ähnliches Bild, allerdings bleiben hier die Skalenwerte zweier Gruppen unverändert und die männlichen Hochkonsumenten verzeichnen einen Anstieg des gemittelten Skalenwertes. Teilnehmerinnen der Filmgruppe mit mittlerer und hoher Konsumerfahrung weisen ebenfalls Senkungen der Skalenwerte auf. Für alle anderen Teilnehmer der Filmgruppe kann man einen Anstieg der Werte festhalten (vgl. Tabelle 33b). In der Spielgruppe finden wir bei der Betrachtung von Item 19 („Wie gereizt sind Sie zur Zeit?“) unabhängig von Geschlecht und Konsumerfahrung einen Anstieg der Skalenwerte. Die Kontrollgruppe bietet hierzu das Gegenstück. Unabhängig von Geschlecht und Konsumerfahrung ist hier eine Verringerung der Werte erkennbar. Die Teilnehmerinnen mit niedriger Konsumerfahrung bilden hier eine Ausnahme, da bei ihnen keine Veränderung feststellbar war. Die männlichen VPN der Filmgruppe mit niedriger und mittlerer Konsumerfahrung weisen einen Anstieg der Werte auf. Für die anderen Teilnehmer finden sich gleichbleibende Werte oder Rückgänge der Skalenwerte (vgl. Tabelle 33b).

Tabelle 33b: Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB Sitzung 4 (Faktor: Gruppe-Geschlecht-Konsumerfahrung):

Mittelwerte der SAB Items	n	Item 5		Item 6	
		vor	nach	vor	nach
Spielgruppe – ♀ – niedrige Konsumerfahrung	12	1,75	2,25	1,75	2,333
Spielgruppe – ♀ – mittlere Konsumerfahrung	12	1	2,75	1,417	2,917
Spielgruppe – ♀ – hohe Konsumerfahrung	12	1,833	1,833	2	2
Spielgruppe – ♂ – niedrige Konsumerfahrung	12	1,167	1,25	1,333	1,167
Spielgruppe – ♂ – mittlere Konsumerfahrung	12	1,167	1,333	1,583	1,833
Spielgruppe – ♂ – hohe Konsumerfahrung	12	1,167	1,833	1,167	1,417
Filmgruppe – ♀ – niedrige Konsumerfahrung	12	1,417	1,5	1,833	1,5
Filmgruppe – ♀ – mittlere Konsumerfahrung	12	1,333	1,083	1,667	1,667
Filmgruppe – ♀ – hohe Konsumerfahrung	12	1,5	1,417	1,833	1,583
Filmgruppe – ♂ – niedrige Konsumerfahrung	12	1,5	1,667	1,75	1,75
Filmgruppe – ♂ – mittlere Konsumerfahrung	12	1,333	1,5	1,5	1,5
Filmgruppe – ♂ – hohe Konsumerfahrung	12	1,5	1,583	2	1,583
Kontrollgruppe – ♀ – niedrige Konsumerfahrung	12	1,083	1	1,25	1,083
Kontrollgruppe – ♀ – mittlere Konsumerfahrung	12	2,167	1,333	2,417	1,75
Kontrollgruppe – ♀ – hohe Konsumerfahrung	12	1	1	1,083	1
Kontrollgruppe – ♂ – niedrige Konsumerfahrung	12	1,333	1	1,5	1,083
Kontrollgruppe – ♂ – mittlere Konsumerfahrung	12	1,25	1,167	1,5	1,167
Kontrollgruppe – ♂ – hohe Konsumerfahrung	12	1	1,083	1,083	1,167
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 16		Item 19	
		vor	nach	vor	nach
Spielgruppe – ♀ – niedrige Konsumerfahrung	12	2,083	1,833	1,917	2,083
Spielgruppe – ♀ – mittlere Konsumerfahrung	12	1,833	1,833	1,333	2,25
Spielgruppe – ♀ – hohe Konsumerfahrung	12	2,083	1,833	2	2,083
Spielgruppe – ♂ – niedrige Konsumerfahrung	12	1,25	1,25	1,167	1,583
Spielgruppe – ♂ – mittlere Konsumerfahrung	12	1,833	1,667	1,5	1,75
Spielgruppe – ♂ – hohe Konsumerfahrung	12	1,5	1,667	1,083	1,833
Filmgruppe – ♀ – niedrige Konsumerfahrung	12	2,083	1,583	1,667	1,25
Filmgruppe – ♀ – mittlere Konsumerfahrung	12	1,667	1,917	1,75	1,5
Filmgruppe – ♀ – hohe Konsumerfahrung	12	2	2,083	1,667	1,667
Filmgruppe – ♂ – niedrige Konsumerfahrung	12	1,917	1,833	1,833	2,083
Filmgruppe – ♂ – mittlere Konsumerfahrung	12	1,417	1,5	1,333	1,5
Filmgruppe – ♂ – hohe Konsumerfahrung	12	2,25	1,75	1,833	1,75
Kontrollgruppe – ♀ – niedrige Konsumerfahrung	12	1,75	1,5	1	1
Kontrollgruppe – ♀ – mittlere Konsumerfahrung	12	2,5	2,167	2,333	1,583
Kontrollgruppe – ♀ – hohe Konsumerfahrung	12	1,917	1,333	1,333	1,083
Kontrollgruppe – ♂ – niedrige Konsumerfahrung	12	1,917	1,333	1,583	1,167
Kontrollgruppe – ♂ – mittlere Konsumerfahrung	12	1,667	1,417	1,417	1,25
Kontrollgruppe – ♂ – hohe Konsumerfahrung	12	1,167	1,167	1,167	1

Bei der Überprüfung der Signifikanz fällt als erstes ins Auge, dass die Filmgruppe keinen signifikanten Unterschied zwischen den Messzeitpunkten aufzuweisen hat. Bezogen auf die selbst eingeschätzte *Wut*, lässt sich ein Anstieg für die Teilnehmerinnen der Spielgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung und für die männlichen VPN mit hoher Konsumerfahrung nachweisen. Die Teilnehmerinnen der Kontrollgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung stellen die einzige Untergruppe dar, in der eine signifikante Reduktion belegbar ist. Hinsichtlich der wahrgenommenen *Verärgerung* lassen sich für die Teilnehmerinnen der Spiel- und Kontrollgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung signifikante Unterschiede aufzeigen. In der Spielgruppe trifft man eine Steigerung, in der Kontrollgruppe einen Rückgang der *Verärgerung* an. Veränderungen zwischen den Messzeitpunkten bezüglich einer festgestellten *Beunruhigung* sind nur in der Kontrollgruppe nachgewiesen, in Form einer Abnahme. Der signifikante Anstieg

einer *gereizten Stimmung* wird von den Teilnehmerinnen der Spielgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung sowie von den männlichen VPN mit niedriger und hoher Konsumerfahrung dokumentiert. Die Probandinnen der Kontrollgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung verzeichnen einen signifikanten Rückgang *gereizter Stimmung*.

Tabelle 33c: Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB Sitzung 4 (Faktor: Geschlecht-Gruppe-Konsumerfahrung):

Item	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
5	♀-Spielgruppe-mittlere Konsumerfahrung	0,001
	♂-Spielgruppe-hohe Konsumerfahrung	0,013
	♀-Kontrollgruppe-mittlere Konsumerfahrung	0,017
6	♀-Spielgruppe-mittlere Konsumerfahrung	0,001
	♀-Kontrollgruppe-mittlere Konsumerfahrung	0,039
16	♀-Kontrollgruppe-hohe Konsumerfahrung	0,012
	♂-Kontrollgruppe-niedrige Konsumerfahrung	0,012
19	♀-Spielgruppe-mittlere Konsumerfahrung	0,002
	♂-Spielgruppe-niedrige Konsumerfahrung	0,017
	♂-Spielgruppe-hohe Konsumerfahrung	0,012
	♀-Kontrollgruppe-mittlere Konsumerfahrung	0,021

Neben dem höchst unsystematischen Ergebnis, bleibt das komplette Fehlen der Filmgruppe bei den signifikanten Ergebnissen bemerkenswert. Keine der Untergruppen der Filmgruppe weist einen verwertbaren Unterschied zwischen den Messzeitpunkten der untersuchten Items auf. Insgesamt ist in der vierten Sitzung die Filmgruppe nur äußerst schwach bei den signifikanten Unterschieden zwischen den Messzeitpunkten vertreten, was auf eine besonders geringe Wirkung des hier verwendeten Mediums auf die selbsteingeschätzte Befindlichkeit schließen ließe.

Sitzung 5:

Die Selbsteinschätzungsfragebögen der letzten Sitzung zeigten Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten für den Faktor „Gruppe“, die Faktorenkombination „Geschlecht-Gruppe“, und die Kombination „Gruppe-Geschlecht-Konsumerfahrung“. Während dieser Untersuchungssitzung gab es, hinsichtlich des Faktors „Gruppe“, innerhalb der Skalenwerte von Item 1, 7, 11, 16, 19 und 20 keine signifikanten Veränderungen, was den Ergebnissen der vorherigen Sitzung entspricht, sieht man von Item 19 ab. Bei allen anderen Items des Selbsteinschätzungsfragebogens finden sich signifikante Unterschiede zwischen den beiden Messzeitpunkten. Bei der Stichprobengruppierung „Geschlecht-Gruppe“ lassen sich signifikante Veränderungen zwischen den Messzeitpunkten für die Items 4, 5 und 19 belegen. Im Gegensatz zu der vorangegangenen Sitzung weist hier die Stichprobengruppierung „Gruppe-Geschlecht-Konsumerfahrung“ ausschließlich bei Item 10 signifikante Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten auf. Bei der Betrachtung der übrigen Faktoren („Geschlecht“, „Konsumerfahrung“) und deren Kombination („Geschlecht-Konsumerfahrung“, „Gruppe-Konsumerfahrung“) ließen sich keine signifikanten Unterschiede feststellen, d. h. es lassen sich keine Veränderungen der

individuell eingeschätzten Befindlichkeit innerhalb der fünften Sitzung, anhand der Fragebogenitems, bezüglich der genannten Faktoren belegen.

Faktor: Gruppe

Die multivariaten Varianzanalyse mit Messwiederholungen der Daten der Stichprobenverteilung des Faktors „Gruppe“ ergibt für die Items 2, 5, 6 und 10 einen **hoch signifikanten Unterschied**. Das Signifikanzniveau des festgestellten Unterschieds liegt bei 1 % ($\alpha \leq 0,010$). Die restlichen Items weisen jeweils einen **höchst signifikanten Unterschied** zwischen den Messzeitpunkten auf. Das Signifikanzniveau dieser Unterschiede liegt bei 0,1 % ($\alpha \leq 0,001$). Die einzelnen Ergebnisse sind der Tabelle 34a zu entnehmen.

Tabelle 34a: Signifikante Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten des SAB Sitzung 5 (Faktor: Gruppe):

Item	F-Wert (F)	Freiheitsgrade (df)	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
2	5,713	2	0,004
3	8,941	2	0,000
4	10,100	2	0,000
5	6,493	2	0,002
6	5,753	2	0,004
8	11,510	2	0,000
9	13,484	2	0,000
10	4,702	2	0,010
12	10,204	2	0,000
13	15,906	2	0,000
14	12,934	2	0,000
15	9,67	2	0,000
17	8,497	2	0,000
18	9,734	2	0,000
21	12,006	2	0,000

In Tabelle 34b sind die Unterschiede im Mittel, ohne Prüfung auf Signifikanz, zwischen den Faktorstufen, für die Items mit signifikanten Unterschieden zwischen den Messzeitpunkten, aufgeführt. Diese werden im Folgenden kurz beschrieben. Für die Items 2, 4 - 6, 8 - 10, 12 - 14 und 18 finden sich Veränderungen, die mit denen von Sitzung 1 identisch sind (s. o.). Der beschriebene Unterschied bei Item 15 ist mit dem der 2. Sitzung übereinstimmend, der Unterschied bei Item 17 mit dem der 4. Sitzung (s. o.).

- Item 3: die Teilnehmer der Spiel- und Kontrollgruppe fühlen sich nach Sitzung 5 im Mittel besser *gelaunt* als vor dieser Sitzung. Die Teilnehmer der Filmgruppe fühlen sich nach Gabe des Treatments im Mittel schlechter *gelaunt*.
- Item 6: die Empfindung aktueller *Verärgerung* wird in den Untersuchungsgruppen nach der Untersuchung als stärker bewertet, in der Kontrollgruppe als niedriger.
- Item 21: die Bewertung der *Gesamtstimmung* verbessert sich nach dieser Sitzung bei den Teilnehmern der Spiel- und der Kontrollgruppe, bei den Teilnehmern der Filmgruppe verschlechtert sich die *Gesamtstimmung* während der Sitzung.

Tabelle 34b: Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB Sitzung 5 (Faktor: Gruppe):

Mittelwerte der SAB Items	n	Item 2		Item 3		Item 4	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	2,153	2,639	4,139	4,222	1,917	2,389
Filmgruppe	72	2,083	2,319	4,056	3,736	2,042	2,278
Kontrollgruppe	72	1,875	1,708	4,236	4,625	1,681	1,361
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 5		Item 6		Item 8	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	1,308	1,625	1,597	1,833	2,069	2,375
Filmgruppe	72	1,417	1,556	1,569	1,833	1,986	2,292
Kontrollgruppe	72	1,306	1,069	1,361	1,139	2	1,514
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 9		Item 10		Item 12	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	3,653	3,542	1,556	1,667	2	2,347
Filmgruppe	72	3,75	3,486	1,75	1,722	1,958	2,236
Kontrollgruppe	72	3,611	4,264	1,542	1,222	1,708	1,389
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 13		Item 14		Item 15	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	3,889	3,583	3,278	3,222	3,556	3,444
Filmgruppe	72	3,917	3,542	3,319	3,153	3,375	3,389
Kontrollgruppe	72	3,833	4,403	3,167	3,833	3,556	4,264
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 17		Item 18		Item 21	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	4,139	4,194	1,5	1,778	4,194	4,264
Filmgruppe	72	4,069	3,972	1,611	1,903	4,139	3,986
Kontrollgruppe	72	3,917	4,472	1,569	1,306	4,139	4,694

Vergleichbar mit den Ergebnissen der vorangegangenen Sitzungen finden sich signifikante Unterschiede zwischen den Faktorstufen bei den **Items 9, 10, 14, 15, 17 und 21** ausschließlich für die Kontrollgruppe. Weitere Unterschiede sind nicht belegbar. Die Veränderungen weisen auf eine Verbesserung der eingeschätzten aktuellen *Entspannung*, der augenblicklichen *Gelöstheit*, der Einschätzung, wie *ausgeruht* sich der jeweilige Teilnehmer zum Zeitpunkt der Befragung empfand, des *Wohlbefindens* und der Bewertung der *Gesamtstimmung* hin sowie auf eine Verringerung wahrgenommener *Frustration*. Andere Unterschiede existieren für die genannten Items nicht. Die Analyse der Faktorstufenunterschiede für **Item 2** weist signifikante Abweichungen zwischen den Messungen ausschließlich für die Spielgruppe nach. Die VPN offenbaren einen signifikanten Anstieg der individuell eingeschätzten *Selbstsicherheit*. Signifikante Unterschiede für die **Items 4 und 5** existieren nur für die Spiel- und die Kontrollgruppe, nicht aber für die Filmgruppe. Laut Beurteilung der Probanden der Spielgruppe steigt die eigene *Anspannung* und *Wut* nach der Treatmentgabe an, im Gegensatz zur Beurteilung der Probanden der Kontrollgruppe, bei denen sich diese Werte verringern. Hinsichtlich der **Items 3 und 6** lassen sich wiederum ausschließlich signifikante Unterschiede für die Film- und Kontrollgruppe nachweisen. Hier zeigen sich die VPN der Filmgruppe nach der Sitzung schlechter *gelaunt* als davor, die VPN der Kontrollgruppe zeigen sich besser *gelaunt* als vorher. Gleichzeitig sind die VPN der Filmgruppe nach der Sitzung *verärgerter* als davor. Bei den VPN der Kontrollgruppe findet sich wieder der gegenteilige Effekt, sie empfinden sich als weniger *verärgert* im Verhältnis zum Messzeitpunkt vor der Sitzung. Für die **Items 8, 12, 13 und 18** finden sich signifikante Unterschiede für alle drei Faktorstufen. Der Anstieg der *Zappeligkeit*,

der *Nervosität* und der festgestellten *Verkrampftheit* bei den Probanden der Spiel- und Filmgruppe ist ebenso signifikant, wie der Abfall dieser Skalenwerte bei der Kontrollgruppe. Die selbst beurteilte *innere Ruhe* sank signifikant in der Spiel- und der Filmgruppe und stieg in der Kontrollgruppe an. Für die Ergebnisse des Selbsteinschätzungsfragebogens gilt auch in der letzten Sitzung: die nicht signifikanten Veränderungen der restlichen Faktorstufen lassen sich im besten Fall als Tendenz werten, für weiterreichende Aussagen sind sie unbrauchbar. Die Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten sind aus der folgenden Tabelle 34c zu ersehen.

Tabelle 34c: Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB Sitzung 5 (Faktor: Gruppe):

Item	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
2	Spielgruppe	0,000
3	Filmgruppe	0,017
	Kontrollgruppe	0,000
4	Spielgruppe	0,001
	Kontrollgruppe	0,001
5	Spielgruppe	0,012
	Kontrollgruppe	0,007
6	Filmgruppe	0,023
	Kontrollgruppe	0,005
8	Spielgruppe	0,028
	Filmgruppe	0,035
	Kontrollgruppe	0,000
9	Kontrollgruppe	0,000
10	Kontrollgruppe	0,001
12	Spielgruppe	0,005
	Filmgruppe	0,038
	Kontrollgruppe	0,000
13	Spielgruppe	0,012
	Filmgruppe	0,011
	Kontrollgruppe	0,000
14	Kontrollgruppe	0,000
15	Kontrollgruppe	0,000
17	Kontrollgruppe	0,000
18	Spielgruppe	0,021
	Filmgruppe	0,003
	Kontrollgruppe	0,003
21	Kontrollgruppe	0,000

Faktorenkombination: Geschlecht-Gruppe

Durch die multivariate Varianzanalyse mit Messwiederholungen der gemittelten Daten dieser Stichprobenverteilung ergeben sich für Item 5 ($df = 3,218$; $F = 2$; $\alpha = 0,042$) sowie für Item 19 ($df = 3,049$; $F = 2$; $\alpha = 0,050$) **signifikante Unterschiede** zwischen der 1. Messung vor und der 2. Messung nach der Gabe des Treatment. Das Signifikanzniveau der festgestellten Unterschiede liegt entsprechend bei 5 % ($\alpha \leq 0,050$). Item 4 ($df = 7,34$; $F = 2$; $\alpha = 0,001$) weist einen **höchst signifikanten Unterschied** mit einem Signifikanzniveau von 0,1 % ($\alpha \leq 0,001$) auf. Prüft man die folgende Tabelle 35a, so ist zu erkennen, dass sich bei den Teilnehmern der

Spielgruppe die eingeschätzte *Anspannung* (Item 4) unabhängig vom Geschlecht erhöht. Die Gesamtgruppe der VPN der Kontrollgruppe und die Teilnehmerinnen der Filmgruppe stellen eine Reduktion ihrer wahrgenommenen *Anspannung* fest. Die männlichen Teilnehmer der Filmgruppe wiederum zeigen im Mittel einen Anstieg der eingeschätzten *Anspannung*. Auf die Frage, ob eine VPN zur Zeit *wütend* ist (Item 5), reagieren die VPN der Spielgruppe geschlechtsunabhängig mit einem Anstieg der gemittelten Skalenwerte und die VPN der Kontrollgruppe mit einem Absinken des Skalenwertes. Im Gegensatz zu den weiblichen VPN der Filmgruppe, bei denen keine Veränderung auffindbar ist, reagieren die männlichen Teilnehmer der Filmgruppe mit einem Anstieg der wahrgenommenen *Wut* nach dem Einsatz des Treatments. Die individuell eingeschätzte *Gereiztheit* (Item 19) variiert zwischen den Messzeitpunkten innerhalb der Kontrollgruppe geschlechtsunspezifisch. Bei weiblichen und männlichen VPN findet sich ein Rückgang der empfundenen *Gereiztheit*. In der Spielgruppe wird die empfundene *Gereiztheit* bei den Teilnehmerinnen nach der Sitzung größer, bei den Teilnehmern wird sie kleiner. In der Filmgruppe verhält es sich umgekehrt, hier wird die *Gereiztheit* von den Teilnehmerinnen nach der Sitzung niedriger eingeschätzt als von den männlichen VPN.

Tabelle 35a: Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB Sitzung 5 (Faktor: Geschlechts-Gruppe):

Mittelwerte der SAB Items	n	Item 4		Item 5		Item 19	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
♀–Spielgruppe	36	1,833	2,528	1,194	1,75	1,667	2,056
♀–Filmgruppe	36	2,222	2,028	1,417	1,417	1,667	1,639
♀–Kontrollgruppe	36	1,639	1,417	1,417	1,111	1,417	1,333
♂–Spielgruppe	36	2	2,25	1,417	1,5	1,528	1,417
♂–Filmgruppe	36	1,861	2,528	1,417	1,649	1,639	1,861
♂–Kontrollgruppe	36	1,722	1,306	1,194	1,028	1,25	1,111

Aus der Faktorstufenanalyse der vorgefundenen Veränderungen resultiert bei Item 4 ein höchst signifikanter Unterschied für die weiblichen VPN der Spielgruppe und somit ein höchst signifikanter Anstieg der wahrgenommenen *Anspannung*. Gleichzeitig findet sich ein hoch signifikanter Anstieg der selbst eingeschätzten *Anspannung* bei den männlichen VPN der Filmgruppe. Einen hoch signifikanten Abfall der wahrgenommenen *Anspannung* findet sich dann bei den männlichen VPN der Kontrollgruppe. Bezogen auf die wahrgenommene *Wut* finden sich signifikante Unterschiede bei den weiblichen VPN der Spielgruppe und den männlichen VPN der Kontrollgruppe. Bei ersteren lässt sich ein Anstieg der Einschätzung *wütend* zu sein feststellen. Im Gegensatz dazu kann bei den männlichen VPN der Kontrollgruppe eine Reduktion festgestellter *Wut* nach der Sitzung konstatiert werden. Für Item 19 finden sich signifikante Unterschiede ausschließlich bei den Teilnehmerinnen der Spielgruppe in Form eines signifikanten Anstiegs der selbst beurteilten *Gereiztheit*. Weitere Unterschiede lassen sich für die Items nicht nachweisen (vgl. Tabelle 35b).

Tabelle 35b: Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB Sitzung 5 (Faktor: Geschlecht-Gruppe):

Item	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
4	♀-Spielgruppe	0,001
	♂-Filmgruppe	0,005
	♂-Kontrollgruppe	0,001
5	♀-Spielgruppe	0,002
	♂-Kontrollgruppe	0,032
19	♀-Spielgruppe	0,003

Faktorenkombination: Gruppe-Geschlecht-Konsumerfahrung

Signifikante Ergebnisse der multivariaten Varianzanalyse mit Messwiederholungen finden sich für diese Stichprobenuntergruppe nur bei **Item 10** ($F = 2,423$; $df = 2$; $\alpha = 0,050$). Das Signifikanzniveau der festgestellten Unterschiede liegt bei 5 % ($\alpha \leq 0,050$). Wie aus Tabelle 36a hervorgeht, findet sich für Item 10 („Sind Sie gerade über irgendetwas frustriert?“) in der Kontrollgruppe unabhängig von Geschlecht und Konsumerfahrung eine Reduktion der Skalenwerte. Ausnahme bilden hier die männlichen VPN mit mittlerer Konsumerfahrung, bei denen keine Veränderung festgestellt werden konnte. Eine Reduktion findet sich darüber hinaus bei den weiblichen VPN der Spielgruppe mit hoher Konsumerfahrung sowie bei den männlichen VPN mit niedriger Konsumerfahrung. In der Filmgruppe findet sich eine Reduktion für die weiblichen VPN mit mittlerer Konsumerfahrung und für die männlichen VPN mit hoher Konsumerfahrung. Bei den weiblichen VPN der Filmgruppe mit niedriger Konsumerfahrung sind die Skalenwerte vor und nach der Untersuchungssitzung unverändert. Alle anderen Untergruppen weisen einen Anstieg der Skalenwerte auf.

Tabelle 36a: Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB Sitzung 5 (Faktor: Gruppe-Geschlecht-Konsumerfahrung):

Mittelwerte der SAB Items	n	Item 10	
		vor	nach
Spielgruppe – ♀ – niedrige Konsumerfahrung	12	2	2,25
Spielgruppe – ♀ – mittlere Konsumerfahrung	12	1,167	1,667
Spielgruppe – ♀ – hohe Konsumerfahrung	12	1,75	1,5
Spielgruppe – ♂ – niedrige Konsumerfahrung	12	1,75	1,5
Spielgruppe – ♂ – mittlere Konsumerfahrung	12	1,333	1,583
Spielgruppe – ♂ – hohe Konsumerfahrung	12	1,333	1,5
Filmgruppe – ♀ – niedrige Konsumerfahrung	12	1,5	1,5
Filmgruppe – ♀ – mittlere Konsumerfahrung	12	2	1,667
Filmgruppe – ♀ – hohe Konsumerfahrung	12	1,583	1,75
Filmgruppe – ♂ – niedrige Konsumerfahrung	12	1,833	2,167
Filmgruppe – ♂ – mittlere Konsumerfahrung	12	1,667	1,833
Filmgruppe – ♂ – hohe Konsumerfahrung	12	1,917	1,417
Kontrollgruppe – ♀ – niedrige Konsumerfahrung	12	1,75	1,083
Kontrollgruppe – ♀ – mittlere Konsumerfahrung	12	1,917	1,333
Kontrollgruppe – ♀ – hohe Konsumerfahrung	12	1,667	1,5
Kontrollgruppe – ♂ – niedrige Konsumerfahrung	12	1,5	1,083
Kontrollgruppe – ♂ – mittlere Konsumerfahrung	12	1,167	1,167
Kontrollgruppe – ♂ – hohe Konsumerfahrung	12	1,25	1,167

Die Überprüfung der Signifikanz zeigt, dass ausschließlich für die Teilnehmerinnen der Kontrollgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung ein signifikanter Unterschied zwischen den Messzeitpunkten auszuweisen ist. Es lässt sich entsprechend festhalten, dass eine Reduktion der selbst eingeschätzte *Frustration* für die Teilnehmerinnen der Kontrollgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung nachweisbar ist.

Tabelle 36b: Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB Sitzung 5 (Faktor: Gruppe-Geschlecht-Konsumerfahrung):

Item	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
10	♀-Kontrollgruppe-mittlere Konsumerfahrung	0,046

Dieses signifikante Einzelergebnis lässt sicherlich keine weiterreichenden Interpretationen zu. Interessant bleibt allerdings, dass ausgerechnet in der Kontrollgruppe eine signifikante Veränderung feststellbar ist.

Gemittelte Sitzungen 1 – 5:

Für die gemittelten Skalenwerte der Einzelsitzungen wurden abschließend, identisch mit der Vorgehensweise beim Pretest, noch einmal über die fünf Messzeitpunkte (vorher und nachher) die Mittelwerte errechnet. Die sich hieraus ergebenden Einzelwerte zeigten Unterschiede zwischen den zwei Messzeitpunkten für den Faktor „Gruppe“, die Faktorenkombination „Geschlecht-Gruppe“, und die Kombination „Gruppe-Konsumerfahrung“.

Außer für Item 11 finden sich hinsichtlich des Faktors „Gruppe“ signifikante Veränderungen zwischen den beiden Messzeitpunkten bei sämtlichen Items. Bei der Stichprobengruppierung „Geschlecht-Gruppe“ lassen sich signifikante Veränderungen zwischen den Messzeitpunkten für die Items 4 und 6 belegen. Die Stichprobengruppierung „Gruppe-Konsumerfahrung“ weist bei den Items 5, 10, 11 und 15 signifikante Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten auf.

Bei der Betrachtung der übrigen Faktoren („Geschlecht“, „Konsumerfahrung“) und deren Kombination („Geschlecht-Konsumerfahrung“, „Gruppe-Geschlecht-Konsumerfahrung“) ließen sich keine signifikanten Unterschiede feststellen, d. h. es lassen sich keine Veränderungen der individuell eingeschätzten Befindlichkeit im Verlauf der Sitzungen, anhand der Fragebogenitems, bezüglich der genannten Faktoren belegen.

Faktor: Gruppe

Die multivariaten Varianzanalysen mit Messwiederholungen der Daten der Stichprobenverteilung des Faktors „Gruppe“ ergeben für das Item 1 („*Fühlen Sie sich selbstsicher?*“) einen **hoch signifikanten Unterschied** zwischen der gemittelten 1. Messung vor den Sitzungen und der gemittelten 2. Messung nach den Sitzungen. Das Signifikanzniveau der festgestellten Unter-

schiede dieser Items liegt entsprechend bei 1 % ($\alpha \leq 0,010$). Die restlichen Items weisen jeweils sogar einen **höchst signifikanten Unterschied** (Signifikanzniveau = 0,1 %, $\alpha \leq 0,001$) zwischen den Messzeitpunkten auf. Die einzelnen Ergebnisse sind der Tabelle 37a zu entnehmen.

Tabelle 37a: Signifikante Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten des SAB gemittelte Sitzungen 1-5 (Faktor: Gruppe):

Item	F-Wert (F)	Freiheitsgrade (df)	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
1	6,093	2	0,003
2	37,136	2	0,000
3	18,473	2	0,000
4	38,98	2	0,000
5	13,547	2	0,000
6	18,424	2	0,000
7	10,744	2	0,000
8	24,737	2	0,000
9	29,551	2	0,000
10	12,284	2	0,000
12	38,82	2	0,000
13	36,655	2	0,000
14	30,559	2	0,000
15	35,46	2	0,000
16	11,596	2	0,000
17	17,83	2	0,000
18	29,784	2	0,000
19	14,963	2	0,000
20	9,289	2	0,000
21	33,65	2	0,000

Die Betrachtung der Tabelle 37b zeigt eine Reihe von Veränderungen. Außer für die Items 7, 16 und 20 sind die zu beobachtenden Veränderungen identisch mit den in Sitzung 1 beschriebenen Unterschieden. Im Folgendem werden die Veränderungen für die Items 7, 16 und 20 kurz dargestellt.

- Item 7: die eigene *Zufriedenheit* wird nach der Gabe des Treatments nur von den Probanden der Kontrollgruppe als höher bewertet, bei Film- und Spielgruppe hingegen sinkt die *Zufriedenheit* unter den Skalenwert von vor der Sitzung.
- Item 16: die Empfindung eigener *Beunruhigung* erfährt bei den Teilnehmern der Filmgruppe eine Steigerung, bei denen der Spiel- und Kontrollgruppe eine Minderung.
- Item 20: nach der Untersuchungssitzung empfanden sich sämtliche Teilnehmer, unabhängig von ihrer Zugehörigkeit zu einer der Gruppen, als weniger *besorgt*.

Tabelle 37b: Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB gemittelte Sitzungen 1-5 (Faktor: Gruppe):

Mittelwerte der SAB Items	n	Item 1		Item 2		Item 3	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	4,278	4,208	2,089	2,783	4,128	4,022
Filmgruppe	72	4,3	4,208	2,003	2,503	4,167	3,869
Kontrollgruppe	72	4,383	4,506	1,925	1,728	4,267	4,589
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 4		Item 5		Item 6	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	2,033	2,525	1,358	1,678	1,639	1,953
Filmgruppe	72	1,967	2,431	1,339	1,45	1,683	1,589
Kontrollgruppe	72	1,822	1,408	1,292	1,103	1,519	1,211
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 7		Item 8		Item 9	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	3,967	3,911	2,067	2,469	3,547	3,394
Filmgruppe	72	4,067	3,961	1,981	2,131	3,844	3,639
Kontrollgruppe	72	4,061	4,372	2,056	1,633	3,681	4,281
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 10		Item 12		Item 13	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	1,764	1,892	1,936	2,381	3,908	3,547
Filmgruppe	72	1,756	1,6	1,878	2,192	4,078	3,872
Kontrollgruppe	72	1,625	1,264	1,753	1,406	3,917	4,386
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 14		Item 15		Item 16	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	3,144	3,092	3,392	3,222	1,783	1,733
Filmgruppe	72	3,531	3,303	3,431	3,417	1,778	1,864
Kontrollgruppe	72	3,203	3,875	3,442	4,242	1,733	1,444
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 17		Item 18		Item 19	
		vor	nach	vor	nach	vor	nach
Spielgruppe	72	4,056	4,022	1,447	1,872	1,647	1,889
Filmgruppe	72	4,208	4,069	1,558	1,864	1,594	1,669
Kontrollgruppe	72	4,042	4,475	1,508	1,281	1,456	1,189
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 20		Item 21			
		vor	nach	vor	nach		
Spielgruppe	72	1,658	1,572	4,178	4,136		
Filmgruppe	72	1,764	1,736	4,397	4,169		
Kontrollgruppe	72	1,675	1,392	4,136	4,664		

Untersucht man die Faktorstufen auf Signifikanz der Unterschiede zwischen dem gemittelten Messzeitpunkten, so findet man für die **Items 1, 7, 10, 15, 16, 17 und 20** signifikante Veränderungen ausschließlich bei der Kontrollgruppe. Die Veränderungen äußern sich in einer Verbesserung der *Selbstsicherheit*, der *Zufriedenheit*, der Einschätzung, wie *ausgeruht* sich die VPN zum Zeitpunkt der Befragung empfanden sowie ihres *Wohlbefindens*. Eine Verringerung findet sich in den Bereichen *Frustration*, *Beunruhigung* und *Besorgtheit*. Andere Unterschiede existieren für die genannten Items nicht. Die Analyse der Faktorstufenunterschiede für die **Items 3, 9, 14, und 21** weist signifikante Abweichungen zwischen den Messungen für die Film- und Kontrollgruppe nach. Für die Spielgruppe sind keine signifikanten Unterschiede belegbar. Die VPN der Filmgruppe offenbaren einen Rückgang ihrer *positiven Stimmung*, *Entspannung*, *Gelöstheit* und eine Verschlechterung der *Gesamtstimmung*. In der Kontrollgruppe kommt es in allen Bereichen zu einem Anstieg der Skalenwerte und somit zu einer Verbesserung der abgefragten Befindlichkeiten. Bei den **Items 5, 6, 8 und 19** finden sich signifikante Unterschiede zwischen den beiden Messzeitpunkten für die Spiel- und die Kontrollgruppe, nicht aber für die Filmgruppe. Laut Beurteilung der VPN nimmt wahrgenommene *Wut*, *Ärger*,

Zappeligkeit sowie die Feststellung darüber, wie *gereizt* sie sich zum jeweiligen Zeitpunkt der Befragung empfanden, innerhalb der Spielgruppe zu und innerhalb der Kontrollgruppe ab. Alle drei Faktorstufen weisen bei den **Items 2, 4, 12, 13 und 18** signifikante Veränderungen auf. Die *Aufgeregtheit*, *Anspannung*, *Nervosität* und *Verkrampftheit* verringert sich in der Kontrollgruppe und erhöht sich parallel in den beiden Untersuchungsgruppen. Die *innere Ruhe* sinkt innerhalb der Spiel- und der Filmgruppe und steigt in der Kontrollgruppe (vgl. Tab. 37c).

Tabelle 37c: Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB gemittelte Sitzungen 1-5 (Faktor: Gruppe):

Item	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
1	Kontrollgruppe	0,001
2	Spielgruppe	0,000
	Filmgruppe	0,000
	Kontrollgruppe	0,005
3	Filmgruppe	0,001
	Kontrollgruppe	0,000
4	Spielgruppe	0,000
	Filmgruppe	0,000
	Kontrollgruppe	0,000
5	Spielgruppe	0,000
	Kontrollgruppe	0,000
6	Spielgruppe	0,001
	Kontrollgruppe	0,000
7	Kontrollgruppe	0,000
8	Spielgruppe	0,000
	Kontrollgruppe	0,000
9	Filmgruppe	0,014
	Kontrollgruppe	0,000
10	Kontrollgruppe	0,000
12	Spielgruppe	0,000
	Filmgruppe	0,000
	Kontrollgruppe	0,000
13	Spielgruppe	0,000
	Filmgruppe	0,006
	Kontrollgruppe	0,000
14	Filmgruppe	0,002
	Kontrollgruppe	0,000
15	Kontrollgruppe	0,000
16	Kontrollgruppe	0,000
17	Kontrollgruppe	0,000
18	Spielgruppe	0,000
	Filmgruppe	0,000
	Kontrollgruppe	0,000
19	Spielgruppe	0,001
	Kontrollgruppe	0,000
20	Kontrollgruppe	0,000
21	Filmgruppe	0,002
	Kontrollgruppe	0,000

Die nicht signifikanten Veränderungen der restlichen Faktorstufen lassen sich im besten Fall als Tendenz werten, für weiterreichende Aussagen sind sie unbrauchbar.

Faktorenkombination: Geschlecht-Gruppe

Die multivariate Varianzanalyse mit Messwiederholungen der Daten der genannten Stichprobenverteilung ergibt für Item 4 („*Fühlen Sie sich momentan angespannt?*“) einen **höchst signifikanten Unterschied** ($df = 9,41$; $F = 2$; $\alpha = 0,000$) zwischen der 1. Messung vor und der 2. Messung nach der Gabe des Treatment. Das Signifikanzniveau der festgestellten Unterschiede liegt entsprechend bei 0,1 % ($\alpha \leq 0,001$). Bei Item 6 („*Ärgern Sie sich jetzt gerade über irgendetwas?*“) findet sich ein **hoch signifikanter Unterschied** ($df = 5,728$; $F = 2$; $\alpha = 0,004$) zwischen den beiden Befragungszeitpunkten, mit einem Signifikanzniveau von 1 % ($\alpha \leq 0,010$). Betrachtet man die folgende Tabelle 38a, so ist zu erkennen, dass sich, unabhängig vom Geschlecht, die wahrgenommene *Anspannung* bei den Teilnehmern der Spiel- und Filmgruppe erhöht und bei den Teilnehmern der Kontrollgruppe verringert. Eine ähnlich geschlechtsunspezifische Veränderung findet man in Bezug auf die wahrgenommene *Verärgerung*. Die Skalenwerte der Film- und Kontrollgruppe weisen nach der Treatmentgabe eine Reduktion auf. Bei der Spielgruppe trifft man einen gegenteiligen Effekt an.

Tabelle 38a: Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB gemittelte Sitzungen 1-5 (Faktor: Geschlecht-Gruppe):

Mittelwerte der SAB Items	n	Item 4		Item 6	
		vor	nach	vor	nach
♀-Spielgruppe	36	2,044	2,7	1,75	2,306
♀-Filmgruppe	36	2,028	2,178	1,761	1,589
♀-Kontrollgruppe	36	1,783	1,439	1,583	1,228
♂-Spielgruppe	36	2,022	2,35	1,528	1,6
♂-Filmgruppe	36	1,906	2,683	1,606	1,589
♂-Kontrollgruppe	36	1,861	1,378	1,456	1,194

Aus der Faktorstufenanalyse der vorgefundenen Veränderungen für Item 4 resultieren, ebenfalls geschlechtsunspezifisch, für die Teilnehmer der Spielgruppe ein signifikanter Anstieg der wahrgenommenen *Anspannung* sowie für die Teilnehmer der Kontrollgruppe eine signifikante Reduktion der *Anspannung*. Für die Filmgruppe lässt sich bei den Teilnehmerinnen kein signifikanter Unterschied nachweisen. Für die männlichen Probanden der Filmgruppe lässt sich ein höchst signifikanter Anstieg der *Anspannung* nachweisen (vgl. Tabelle 38b).

Tabelle 38b: Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB gemittelte Sitzungen 1-5 (Faktor: Geschlecht-Gruppe):

Item	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
4	♀-Spielgruppe	0,000
	♂-Spielgruppe	0,007
	♂-Filmgruppe	0,000
	♀-Kontrollgruppe	0,000
	♂-Kontrollgruppe	0,000
6	♀-Spielgruppe	0,000
	♀-Kontrollgruppe	0,000
	♂-Kontrollgruppe	0,000

Die Faktorstufenanalyse der Unterschiede bei Item 6 ergibt unabhängig vom Geschlecht eine signifikante Verringerung wahrgenommener *Verärgerung* bei den Teilnehmern der Kontrollgruppe. Für die VPN der Filmgruppe und für die männlichen VPN der Spielgruppe lassen sich keine signifikanten Veränderungen nachweisen. Die Teilnehmerinnen der Spielgruppe zeigen allerdings einen signifikanten Anstieg der eingeschätzten *Verärgerung* (vgl. Tabelle 38b).

Faktorenkombination: Gruppe-Konsumerfahrung

Durch die multivariate Varianzanalyse mit Messwiederholungen der Daten dieser Stichprobenverteilung lassen sich für die **Items 5, 10, 11 und 15** signifikante Unterschiede zwischen der 1. und der 2. Messung nachweisen. Das Signifikanzniveau der festgestellten Unterschiede liegt für die Items 5, 11 und 15 bei 5 % ($\alpha \leq 0,050$). Für das Item 10 liegt das Signifikanzniveau des festgestellten Unterschieds bei 1 % ($\alpha \leq 0,010$). Vergleiche hierzu Tabelle 39a.

Tabelle 39a Signifikante Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten des SAB gemittelte Sitzungen 1-5 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung):

Item	F-Wert (F)	Freiheitsgrade (df)	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
5	3,102	4	0,017
10	4,021	4	0,004
11	2,652	4	0,034
15	2,457	4	0,047

Die, der Tabelle 39b entnehmbaren Veränderungen, werden im Folgenden für jedes Item kurz beschrieben.

- Item 5: unabhängig von ihrer Konsumerfahrung fühlen sich die VPN der Kontrollgruppe nach den Sitzungen im Mittel weniger *wütend* als vor den Sitzungen. In der Spielgruppe findet sich der gegenteilige Effekt. Für die VPN der Filmgruppe mit niedriger Konsumerfahrung findet sich ebenfalls ein Anstieg wahrgenommener *Wut*, die VPN mit mittlerer Konsumerfahrung berichten von einer Reduktion und bei den VPN mit hoher Konsumerfahrung bleiben die Werte unverändert.
- Item 10: unabhängig von ihrer Konsumerfahrung fühlen sich die VPN der Kontrollgruppe nach der Sitzung im Mittel weniger *frustriert* als vor der Sitzung. Der umgekehrte Effekt gilt für die VPN der Spielgruppe. Die VPN der Filmgruppe mit niedriger Konsumerfahrung fühlen sich nach der Treatmentgabe im Mittel *frustrierter* als vorher, die restlichen VPN der Filmgruppe fühlen sich weniger *frustriert*.
- Item 11: nach der Sitzung fühlten sich alle Teilnehmer im Mittel weniger *bekümmert* als vorher, Ausnahme bilden die Teilnehmer der Filmgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung, bei denen ein Anstieg des *bekümmert Seins* festzuhalten ist.

Item 15: *ausgeruhter* als vor der Untersuchungssitzung fühlen sich die VPN der Kontrollgruppe. Eine identische Selbsteinschätzung hatten die VPN der Filmgruppe mit niedriger und hoher Konsumerfahrung. Weniger *ausgeruht* empfanden sich somit die VPN der Spielgruppe und die VPN der Filmgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung.

Tabelle 39b: Mittelwerte vor und nach der Treatmentgabe SAB gemittelte Sitzungen 1-5 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung):

Mittelwerte der SAB Items	n	Item 5		Item 10	
		vor	nach	vor	nach
Spielgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	1,433	1,617	1,817	1,867
Spielgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	1,15	1,692	1,658	1,95
Spielgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	1,492	1,725	1,817	1,858
Filmgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	1,292	1,633	1,717	1,783
Filmgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	1,317	1,308	1,642	1,417
Filmgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	1,408	1,408	1,908	1,6
Kontrollgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	1,383	1,1	1,758	1,15
Kontrollgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	1,325	1,1	1,733	1,367
Kontrollgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	1,167	1,108	1,383	1,275
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 11		Item 15	
		vor	nach	vor	nach
Spielgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	1,625	1,592	3,292	3,283
Spielgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	1,75	1,583	3,375	3,225
Spielgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	1,633	1,558	3,508	3,158
Filmgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	1,808	1,633	3,258	3,267
Filmgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	1,517	1,65	3,692	3,558
Filmgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	1,917	1,825	3,342	3,425
Kontrollgruppe – niedrige Konsumerfahrung	24	1,733	1,442	3,383	3,875
Kontrollgruppe – mittlere Konsumerfahrung	24	1,833	1,558	3,433	4,458
Kontrollgruppe – hohe Konsumerfahrung	24	1,45	1,383	3,508	4,392

Tabelle 39c zeigt die Faktorstufen mit signifikanten Unterschieden zwischen den beiden Messzeitpunkten. Bei Item 5 (*Wut*) findet man für die Teilnehmer der Kontrollgruppe mit niedriger und mittlerer Konsumerfahrung einen signifikanten Abfall der Skalenwerte. Bei den VPN der Spielgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung einen signifikanten Anstieg. Die Beurteilung der individuellen *Frustration* (Item 10) ergibt eine signifikante Reduktion für die VPN der Kontrollgruppe mit niedriger und mittlerer Konsumerfahrung sowie für die VPN der Filmgruppe mit hoher Konsumerfahrung. Ein signifikanter Anstieg der *Frustration* findet sich hingegen ausschließlich bei den VPN der Spielgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung. Signifikant weniger *bekümmert* fühlen sich nach den Sitzungen die VPN der Kontrollgruppe mit niedriger und mittlerer Konsumerfahrung. Ein signifikanter Anstieg existiert nicht. Einen signifikanten Anstieg der *Ausgeruhtheit* (Item 15) lässt sich nur für VPN der Kontrollgruppe unabhängig von der jeweiligen Konsumerfahrung feststellen. Für die Teilnehmer der Spielgruppe mit hoher Konsumerfahrung ist eine signifikante Reduktion der *Ausgeruhtheit* nachweisbar. Genau wie bei der Betrachtung der Einzelsitzungen können alle anderen oben genannten Veränderungen maximal als Tendenz gewertet werden, sie stellen aber keine überzufällige Veränderung dar. Weiterreichende Interpretationen verbietet sich entsprechend.

Tabelle 39c: Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten SAB gemittelte Sitzungen 1-5 (Faktor: Gruppe-Konsumerfahrung):

Item	Faktorstufen mit signifikantem Unterschied zwischen den Messzeitpunkten	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
5	Spielgruppe-mittlere Konsumerfahrung	0,001
	Kontrollgruppe-niedrige Konsumerfahrung	0,001
	Kontrollgruppe-mittlere Konsumerfahrung	0,009
10	Spielgruppe-mittlere Konsumerfahrung	0,041
	Filmgruppe-hohe Konsumerfahrung	0,016
	Kontrollgruppe-niedrige Konsumerfahrung	0,000
	Kontrollgruppe-mittlere Konsumerfahrung	0,000
11	Kontrollgruppe-niedrige Konsumerfahrung	0,006
	Kontrollgruppe-mittlere Konsumerfahrung	0,000
15	Spielgruppe-hohe Konsumerfahrung	0,045
	Kontrollgruppe-niedrige Konsumerfahrung	0,009
	Kontrollgruppe-mittlere Konsumerfahrung	0,000
	Kontrollgruppe-hohe Konsumerfahrung	0,000

Die signifikanten Ergebnisse fallen wiederum durch ihren extremen Schwerpunkt in der Kontrollgruppe auf. Nur bei den Teilnehmern der Filmgruppe mit hoher Konsumerfahrung ist bei einem einzigen Item ein signifikanter Unterschied zwischen den Messzeitpunkten belegbar. Die Spielgruppe ist zumindest bei Item 5, 10 und 15 jeweils einmalig vertreten. Eine Aussage in Richtung der Forschungshypothesen lässt sich aus diesem Ergebnis nicht erschließen.

5.7.4 Ergebnisse der Posttests

Hinsichtlich der Posttests war vor allem die Betrachtung der Unterschiede zwischen den einzelnen Stichprobengruppierungen in Form einer multivariaten Varianzanalyse für die Faktoren, bei denen innerhalb der Messwiederholungsuntersuchungen signifikante Veränderungen zwischen den Messungen „Vorher“ und den Messungen „Nachher“ feststellbar waren, von Bedeutung. Darüber hinaus gilt, nur wenn bei mindestens zwei der Faktorstufen signifikante Veränderungen in die gleiche Wirkrichtung innerhalb der Messwiederholungsanalyse feststellbar sind, d. h. wenn bei zwei Faktorstufen die Befindlichkeit in die gleiche Richtung verändert wurde (Verbesserung oder Verschlechterung), ist eine Überprüfung der Posttestergebnisse notwendig, um auf die Effektstärke schließen zu können. Entsprechend ist die Interpretation der Ergebnisse nur dann sinnvoll, wenn ein signifikanter Unterschied zwischen den Faktorstufen innerhalb der Posttests feststellbar ist. Bei fehlendem signifikanten Unterschied zwischen den Faktorstufen innerhalb der Posttests muss von einer identischen Veränderungsstärke des Treatments ausgegangen werden. Das Hauptziel der Posttests bestand entsprechend in der Überprüfung von Items, bei denen trotz unterschiedlicher Treatmentgaben eine identische Effektrichtung erzeugt wurde. Ein signifikanter Unterschied zwischen den Faktoren weist damit auf verschiedene Effektstärken hin. Hier gilt, dass die Effektstärke in Abhängigkeit zum Ausprägungs-

grad des Messwertes bzw. des Veränderungsgrades steht. Ein signifikanter Effekt (Veränderung) [A] mit identischer Wirkrichtung wäre gegenüber einem zweiten signifikanten Effekt (Veränderung) [B] größer, wenn, bei vorheriger Gleichheit der Ausprägungsgrade einer abgefragten Befindlichkeit (kein signifikanter Unterschied in den Pretests), im Posttest ein signifikant höherer Ausprägungsgrad dieser Befindlichkeit durch [A] erreicht wird. Die folgende Darstellung zeigt der Vollständigkeit halber die Ergebnisse der kompletten multivariaten Varianzanalyse für die Items bei denen die Messwiederholungsuntersuchung signifikante Veränderungen belegen konnte. Für die Faktoren bzw. deren Faktorstufen, bei denen keine signifikanten Veränderungen zwischen den beiden Messzeitpunkten nachweisbar sind, lässt sich festhalten, dass die vorfindbaren Unterschiedsgrade zwischen den VPN keine ausreichenden Unterschiede zu den Pretests bieten. Somit verbietet sich eine über die Ergebnisse der Pretests hinausreichende Aussage, so dass hier auf die weitere Darstellung verzichtet werden kann. Berücksichtigt wurden bei der Betrachtung zusätzlich die signifikanten Unterschiede zwischen den Stichprobengruppierungen, welche durch nichtsignifikante Veränderungen zwischen den Messzeitpunkten hervorgerufen wurden.

Weder beim IAF noch beim FAF lassen sich Unterschiede zwischen den Stichproben feststellen, die von denen abweichen, welche bereits für den Pretest beschrieben wurden. Ähnliches lässt sich auch für den Selbsteinschätzungsfragebogen mit einer Ausnahme sagen. In allen 5 Sitzungen finden sich nach der Treatmentgabe und im Gegensatz zu den Ergebnissen des Pretests signifikante Unterschiede für den Faktor „Gruppe“. Die Betrachtung der über die fünf Sitzungen gemittelten Ergebnisse zeigen darüber hinaus noch Unterschiede für die Faktorkombination „Geschlecht-Gruppe“.

Selbsteinschätzungsfragebogen Sitzung 1

Faktor: Gruppe

Das multivariate Testergebnis für den Faktor Gruppe ist auf dem 0,1 % Niveau ($\alpha \leq 0,001$) signifikant, d. h. nach der Gabe des Treatment besteht ein **höchst signifikanter Unterschied** ($F = 4,636$; $df = 42$; $\alpha = 0,000$) zwischen den Teilnehmern der Spiel-, Film- und Kontrollgruppe innerhalb der Items des Selbsteinschätzungsfragebogens.

Tabelle 40a: Mittelwerte Posttest SAB Sitzung 1 (Faktor: Gruppe):

Mittelwerte der SAB Items	n	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6
Spielgruppe	72	4,097	2,986	3,861	2,875	1,722	2,319
Filmgruppe	72	4,069	2,861	3,889	2,903	1,361	1,5
Kontrollgruppe	72	4,431	1,917	4,319	1,569	1,111	1,25
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 12	Item 13
Spielgruppe	72	3,833	2,861	3,125	2,375	2,597	3,139
Filmgruppe	72	3,972	2,431	3,278	1,597	2,472	3,861
Kontrollgruppe	72	3,861	1,694	4,194	1,389	1,5	4,375
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19
Spielgruppe	72	2,778	2,986	2,139	3,722	2,167	2,222
Filmgruppe	72	3,042	3,167	1,986	3,847	2,139	1,833
Kontrollgruppe	72	3,861	4,236	1,417	4,361	1,264	1,194
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 21					
Spielgruppe	72	3,917					
Filmgruppe	72	4,056					
Kontrollgruppe	72	4,597					

Die Untersuchung der separaten Items ergab außer bei Item 11 und Item 20 signifikante Unterschiede zwischen den Untersuchungsgruppen. Item 20 zeigt eine signifikante Veränderung zwischen dem ersten und dem zweiten Messzeitpunkt ausschließlich für die Kontrollgruppe (vgl. Kapitel 5.7.3.3), daraus ergibt sich allerdings kein signifikanter Unterschied im Posttest. Die Signifikanzniveaus der verschiedenen Items sind nachfolgender Tabelle zu entnehmen.

Tabelle 40b: Signifikante Unterschiede Posttest SAB Sitzung 1 (Faktor: Gruppe):

Item	F-Wert (F)	Freiheitsgrade (df)	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
1	3,607	2	0,029
2	22,079	2	0,000
3	3,414	2	0,035
4	37,832	2	0,000
5	10,042	2	0,000
6	20,089	2	0,000
7	8,521	2	0,000
8	17,194	2	0,000
9	19,991	2	0,000
10	16,146	2	0,000
12	23,821	2	0,000
13	22,584	2	0,000
14	14,648	2	0,000
15	24,869	2	0,000
16	8,007	2	0,000
17	6,669	2	0,002
18	18,655	2	0,000
19	17,463	2	0,000
21	8,184	2	0,000

Die **Items 1 und 3** weisen ein Signifikanzniveau von 5 % ($\alpha \leq 0,050$) und somit einen **signifikanten Unterschied** zwischen den Untersuchungsgruppen auf. Bei **Item 17** lässt sich ein Signifikanzniveau von 1 % ($\alpha \leq 0,010$) und somit ein **hoch signifikanter Unterschied** zwi-

schen den Untersuchungsgruppen feststellen. Alle weiteren genannten Items weisen ein Signifikanzniveau von 0,1 % ($\alpha \leq 0,001$) d. h. **höchst signifikante Unterschiede** auf.

Tabelle 40c: Signifikante Faktorstufenunterschiede Posttest SAB Sitzung 1 (Faktor: Gruppe):

Item	Unterschiede zwischen den Faktorstufen	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (a)
1	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,027
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,017
2	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
3	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,021
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,030
4	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
5	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,009
6	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,000
7	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
8	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,034
9	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
10	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,000
12	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
13	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,006
14	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
15	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
16	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,003
17	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,001
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,006
18	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000

19	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,028
21	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,003

Nach Sitzung 1 zeigten die VPN der Kontrollgruppe den höchsten Grad an **Selbstsicherheit** (Item 1), **positiver Stimmung** (Item 3), **Zufriedenheit** (Item 7), **Entspannung** (Item 9), **Gelöstheit** (Item 14), **Ausgeruhtheit** (Item 15), **Wohlbefinden** (Item 17) und einer **positiven Gesamtstimmung** (Item 21), worin sie sich signifikant von den VPN der Untersuchungsgruppe unterscheiden. Dieses Ergebnis entspricht eindeutig der Messwiederholungsuntersuchung, in denen ausschließlich innerhalb der Kontrollgruppe ein signifikanter Anstieg der genannten Befindlichkeiten feststellbar war, während die Treatmentgabe bei den beiden Untersuchungsgruppen keinen signifikanten Effekt erzielte. Darüber hinaus finden sich in der Kontrollgruppe die niedrigsten Ausprägungen für **Aufgeregtheit** (Item 2), **Anspannung** (Item 4), **Nervosität** (Item 12), **Beunruhigung** (Item 16) und für die wahrgenommene **Verkrampftheit** (Item 18), worin sich die VPN der Kontrollgruppe wiederum signifikant von den VPN der Spiel- und der Filmgruppe unterscheiden. Zwischen den Untersuchungsgruppen existieren keine signifikanten Unterschiede hinsichtlich dieser Kriterien. Aufgeregtheit, Anspannung, Nervosität und Verkrampftheit wurden von beiden Untersuchungsgruppen als signifikant verändert bzw. stärker erlebt (vgl. Kap. 5.7.3.3). Da sich in den Posttests hieraus kein signifikanter Unterschied ergibt, muss davon ausgegangen werden, dass die Effektstärke einen vergleichbaren Grad hatte, d. h. es ist kein Wirkunterschied der Treatments auf die genannten Befindlichkeiten belegbar. Die stärkste Ausprägung der Empfindungen von **Wut** (Item 5), **Ärger** (Item 6) und **Frustration** (Item 10) lässt sich für die VPN der Spielgruppe belegen. Hierin unterscheiden sich die Teilnehmer der Spielgruppe signifikant von allen anderen Teilnehmern. Zwischen der Film- und der Kontrollgruppe existieren nach dieser Sitzung keine Unterschiede in diesen Kategorien. Bezogen auf die Frustration haben bereits nicht signifikante Veränderungen ausgereicht, um in den Posttests einen signifikanten Unterschied in der Spielgruppe zu erzeugen. Die Ausprägung von Wut und Ärger entspricht erneut dem Ergebnis der Messwiederholungsuntersuchung, bei der die Spielgruppe als einzige signifikante Veränderungen der Befindlichkeiten über die Messzeitpunkte aufwies (vgl. Kap. 5.7.3.3). Die Betrachtung der **Zappeligkeit** (Item 8), der **inneren Ruhe** (Item 13) und der festgestellten **Gereiztheit** (Item 19) ergibt signifikante Unterschiede zwischen den Untersuchungsgruppen sowie der Kontrollgruppe. Hinsichtlich der **Zappeligkeit** erreicht die Spielgruppe nach Sitzung 1 den höchsten Wert, die Kontrollgruppe den niedrigsten Wert. Die **innere Ruhe** wird von der Kontrollgruppe am stärksten wahrgenommen, die Spielgruppe bewertet sie am niedrigsten. Als etwas **gereizt** empfinden sich die VPN der Spielgruppe, die VPN der Kontrollgruppe empfinden sich als nahezu überhaupt nicht gereizt. Auch bei der Gereiztheit reichten offensichtlich nicht signifikante Veränderungen (Anstieg der Gereiztheit bei Film- und Spielgruppe) aus, um

einen signifikanten Unterschied zwischen den Untersuchungsgruppen zu erzeugen. Die wahrgenommene innere Ruhe wird, bestätigt durch obiges Ergebnis, durch das verwendete Spiel in der ersten Sitzung stärker verringert als durch den gezeigten Film.

Selbsteinschätzungsfragebogen Sitzung 2:

Faktor: Gruppe

Das multivariate Testergebnis für den Faktor Gruppe ist auf dem 0,1 % Niveau ($\alpha \leq 0,001$) signifikant, d. h. auch die Untersuchung der zweiten Sitzung ergibt zwischen den VPN der drei unterschiedlichen Teilnehmergruppen nach Gabe des jeweiligen Treatments einen **höchst signifikanten Unterschied** ($F = 3,321$; $df = 42$; $\alpha = 0,000$) innerhalb der Items des Selbsteinschätzungsfragebogens.

Tabelle 41a: Mittelwerte Posttest SAB Sitzung 2 (Faktor: Gruppe):

Mittelwerte der SAB Items	n	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6
Spielgruppe	72	4,15	3,917	3,764	2,569	1,75	2,056
Filmgruppe	72	4,36	4,056	3,875	2,431	1,528	1,639
Kontrollgruppe	72	4,56	4,597	4,792	1,417	1,111	1,194
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 12	Item 13
Spielgruppe	72	3,819	2,431	3,389	2	2,389	3,556
Filmgruppe	72	3,944	2,056	3,792	1,583	2,083	4,042
Kontrollgruppe	72	4,458	1,739	4,361	1,194	1,389	4,403
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19
Spielgruppe	72	3,014	3,194	1,75	3,931	1,986	1,958
Filmgruppe	72	3,625	3,625	1,81	4,167	1,806	1,569
Kontrollgruppe	72	3,889	4,319	1,39	4,625	1,25	1,194
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 20	Item 21				
Spielgruppe	72	1,667	4,014				
Filmgruppe	72	1,653	4,389				
Kontrollgruppe	72	1,236	4,764				

Im Gegensatz zu allen anderen Items lässt sich für Item 11 („Sind Sie im Augenblick bekümmert?“) kein signifikanter Unterschied zwischen den Gruppen nachweisen.

Item 1 und Item 16 weisen keine signifikanten Veränderungen zwischen den Messzeitpunkten, vor und nach der zweiten Sitzung, auf (vgl. Kapitel 5.7.3.3), die vorhandenen Veränderungen reichen allerdings aus, um im Vergleich der Gruppen einen signifikanten Unterschied zu erreichen. Die Signifikanzniveaus der verschiedenen Items sind nachfolgender Tabelle zu entnehmen.

Tabelle 41b: Signifikante Unterschiede Posttest SAB Sitzung 2 (Faktor: Gruppe):

Item	F-Wert (F)	Freiheitsgrade (df)	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
1	3,587	2	0,029
2	21,469	2	0,000
3	18,582	2	0,000
4	26,057	2	0,000
5	9,172	2	0,000
6	14,592	2	0,000
7	8,311	2	0,000
8	7,247	2	0,000
9	13,786	2	0,000
10	12,998	2	0,000
12	20,702	2	0,000
13	11,538	2	0,000
14	9,6	2	0,000
15	18,002	2	0,000
16	4,046	2	0,019
17	7,634	2	0,000
18	11,728	2	0,000
19	14,963	2	0,000
20	6,237	2	0,002
21	10,066	2	0,000

Die **Items 1 und 16** weisen ein Signifikanzniveau von 5 % ($\alpha \leq 0,050$) und somit einen **signifikanten Unterschied** zwischen den Untersuchungsgruppen auf. Bei **Item 20** lässt sich ein Signifikanzniveau von 1 % ($\alpha \leq 0,010$) und somit ein **hoch signifikanter Unterschied** zwischen den Untersuchungsgruppen feststellen. Alle weiteren genannten Items weisen ein Signifikanzniveau von 0,1 % ($\alpha \leq 0,001$) d. h. **höchst signifikante Unterschiede** auf.

Tabelle 41c: Signifikante Faktorstufenunterschiede Posttest SAB Sitzung 2 (Faktor: Gruppe):

Item	Unterschiede zwischen den Faktorstufen	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
1	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,008
2	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
3	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
4	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
5	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,006
6	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,006
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,010
7	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,002
8	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,041
9	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,003
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,032
10	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,015
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,009

12	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
13	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,043
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,007
14	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,003
15	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,024
16	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,024
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,009
17	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,012
18	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,001
19	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,008
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,006
20	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,002
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,003
21	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,026
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,026

Nach der zweiten Sitzung zeigten die VPN der Kontrollgruppe den höchsten Grad an **positiver Stimmung** (Item 3), **Zufriedenheit** (Item 7) und **Wohlbefinden** (Item 17), worin sie sich signifikant von den VPN der Untersuchungsgruppen unterscheiden. Dieses Ergebnis entspricht deutlich der Messwiederholungsuntersuchung, in denen ausschließlich innerhalb der Kontrollgruppe ein signifikanter Anstieg der genannten Befindlichkeiten feststellbar war, während die Treatmentgabe bei den beiden Untersuchungsgruppen keinerlei signifikanten Effekt erzielte. Darüber hinaus finden sich in der Kontrollgruppe die niedrigsten Ausprägungen für **Aufgeregtheit** (Item 2), **Anspannung** (Item 4), **Wut** (Item 5), **Nervosität** (Item 12), **Beunruhigung** (Item 16), **Verkrampftheit** (Item 18) und für die wahrgenommene **Besorgtheit** (Item 20), worin sich die VPN der Kontrollgruppe wiederum signifikant von den VPN der Spiel- und Filmgruppe unterscheiden. Zwischen den beiden Untersuchungsgruppen existieren keine signifikanten Unterschiede hinsichtlich der genannten Kriterien. Aufgeregtheit, Anspannung, Wut, Nervosität und Verkrampftheit wurden von beiden Untersuchungsgruppen als signifikant verändert bzw. stärker erlebt (vgl. Kap. 5.7.3.3). Da in den Posttests sich hieraus kein signifikanter Unterschied ergibt, muss davon ausgegangen werden, dass die Effektstärke einen vergleichbaren Grad hatte, d. h. es ist kein Wirkunterschied der Treatments auf die genannten Befindlichkeiten belegbar. Die Besorgtheit verringert sich auch bei der Messwiederholungsuntersuchung ausschließlich innerhalb der Kontrollgruppe, was obigen Ergebnis entspricht. Für die Veränderung der eigenen Beunruhigung existiert keine signifikante Veränderung, die leichte Verringerung in der Kontrollgruppe, gekoppelt mit der leichten Verstärkung in den Untersuchungsgruppen hat aber offensichtlich ausgereicht, um im Posttest einen signifikanten Unterschied zu erzeugen.

Die stärkste Ausprägung der Empfindungen von **Zappeligkeit** (Item 8) sowie die niedrigste Ausprägung der Empfindung von **Gelöstheit** (Item 14), lassen sich für die VPN der Spielgruppe belegen. Hierin unterscheiden sich die Teilnehmer der Spielgruppe signifikant von allen anderen Teilnehmern. Zwischen der Film- und der Kontrollgruppe existieren nach dieser Sitzung keine Unterschiede in diesen Kategorien. Hinsichtlich der Zappeligkeit entspricht das vorliegende Ergebnis den Erwartungen aus der Messwiederholungsuntersuchung.

Die Betrachtung der Wahrnehmung persönlichen **Ärgers** (Item 6), der **Entspannung** (Item 9), der **Frustration** (Item 10), der **inneren Ruhe** (Item 13), der **Ausgeruhtheit** (Item 15), der **Gereiztheit** (Item 19) und der festgestellten **positiven Gesamtstimmung** (Item 21), ergibt signifikante Unterschiede zwischen den zwei Untersuchungsgruppen sowie der Kontrollgruppe. Hinsichtlich der Wahrnehmung persönlichen **Ärgers**, **Frustration** und **Gereiztheit** erreicht die Spielgruppe nach Sitzung 2 die höchsten Werte, die Kontrollgruppe die niedrigsten Werte und die Filmgruppe liegt zwischen den jeweiligen Extremwerten. Die **Entspannung**, **innere Ruhe**, **Ausgeruhtheit** und eine positiven **Gesamtstimmung** wird von der Kontrollgruppe am stärksten wahrgenommen, die Spielgruppe bewertet sie am niedrigsten. Auch hier liegt die Filmgruppe zwischen den hohen Einschätzungswerten der Kontrollgruppe und den niedrigen Einschätzungswerten der Spielgruppe. Diese Ergebnisse finden ebenfalls ihre Entsprechung in den Messwiederholungsuntersuchungen, wobei gilt, dass ausschließlich die Veränderungen der Kontrollgruppe als signifikant zu beschreiben sind, während die Unterschiede zwischen Film- und Spielgruppe auf nicht signifikanten Veränderungen beruhen.

Für die Bewertung der eigenen **Selbstsicherheit** (Item 1) findet sich ein Unterschied nur zwischen der Kontrollgruppe und der Spielgruppe. Die VPN der Kontrollgruppe schätzen sich selbstsicherer ein als die restlichen Teilnehmer, unterscheiden sich darin aber nicht signifikant von den VPN der Filmgruppe. Die VPN der Spielgruppe schätzen sich am wenigsten selbstsicher ein, aber auch diesbezüglich unterscheiden sie sich nicht signifikant von den VPN der Filmgruppe.

Selbsteinschätzungsfragebogen Sitzung 3:

Faktor: Gruppe

Für den Faktor Gruppe ist das Ergebnis der multivariaten Varianzanalyse auf dem 0,1 % Niveau ($\alpha \leq 0,001$) signifikant, d. h. nach der Treatmentgabe findet sich ein **höchst signifikanter Unterschied** ($F = 3,287$; $df = 42$; $\alpha = 0,000$) zwischen den VPN der jeweiligen Untersuchungsgruppe sowie der Kontrollgruppe bezogen auf die Skalenwerte der Items des Selbsteinschätzungsfragebogens.

Tabelle 42a: Mittelwerte Posttest SAB Sitzung 3 (Faktor: Gruppe):

Mittelwerte der SAB Items	n	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6
Spielgruppe	72	2,583	4,22	2,194	1,42	1,611
Filmgruppe	72	2,25	3,96	2,25	1,35	1,375
Kontrollgruppe	72	1,611	4,6	1,333	1,12	1,264
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 7	Item 8	Item 9	Item 12	Item 13
Spielgruppe	72	3,99	2,347	3,569	2,181	3,875
Filmgruppe	72	4,25	1,875	3,931	1,931	4,125
Kontrollgruppe	72	4,44	1,625	4,389	1,292	4,528
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 14	Item 15	Item 16	Item 18	Item 19
Spielgruppe	72	3,333	3,292	1,5	1,736	1,597
Filmgruppe	72	3,403	3,458	1,847	1,75	1,569
Kontrollgruppe	72	3,958	4,236	1,431	1,278	1,153

Betrachtet man die jeweiligen Items gesondert, so finden sich signifikante Unterschiede bei den Items 2 – 9, bei den Items 12 – 16 und den Items 18 – 19. Item 10 und Item 21 zeigen zwar signifikante Veränderungen zwischen vorher und nachher, daraus ergeben sich allerdings keine signifikanten Unterschiede im Posttest. Item 3, Item 5 und Item 7 weisen keine signifikanten Veränderungen zwischen den Messzeitpunkten zu Beginn und am Ende dieser Sitzung auf, die vorhandenen nichtsignifikanten Veränderungen reichen allerdings aus, um im Vergleich der Gruppen einen signifikanten Unterschied zu erreichen. Folgende Tabelle zeigt die Irrtumswahrscheinlichkeit der jeweiligen Items.

Tabelle 42b: Signifikante Unterschiede Posttest SAB Sitzung 3 (Faktor: Gruppe):

Item	F-Wert (F)	Freiheitsgrade (df)	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
2	17,708	2	0,000
3	5,612	2	0,004
4	20,959	2	0,000
5	3,429	2	0,034
6	3,772	2	0,025
7	4,033	2	0,019
8	9,805	2	0,000
9	10,319	2	0,000
12	16,917	2	0,000
13	7,105	2	0,001
14	5,185	2	0,006
15	10,463	2	0,000
16	4,099	2	0,018
18	7,161	2	0,001
19	7,219	2	0,001

Die **Items 5, 6, 7 und 16** weisen ein Signifikanzniveau von 5 % ($\alpha \leq 0,050$) und somit einen **signifikanten Unterschied** zwischen den Untersuchungsgruppen auf. Bei den **Items 3 und 14** lässt sich ein Signifikanzniveau von 1 % ($\alpha \leq 0,010$) und somit jeweils ein **hoch signifikanter Unterschied** zwischen den Untersuchungsgruppen feststellen. Alle weiteren Items weisen ein Signifikanzniveau von 0,1 % ($\alpha \leq 0,001$) d. h. **höchst signifikante Unterschiede** auf.

Tabelle 42c: Signifikante Faktorstufenunterschiede Posttest SAB Sitzung 3 (Faktor: Gruppe):

Item	Unterschiede zwischen den Faktorstufen	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
2	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,046
3	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,001
4	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
5	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,013
6	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,008
7	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,005
8	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,005
9	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,012
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,047
12	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
13	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,022
14	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,004
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,010
15	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,001
16	Spielgruppe / Filmgruppe	0,027
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,008
18	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,001
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,001
19	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,001
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,002

Die VPN der Kontrollgruppe zeigten nach der Treatmentgabe der dritten Sitzung den höchsten Grad an **innerer Ruhe** (Item 13), **Gelöstheit** (Item 14) und dem Gefühl **ausgeruht zu sein** (Item 15), worin sie sich signifikant von den VPN der Untersuchungsgruppen unterscheiden. Darüber hinaus finden sich in der Kontrollgruppe die niedrigsten Ausprägungen für **Anspannung** (Item 4), **Nervosität** (Item 12), **Verkrampftheit** (Item 18) und für die wahrgenommene **Gereiztheit** (Item 19), worin sich die VPN der Kontrollgruppe wiederum signifikant von den VPN der Spiel- und Filmgruppe unterscheiden. Zwischen den beiden Untersuchungsgruppen existieren keine signifikanten Unterschiede hinsichtlich der genannten Kriterien. Diese Ergebnisse finden ihre Entsprechung in den Messwiederholungsuntersuchungen, bei denen ausschließlich für die Kontrollgruppe signifikante Veränderungen zu belegen waren. Hinsichtlich der Nervosität und der Verkrampftheit ist bemerkenswert, dass trotz signifikanter Verstärkung bei der Spielgruppe, dies nicht ausreicht, um einen signifikanten Unterschied zur Filmgruppe in den Posttests entstehen zu lassen.

Entsprechend der Messwiederholungsergebnisse lässt sich die stärkste Ausprägung der Empfindung von **Zappeligkeit** (Item 8) für die VPN der Spielgruppe belegen. Hierin unterscheiden sie sich signifikant von allen anderen Teilnehmern. Zwischen der Film- und der Kontrollgruppe existieren nach dieser Sitzung keine Unterschiede bezogen auf die Wahrnehmung von Zappeligkeit. Die stärkste Wahrnehmung von **Beunruhigung** (Item 16), ohne dass sich eine si-

gnifikant Verstärkung in den Messwiederholungsuntersuchungen belegen ließ, lässt sich für die Teilnehmer der Filmgruppe belegen. Hierin unterscheidet sich diese Gruppe signifikant von den anderen Gruppen, zwischen denen nach dieser Sitzung keine signifikanten Unterschiede feststellbar sind. Die Betrachtung des Empfindens persönlicher **Aufgeregtheit** (Item 2) und der wahrgenommenen **Entspannung** (Item 9) ergibt signifikante Unterschiede zwischen den zwei Untersuchungsgruppen sowie der Kontrollgruppe. Die größte **Aufgeregtheit** verzeichnen die VPN der Spielgruppe, gefolgt von den VPN der Filmgruppe. Die VPN der Kontrollgruppe weisen nach der dritten Sitzung den geringsten Aufregungsgrad auf. Eine **Entspannung** wird von der Kontrollgruppe am stärksten wahrgenommen, die Spielgruppe bewertet sie am niedrigsten. Die Teilnehmer der Filmgruppe liegen zwischen den hohen Einschätzungswerten der Kontrollgruppe und den niedrigen Einschätzungswerten der Spielgruppe. Diese Ergebnisse finden ebenfalls ihre Entsprechung in den Messwiederholungsuntersuchungen, wobei gilt, dass ausschließlich die Veränderungen der Kontrollgruppe (Anstieg von Entspannung und Verringerung von Aufgeregtheit) und der Spielgruppe (Anstieg der Aufgeregtheit) als signifikant zu beschreiben sind, während der Ausprägungsgrad der Befindlichkeiten innerhalb der Filmgruppe unverändert bleibt. Für die Bewertung der eigenen **Wut** (Item 5), des wahrgenommenen **Ärgers** (Item 6) und der individuellen **Zufriedenheit** (Item 7) findet sich ein signifikanter Unterschied nur zwischen der Kontrollgruppe und der Spielgruppe. Die VPN der Kontrollgruppe schätzen sich zufriedener und weniger wütend oder ärgerlich ein als die restlichen Teilnehmer, unterscheiden sich darin aber nicht signifikant von den VPN der Filmgruppe. Die VPN der Spielgruppe schätzen sich am wenigsten zufrieden ein, gleichzeitig aber am ärgerlichsten und wütendsten von allen Teilnehmern. Diesbezüglich unterscheiden auch sie sich nicht signifikant von den VPN der Filmgruppe. Die Unterschiede in der Befindlichkeit Wut beruhen ausschließlich auf nicht signifikanter Verringerung in der Kontrollgruppe und nicht signifikanter Verstärkung in der Spielgruppe. Obwohl Film- und Kontrollgruppe nach Sitzung 3 signifikant weniger verärgert sind als noch vor der Sitzung, deutet das vorliegende Posttestergebnis auf eine deutlich größere Effektstärke bei der Kontrollgruppe hin, da diese sich in ihrer Veränderung noch einmal signifikant vom Ergebnis der Filmgruppe abgrenzt. Hingegen scheinen die Unterschiede hinsichtlich der Zufriedenheit wiederum ausschließlich auf nicht signifikanten Veränderungen zu beruhen. Hinsichtlich einer **positiven Stimmung** (Item 3) lässt sich ein signifikanter Unterschied nur zwischen der Filmgruppe und der Kontrollgruppe belegen. Für die Teilnehmer der Filmgruppe finden sich hier die geringsten Werte, für die Teilnehmer der Kontrollgruppe finden sich hier die höchsten Werte. Signifikante Unterschiede zu den im Mittelbereich liegenden Teilnehmern der Spielgruppe existieren nicht.

Selbsteinschätzungsfragebogen Sitzung 4:

Faktor: Gruppe

Das Ergebnis der varianzanalytischen Untersuchung für den hier vorliegenden Faktor ist auf dem 0,1 % Niveau ($\alpha \leq 0,001$) signifikant. Man kann entsprechend festhalten, dass nach Konsum des jeweiligen Mediums (Treatmentgabe) zwischen den Teilnehmern der Spiel-, der Film-

und der Kontrollgruppe ein **höchst signifikanter Unterschied** ($F = 3,734$; $df = 42$; $\alpha = 0,000$), bezogen auf die Items des Selbsteinschätzungsfragebogens, existiert.

Tabelle 43a: Mittelwerte Posttest SAB Sitzung 4 (Faktor: Gruppe):

Mittelwerte der SAB Items	n	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6
Spielgruppe	72	4,14	2,819	4,042	2,597	1,875	1,944
Filmgruppe	72	4,19	2,319	3,889	2,292	1,458	1,597
Kontrollgruppe	72	4,51	1,597	4,611	1,361	1,097	1,208
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 8	Item 9	Item 10	Item 12	Item 13	Item 14
Spielgruppe	72	2,333	3,347	1,833	2,389	3,583	3,111
Filmgruppe	72	2	3,708	1,639	2,236	3,792	3,292
Kontrollgruppe	72	1,597	4,194	1,25	1,458	4,222	3,833
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 15	Item 18	Item 19	Item 21		
Spielgruppe	72	3,194	1,694	1,931	4,181		
Filmgruppe	72	3,444	1,722	1,625	4,125		
Kontrollgruppe	72	4,153	1,306	1,181	4,625		

Bei der gesonderten Betrachtung der Fragebogenkategorien finden sich für die Items 7 („Wie zufrieden sind Sie augenblicklich?“), 11 („Sind Sie im Augenblick bekümmert?“), 16 („Sind Sie über etwas beunruhigt?“), 17 („Fühlen Sie sich augenblicklich wohl?“) und 20 („Empfinden Sie sich momentan als besorgt?“) keine signifikanten Unterschiede. Item 17 zeigt zwar eine signifikante Veränderung zwischen den Messzeitpunkten vorher und nachher (vgl. Kapitel 5.7.4), daraus ergibt sich allerdings kein signifikanter Unterschied zwischen den Gruppen im Posttest. Item 1 weist keine signifikante Veränderung in der Vorher-Nachher-Untersuchung auf, die vorhandene Veränderung reicht allerdings aus, um nach der Treatmentgabe im Vergleich der Gruppen einen signifikanten Unterschied zu erreichen.

Tabelle 43b: Signifikante Unterschiede Posttest SAB Sitzung 4 (Faktor: Gruppe):

Item	F-Wert (F)	Freiheitsgrade (df)	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
1	3,675	2	0,025
2	24,255	2	0,000
3	9,334	2	0,000
4	37,483	2	0,000
5	16,668	2	0,000
6	11,372	2	0,000
8	11,233	2	0,000
9	10,812	2	0,000
10	7,464	2	0,001
12	18,751	2	0,000
13	7,069	2	0,001
14	6,195	2	0,002
15	13,281	2	0,000
18	5,379	2	0,005
19	17,984	2	0,000
21	5,749	2	0,004

Aus der obigen Tabelle 16.4.2 lässt sich entnehmen, dass **Item 1** ein Signifikanzniveau von 5 % ($\alpha \leq 0,050$) und somit einen **signifikanten Unterschied** zwischen den Untersuchungsgruppen aufweist. Bei den **Items 14, 18 und 21** lassen sich Signifikanzniveaus von 1 % ($\alpha \leq 0,010$) und somit jeweils ein **hoch signifikanter Unterschied** zwischen den Untersuchungsgruppen feststellen. Alle weiteren der oben genannten Items weisen jeweils ein Signifikanzniveau von 0,1 % ($\alpha \leq 0,001$) auf, d. h. es finden sich **höchst signifikante Unterschiede** zwischen den drei Untersuchungsgruppen.

Tabelle 43c: Signifikante Faktorstufenunterschiede Posttest SAB Sitzung 4 (Faktor: Gruppe):

Item	Unterschiede zwischen den Faktorstufen	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
1	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,012
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,032
2	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,005
3	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,001
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
4	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,041
5	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,008
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,002
6	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,013
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,026
8	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,010
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,033
9	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,008
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,050
10	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,012
12	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
13	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,014
14	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,001
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,012
15	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
18	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,007
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,004
19	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,001
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,016
21	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,007
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,002

Nach Sitzung 4 zeigten die Teilnehmer der Kontrollgruppe den höchsten Grad an **Selbstsicherheit** (Item 1), **positiver Stimmung** (Item 3), **innerer Ruhe** (Item 13), **Gelöstheit** (Item 14), **Ausgeruhtheit** (Item 15) und einer **positiven Gesamtstimmung** (Item 21), worin sie sich signifikant von den Teilnehmern der Untersuchungsgruppen unterscheiden. Darüber hinaus findet sich in der Kontrollgruppe die niedrigste Ausprägung für **Frustration** (Item 10) und für wahrgenommene **Verkrampftheit** (Item 18), worin sich die VPN der Kontrollgruppe ebenfalls signifikant von den VPN der Spiel- und Filmgruppe unterscheiden. Zwischen den beiden Untersuchungsgruppen existieren keine signifikanten Unterschiede hinsichtlich der genannten Selbsteinschätzungskategorien. Diese Ergebnisse finden ihre Entsprechung in den Messwiederholungsuntersuchungen, bei denen ausschließlich für die Kontrollgruppe signifikante Veränderungen zu belegen waren. Hinsichtlich der Frustration ist bemerkenswert, dass trotz signifikanter Verringerung bei der Filmgruppe, dies nicht ausreicht, um einen signifikanten Unterschied zur Spielgruppe in den Posttests entstehen zu lassen. Die Untersuchung der **Aufgeregtheit** (Item 2), der **Anspannung** (Item 4), der festgestellten **Wutempfindung** (Item 5), der **Ärgerlichkeit** (Item 6), der **Zappeligkeit** (Item 8), der **Entspannung** (Item 9) und der wahrgenommenen **Gereiztheit** (Item 19) ergibt signifikante Unterschiede zwischen den zwei Untersuchungsgruppen sowie der Kontrollgruppe. Hinsichtlich der **Aufgeregtheit**, **Anspannung**, **Wutempfindung**, **Ärgerlichkeit**, **Zappeligkeit** und **Gereiztheit** erreicht die Spielgruppe nach der vierten Sitzung die höchsten Werte, die Kontrollgruppe die niedrigsten Werte und die Filmgruppe liegt zwischen beiden Extremwerten. Diese Ergebnisse entsprechen den durch die Messwiederholungsuntersuchung aufgezeigten signifikanten Veränderungen der genannten Befindlichkeiten, d. h. es zeigte sich ein signifikanter Anstieg in der Spielgruppe, eine signifikante Verringerung in der Kontrollgruppe und kein Effekt in der Filmgruppe. Als **ein bisschen entspannt** empfinden sich die VPN der Spielgruppe, die VPN der Kontrollgruppe empfinden sich als **ziemlich entspannt**, während die Filmgruppe zwischen diesen Beurteilungen liegt. Dieses Ergebnis basiert ausschließlich auf einem nicht signifikantem Anstieg der Entspannung in der Kontrollgruppe sowie auf einer nicht signifikanten Verringerung der Entspannung innerhalb der Spielgruppe. Da beide Untersuchungsgruppen einen signifikanten Anstieg ihrer **Aufgeregtheit** aufwiesen, muss von einem stärkeren Effekt innerhalb der Spielgruppe ausgegangen werden, da sich in der Spielgruppe innerhalb des Posttests der signifikant höhere Grad an Aufgeregtheit belegen lässt.

Selbsteinschätzungsfragebogen Sitzung 5:

Faktor: Gruppe

Für den Faktor Gruppe findet sich ein multivariates Testergebnis, dass auf dem 0,1 % Niveau ($\alpha \leq 0,001$) signifikant ist. Nach Konsum der verschiedenen Medien existiert also auch in der letzten Sitzung der Untersuchung ein **höchst signifikanter Unterschied** ($F = 2,732$; $df = 42$; $\alpha = 0,000$) zwischen den VPN der betrachteten Gruppen hinsichtlich der Items des Selbsteinschätzungsfragebogens.

Tabelle 44a: Mittelwerte Posttest SAB Sitzung 5 (Faktor: Gruppe):

Mittelwerte der SAB Items	n	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6
Spielgruppe	72	4,28	2,639	4,222	2,389	1,625	1,833
Filmgruppe	72	4,18	2,319	3,736	2,278	1,556	1,833
Kontrollgruppe	72	4,51	1,708	4,625	1,361	1,069	1,139
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 12	Item 13
Spielgruppe	72	4,14	2,375	3,542	1,667	2,347	3,583
Filmgruppe	72	3,94	2,292	3,486	1,722	2,236	3,542
Kontrollgruppe	72	4,39	1,514	4,264	1,222	1,389	4,403
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 14	Item 15	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20
Spielgruppe	72	3,222	3,444	4,194	1,778	1,74	1,43
Filmgruppe	72	3,153	3,389	3,972	1,903	1,75	1,71
Kontrollgruppe	72	3,833	4,264	4,472	1,306	1,22	1,35
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 21					
Spielgruppe	72	4,264					
Filmgruppe	72	3,986					
Kontrollgruppe	72	4,694					

Die Untersuchung der separaten Items ergab für sämtliche Fragestellungen des Selbsteinschätzungsfragebogens, außer für die Items 11 („Sind Sie im Augenblick bekümmert?“) und 16 („Sind Sie über etwas beunruhigt?“), signifikante Unterschiede zwischen den Gruppen.

Die Items 1, 7, 19 und 20 weisen keine signifikanten Veränderungen im Verlauf der Sitzung auf, die vorhandenen nichtsignifikanten Veränderungen reichen allerdings aus, um nach der Treatmentgabe im Vergleich der Gruppen signifikante Unterschiede zu erreichen.

Tabelle 44b: Signifikante Unterschiede Posttest SAB Sitzung 5 (Faktor: Gruppe):

Item	F-Wert (F)	Freiheitsgrade (df)	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
1	3,227	2	0,042
2	13,778	2	0,000
3	15,363	2	0,000
4	22,907	2	0,000
5	10,205	2	0,000
6	13,454	2	0,000
7	3,689	2	0,027
8	16,683	2	0,000
9	9,883	2	0,000
10	6,699	2	0,002
12	16,835	2	0,000
13	13,446	2	0,000
14	6,054	2	0,003
15	11,729	2	0,000
17	4,073	2	0,018
18	8,9	2	0,000
19	8,769	2	0,000
20	3,558	2	0,030
21	10,885	2	0,000

Für die **Items 1, 7, 17 und 20** ergeben die multivariaten Varianzanalysen ein Signifikanzniveau von 5 % ($\alpha \leq 0,050$) und somit einen **signifikanten Unterschied** zwischen den drei Gruppen. Bei den **Items 10 und 14** lassen sich Signifikanzniveaus von 1 % ($\alpha \leq 0,010$) und somit jeweils ein **hoch signifikanter Unterschied** zwischen den Untersuchungsgruppen feststellen. Alle weiteren genannten Items weisen ein Signifikanzniveau von 0,1 % ($\alpha \leq 0,001$) auf, d. h. es lässt sich jeweilig ein **höchst signifikanter Unterschied** zwischen den Teilnehmern der drei Gruppen nachweisen. Die Signifikanzniveaus der einzelnen Items sind der Tabelle 44b zu entnehmen.

Tabelle 44c: Signifikante Faktorstufenunterschiede Posttest SAB Sitzung 5 (Faktor: Gruppe):

Item	Unterschiede zwischen den Faktorstufen	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
1	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,014
2	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,001
3	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,013
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,003
4	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
5	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
6	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
7	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,007
8	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
9	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
10	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,003
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,001
12	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
13	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
14	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,005
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,002
15	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
17	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,005
18	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,002
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
19	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
20	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,012
21	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,005
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000

Im Anschluss an Sitzung 5 zeigten die Teilnehmer der Kontrollgruppe den höchsten Grad an **Entspannung** (Item 9), **innerer Ruhe** (Item 13), **Gelöstheit** (Item 14), **Ausgeruhtheit** (Item 15), **Wohlbefinden** (Item 17) und einer **positiven Gesamtstimmung** (Item 21). Darüber hinaus finden sich in der Kontrollgruppe die niedrigsten Ausprägungen für **Aufgeregtheit** (Item 2), **Anspannung** (Item 4), **Wutempfindung** (Item 5), **Ärgerlichkeit** (Item 6), **Zappeligkeit** (Item 8), **Frustration** (Item 10), **Nervosität** (Item 12), **Verkrampftheit** (Item 18) und für die wahrgenommene **Gereiztheit** (Item 19). Hierin unterscheiden sich die VPN der Kontrollgruppe signifikant von den VPN der Spiel- und Filmgruppe. Zwischen den beiden Untersuchungsgruppen existieren keine signifikanten Unterschiede hinsichtlich der oben genannten Selbstbeschreibungskategorien. Diese Resultate entsprechen den Ergebnissen der Messwiederholungsuntersuchungen, bei denen ausschließlich für die Kontrollgruppe signifikante Veränderungen zu belegen waren. Hinsichtlich der Nervosität, der Verkrampftheit, der Zappeligkeit und dem Ruheempfinden ist festzustellen, dass trotz signifikanter Veränderung bei der Film- und der Spielgruppe, kein signifikanter Unterschied zwischen den Untersuchungsgruppen in den Posttests nachweisbar ist. Die Effektstärke der Treatments unterscheidet sich demgemäß nicht voneinander bzw. ist als nahezu identisch zu beschreiben.

Die Betrachtung der eingeschätzten **positiven Stimmung** (Item 3) ergibt signifikante Unterschiede zwischen den zwei Untersuchungsgruppen sowie der Kontrollgruppe. Hinsichtlich der **positiven Stimmung** erreicht die Kontrollgruppe nach Sitzung 5 den höchsten Wert, die Filmgruppe den niedrigsten Wert und die Spielgruppe liegt zwischen beiden Extremwerten. Diese Unterschiede beruhen durchgängig auf nicht signifikanten Veränderungen.

In Bezug auf die **Selbstsicherheit** (Item 1), die **Zufriedenheit** (Item 7), das **Wohlbefinden** (Item 17) und die wahrgenommene **Besorgtheit** (Item 20) lassen sich signifikante Unterschiede nur zwischen den VPN der Filmgruppe und den VPN der Kontrollgruppe belegen. Für die Teilnehmer der Filmgruppe finden sich hinsichtlich der **Selbstsicherheit**, der **Zufriedenheit** und des **Wohlbefindens** die geringsten Werte, für die Teilnehmer der Kontrollgruppe finden sich hier die höchsten Werte. Diese Ergebnisse finden ebenfalls ihre Entsprechung in den Messwiederholungsuntersuchungen, wobei gilt, dass ausschließlich die Veränderungen der Kontrollgruppe (Anstieg von Zufriedenheit und Wohlbefinden) und der Spielgruppe (Anstieg der Selbstsicherheit) als signifikant zu beschreiben sind, während der Ausprägungsgrad der Befindlichkeiten innerhalb der Filmgruppe unverändert bleiben. Bemerkenswert bleibt hier, dass der signifikante Anstieg der Selbstsicherheit in der Spielgruppe nicht ausreicht, um sich von der Filmgruppe abzusetzen, während die nicht signifikanten Veränderungen in Film- (Verringerung) und Kontrollgruppe (Anstieg) für einen signifikanten Unterschied innerhalb des Posttests Sorge tragen.

Die Wahrnehmung von **Besorgtheit** wird von den VPN der Filmgruppe für sich am stärksten konstatiert. Die Teilnehmer der Kontrollgruppe nehmen den geringsten Grad an **Besorgtheit** war. Signifikante Unterschiede zu den im Mittelbereich liegenden Teilnehmern der Spielgruppe existieren nicht. Die Unterschiede beruhen auf nichtsignifikanten Veränderungen.

*Selbsteinschätzungsfragebogen Gemittelte Sitzungen 1 – 5:*Faktor: Gruppe

Innerhalb der über die fünf Einzelsitzungen gemittelten Skalenwerten der Items des Selbsteinschätzungsfragebogens existiert nach dem Einsatz des Treatments ein **höchst signifikanter Unterschied** ($F = 6,143$; $df = 42$; $\alpha = 0,000$) zwischen den Teilnehmern der drei Untersuchungsgruppen. Das multivariate Testergebnis für den Faktor Gruppe ist somit auf dem 0,1 % Niveau ($\alpha \leq 0,001$) signifikant.

Tabelle 45a: Mittelwerte Posttest SAB gemittelte Sitzungen 1-5 (Faktor: Gruppe):

Mittelwerte der SAB Items	n	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6
Spielgruppe	72	4,208	2,783	4,022	2,525	1,678	1,953
Filmgruppe	72	4,208	2,503	3,869	2,431	1,45	1,589
Kontrollgruppe	72	4,506	1,728	4,589	1,408	1,103	1,211
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 12	Item 13
Spielgruppe	72	3,911	2,469	3,394	1,892	2,381	3,547
Filmgruppe	72	3,961	2,131	3,639	1,6	2,192	3,872
Kontrollgruppe	72	4,372	1,633	4,281	1,264	1,406	4,386
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19
Spielgruppe	72	3,092	3,222	1,733	4,022	1,872	1,889
Filmgruppe	72	3,303	3,417	1,864	4,069	1,864	1,669
Kontrollgruppe	72	3,875	4,242	1,444	4,475	1,281	1,189
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 20	Item 21				
Spielgruppe	72	1,572	4,136				
Filmgruppe	72	1,736	4,169				
Kontrollgruppe	72	1,392	4,664				

Die Untersuchung der Zwischensubjekteffekte ergab für sämtliche Items einen signifikanten Unterschied zwischen den Teilnehmern der einzelnen Gruppen. Einzige Ausnahme bildet das Item 11 („Sind Sie im Augenblick bekümmert?“), bei dem kein signifikanter Unterschied nachzuweisen war.

Tabelle 45b: Signifikante Unterschiede Posttest SAB gemittelte Sitzungen 1-5 (Faktor: Gruppe):

Item	F-Wert (F)	Freiheitsgrade (df)	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
1	5,493	2	0,005
2	41,064	2	0,000
3	20,164	2	0,000
4	63,956	2	0,000
5	18,266	2	0,000
6	27,125	2	0,000
7	10,313	2	0,001
8	24,558	2	0,000
9	25,603	2	0,000
10	18,359	2	0,000
12	38,539	2	0,000
13	23,435	2	0,000
14	14,299	2	0,000
15	29,841	2	0,000
16	6,955	2	0,001
17	8,637	2	0,000
18	18,779	2	0,000
19	25,171	2	0,000
20	5,103	2	0,007
21	13,713	2	0,000

Tabelle 45b zeigt die **Items 1 und 20** mit einem Signifikanzniveau von 1 % ($\alpha \leq 0,010$) und somit einem **hoch signifikanten Unterschied** zwischen den Untersuchungsgruppen. Die Betrachtung der restlichen Items ergibt jeweils ein Signifikanzniveau von 0,1 % ($\alpha \leq 0,001$), d. h. es lassen sich für die in obiger Tabelle verbliebenen Items **höchst signifikante Unterschiede** nachweisen.

Tabelle 45c: Signifikante Faktorstufenunterschiede Posttest SAB gemittelte Sitzungen 1-5
(Faktor: Gruppe):

Item	Unterschiede zwischen den Faktorstufen	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
1	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,005
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,005
2	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,021
3	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
4	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
5	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,018
6	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,000
7	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
8	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,005
9	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
10	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,001
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,005
12	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
13	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,009
14	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
15	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
16	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,013
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
17	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,001
18	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
19	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Spielgruppe / Filmgruppe	0,031
20	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,002
21	Spielgruppe / Kontrollgruppe	0,000
	Filmgruppe / Kontrollgruppe	0,000

Die Faktorstufenuntersuchung der über die fünf Befragungstermine gemittelten Skalenwerte der Fragebogenitems zeigt, dass die Teilnehmer der Kontrollgruppe den höchsten Grad an **Selbstsicherheit** (Item 1), **positiver Stimmung** (Item 3), **Zufriedenheit** (Item 7), **Entspannung** (Item 9), **Gelöstheit** (Item 14), **Ausgeruhtheit** (Item 15), **Wohlbefinden** (Item 17) und einer **positiven Gesamtstimmung** (Item 21) aufweisen, worin sie sich signifikant von den

Teilnehmern der Untersuchungsgruppen unterscheiden. Darüber hinaus finden sich in der Kontrollgruppe die niedrigsten Ausprägungen für **Anspannung** (Item 4), **Nervosität** (Item 12), **Beunruhigung** (Item 16) und für die wahrgenommene **Verkrampftheit** (Item 18), worin sich die VPN der Kontrollgruppe wiederum signifikant von den VPN der Spiel- und Filmgruppe unterscheiden. Zwischen den beiden Untersuchungsgruppen existieren keine signifikanten Unterschiede hinsichtlich der genannten Kriterien. In den Messwiederholungsuntersuchungen finden sich hierzu parallele Ergebnisse. Hinsichtlich der Nervosität, der Verkrampftheit und der Anspannung ist festzustellen, dass trotz signifikanter Veränderung bei der Film- und der Spielgruppe, kein signifikanter Unterschied zwischen den Untersuchungsgruppen in den Posttests nachweisbar ist. Die Effektstärke der Treatments unterscheidet sich demgemäß nicht voneinander bzw. ist als nahezu identisch zu beschreiben.

Die Betrachtung der **Aufgeregtheit** (Item 2), des **Wutempfindens** (Item 5), der **Ärgerlichkeit** (Item 6), der **Zappeligkeit** (Item 8), der **Frustration** (Item 10), der **inneren Ruhe** (Item 13) und der festgestellten **Gereiztheit** (Item 19) ergibt signifikante Unterschiede zwischen den zwei Untersuchungsgruppen sowie der Kontrollgruppe. Hinsichtlich der **Aufgeregtheit**, **Wutempfindung**, **Ärgerlichkeit**, **Zappeligkeit**, **Frustration** und der **Gereiztheit** erreicht die Spielgruppe im gemittelten Ergebnis den höchsten Wert, die Kontrollgruppe den niedrigsten Wert und die Filmgruppe liegt zwischen beiden Extremwerten. Die **innere Ruhe** wird von der Kontrollgruppe am stärksten wahrgenommen, die Spielgruppe bewertet sie am niedrigsten. Auch hier liegt die Filmgruppe im Mittelfeld. Bei der in der Messwiederholungsuntersuchung festgestellten signifikanten Verstärkung der Aufgeregtheit innerhalb der Film- und der Spielgruppe, zeigt sich in den Posttests ein signifikanter Unterschied der Aufgeregtheit zwischen den Untersuchungsgruppen. Die Effektstärke der Treatments unterscheidet sich demgemäß deutlich voneinander bzw. ist bei der Spielgruppe als deutlich stärker zu bewerten. Hinsichtlich des Wutempfindens, der Ärgerlichkeit, der Zappeligkeit der Frustration und des Ruheempfindens gilt, dass ausschließlich die Veränderungen der Kontrollgruppe (Verringerung von Wut, Ärger, Zappeligkeit sowie Anstieg von Ruheempfinden) und der Spielgruppe (Anstieg von Wut, Ärger, Zappeligkeit, Gereiztheit und Frustration) als signifikant zu beschreiben sind, während der Ausprägungsgrad der Befindlichkeiten innerhalb der Filmgruppe unverändert bleiben. Die nicht signifikante Verringerung der Frustration innerhalb der Kontrollgruppe reicht darüber hinaus aus, um einen signifikanten Unterschied innerhalb der Posttest auch zwischen Kontrollgruppe und Spielgruppe zu erzeugen. Des gleichen gilt für die nicht signifikante Verringerung des Ruheempfindens innerhalb der Spielgruppe.

In Bezug auf die wahrgenommene **Besorgtheit** (Item 20) lässt sich ein signifikanter Unterschied nur zwischen den VPN der Filmgruppe und der Kontrollgruppe belegen. Die Teilnehmer der Kontrollgruppe nehmen nach den Treatmentgaben den geringsten Grad an **Besorgtheit**, die Teilnehmer der Filmgruppe den höchsten Grad an **Besorgtheit**, war. Signifikante Unterschiede zu den im Mittelbereich liegenden Teilnehmern der Spielgruppe existieren nicht. Die festgestellten Unterschied in den Posttest hinsichtlich der wahrgenommenen Besorgtheit beruhen wiederum auf nicht signifikanten Veränderungen.

Faktorenkombination: Geschlecht-Gruppe

Das multivariate Testergebnis der Faktorenkombination „Geschlecht-Gruppe“ ist auf dem 5 % Niveau ($\alpha \leq 0,050$) signifikant, d. h. nach der Zuführung des untersuchten Treatments existiert, bezogen auf die über die fünf Untersuchungssitzungen gemittelten Skalenwerte der Items des Selbsteinschätzungsfragebogens, ein **signifikanter Unterschied** ($F = 1,508$; $df = 42$; $\alpha = 0,026$) zwischen den VPN der Spiel-, Film- und Kontrollgruppe in Wechselwirkung mit ihrem jeweiligen Geschlecht.

Tabelle 46a: Mittelwerte Posttest SAB gemittelte Sitzungen 1-5 (Faktor: Geschlecht-Gruppe):

Mittelwerte der SAB Items	n	Item 2	Item 4	Item 5	Item 6	Item 10
♀–Spielgruppe	36	2,9	2,7	1,861	2,306	2,178
♀–Filmgruppe	36	2,289	2,178	1,344	1,589	1,528
♀–Kontrollgruppe	36	1,706	1,439	1,094	1,228	1,3
♂–Spielgruppe	36	2,667	2,35	1,494	1,6	1,606
♂–Filmgruppe	36	2,717	2,683	1,556	1,589	1,672
♂–Kontrollgruppe	36	1,75	1,378	1,111	1,19	1,228
Mittelwerte der SAB Items	n	Item 12	Item 19			
♀–Spielgruppe	36	2,522	2,161			
♀–Filmgruppe	36	2,044	1,628			
♀–Kontrollgruppe	36	1,45	1,194			
♂–Spielgruppe	36	2,239	1,617			
♂–Filmgruppe	36	2,339	1,711			
♂–Kontrollgruppe	36	1,361	1,183			

Die Untersuchungen der separaten Items ergaben signifikante Unterschiede bei Item 2, 4, 5, 6, 10, 12 und 19. Bei allen anderen Items waren nach der Sitzung keine signifikanten Unterschiede belegbar. Die Items 2, 5, 10, 12 und 19 weisen keine signifikanten Veränderungen auf, die vorhandenen Veränderungen reichen aus, um nach der Treatmentgabe im Vergleich der Gruppen signifikante Unterschiede zu erreichen. Item 9 zeigt ebenfalls keine signifikante Veränderung zwischen vorher und nachher, wies aber vor der Untersuchung einen signifikanten Unterschied, der im Posttest nicht mehr nachweisbar ist, auf.

Tabelle 46b: Signifikante Unterschiede Posttest SAB gemittelte Sitzungen 1-5 (Faktor: Geschlecht-Gruppe):

Item	F-Wert (F)	Freiheitsgrade (df)	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
2	3,784	2	0,024
4	7,898	2	0,001
5	4,707	2	0,010
6	7,813	2	0,001
10	6,283	2	0,002
12	3,114	2	0,047
19	5,625	2	0,004

Die beiden **Items 2 und 12** weisen ein Signifikanzniveau von 5 % ($\alpha \leq 0,050$) und somit einen **signifikanter Unterschied** zwischen den Untersuchungsgruppen auf. Bei den **Items 5,**

10 und 19 lässt sich ein Signifikanzniveau von 1 % ($\alpha \leq 0,010$) und somit ein **hoch signifikanter Unterschied** zwischen den drei Untersuchungsgruppen feststellen. Für die **Items 4 und 6** finden sich **höchst signifikante Unterschiede** mit einem jeweiligen Signifikanzniveau von 0,1 % ($\alpha \leq 0,001$).

Tabelle 46c: Signifikante Faktorstufenunterschiede Posttest SAB gemittelte Sitzungen 1-5 (Faktor: Geschlecht-Gruppe):

Item	Faktorstufen	Irrtumswahrscheinlichkeit Signifikanzniveau (α)
2	♀-Spielgruppe / ♀-Filmgruppe	0,000
	♀-Spielgruppe / ♀-Kontrollgruppe	0,000
	♀-Spielgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,000
	♂-Spielgruppe / ♀-Filmgruppe	0,028
	♂-Spielgruppe / ♀-Kontrollgruppe	0,000
	♂-Spielgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,000
	♀-Filmgruppe / ♂-Filmgruppe	0,013
	♀-Filmgruppe / ♀-Kontrollgruppe	0,001
	♀-Filmgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,002
	♂-Filmgruppe / ♀-Kontrollgruppe	0,000
	♂-Filmgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,000
4	♀-Spielgruppe / ♂-Spielgruppe	0,025
	♀-Spielgruppe / ♀-Filmgruppe	0,001
	♀-Spielgruppe / ♀-Kontrollgruppe	0,000
	♀-Spielgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,000
	♂-Spielgruppe / ♂-Filmgruppe	0,033
	♂-Spielgruppe / ♀-Kontrollgruppe	0,000
	♂-Spielgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,000
	♀-Filmgruppe / ♂-Filmgruppe	0,001
	♀-Filmgruppe / ♀-Kontrollgruppe	0,000
	♀-Filmgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,000
	♂-Filmgruppe / ♀-Kontrollgruppe	0,000
♂-Filmgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,000	
5	♀-Spielgruppe / ♂-Spielgruppe	0,007
	♀-Spielgruppe / ♀-Filmgruppe	0,000
	♀-Spielgruppe / ♂-Filmgruppe	0,024
	♀-Spielgruppe / ♀-Kontrollgruppe	0,000
	♀-Spielgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,000
	♂-Spielgruppe / ♀-Kontrollgruppe	0,000
	♂-Spielgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,000
	♂-Filmgruppe / ♀-Kontrollgruppe	0,001
	♂-Filmgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,001

6	♀-Spielgruppe / ♂-Spielgruppe	0,000
	♀-Spielgruppe / ♀-Filmgruppe	0,000
	♀-Spielgruppe / ♂-Filmgruppe	0,000
	♀-Spielgruppe / ♀-Kontrollgruppe	0,000
	♀-Spielgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,000
	♂-Spielgruppe / ♀-Kontrollgruppe	0,008
	♂-Spielgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,004
	♀-Filmgruppe / ♀-Kontrollgruppe	0,011
	♀-Filmgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,005
	♂-Filmgruppe / ♀-Kontrollgruppe	0,011
	♂-Filmgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,005
10	♀-Spielgruppe / ♂-Spielgruppe	0,000
	♀-Spielgruppe / ♀-Filmgruppe	0,000
	♀-Spielgruppe / ♂-Filmgruppe	0,001
	♀-Spielgruppe / ♀-Kontrollgruppe	0,000
	♀-Spielgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,000
	♂-Spielgruppe / ♀-Kontrollgruppe	0,037
	♂-Spielgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,010
	♀-Filmgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,040
	♂-Filmgruppe / ♀-Kontrollgruppe	0,011
	♂-Filmgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,003
12	♀-Spielgruppe / ♀-Filmgruppe	0,004
	♀-Spielgruppe / ♀-Kontrollgruppe	0,000
	♀-Spielgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,000
	♂-Spielgruppe / ♀-Kontrollgruppe	0,000
	♂-Spielgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,000
	♀-Filmgruppe / ♀-Kontrollgruppe	0,000
	♀-Filmgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,000
	♂-Filmgruppe / ♀-Kontrollgruppe	0,000
	♂-Filmgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,000
19	♀-Spielgruppe / ♂-Spielgruppe	0,000
	♀-Spielgruppe / ♀-Filmgruppe	0,000
	♀-Spielgruppe / ♂-Filmgruppe	0,002
	♀-Spielgruppe / ♀-Kontrollgruppe	0,000
	♀-Spielgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,000
	♂-Spielgruppe / ♀-Kontrollgruppe	0,003
	♂-Spielgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,002
	♀-Filmgruppe / ♀-Kontrollgruppe	0,002
	♀-Filmgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,002
	♂-Filmgruppe / ♀-Kontrollgruppe	0,000
	♂-Filmgruppe / ♂-Kontrollgruppe	0,000

Die weiblichen VPN der Spielgruppe empfinden sich nach den Treatmentgaben im Mittel am stärksten **aufgeregt** (Item 2). Darin unterscheiden sie sich signifikant von den weiblichen Teilnehmern der Filmgruppe und sämtlichen VPN der Kontrollgruppe, welche die drei niedrigsten Skalenwerte vorweisen (vgl. Tabelle 46a). Identisches gilt für die beiden Untergruppen mit den nächst höchsten Skalenwerten: die männlichen Teilnehmer der Film- und der Spielgruppe. Die weiblichen Teilnehmer der Filmgruppe, bei denen sich der vierthöchste Skalenwert findet, unterscheiden sich auch noch signifikant von den Teilnehmern der Kontrollgruppe, in der die weiblichen VPN den niedrigsten, die männlichen VPN den zweitniedrigsten Wert vorweisen können.

Wiederum sind es die weiblichen VPN der Spielgruppe, die nach den Treatmentgaben im Mittel die stärkste **Anspannung** (Item 4) wahrnehmen. Darin unterscheiden sie sich signifikant von sämtlichen VPN, außer von den männlichen Teilnehmern der Filmgruppe, welche den zweithöchsten Grad an Anspannung für sich konstatieren (vgl. Tabelle 46a). Die männlichen Teilnehmer der Filmgruppe unterscheiden sich ebenfalls signifikant in ihrer Wahrnehmung individueller Anspannung von den restlichen Probanden, ausgenommen sind die weiblichen Teilnehmer der Spielgruppe (siehe oben). Die männlichen VPN der Spielgruppe und die weiblichen VPN der Filmgruppe unterscheiden sich signifikant von den Teilnehmern der Kontrollgruppe, in der die männlichen VPN den niedrigsten, die weiblichen VPN den zweitniedrigsten Gesamtwert aufweisen.

Die weiblichen VPN der Spielgruppe zeigen nach den Treatmentgaben im Mittel das stärkste **Wutempfinden** (Item 5), worin sie sich signifikant von sämtlichen anderen Probanden unterscheiden. Signifikante Unterschiede findet man darüber hinaus noch bei den männlichen VPN der Spiel- und Filmgruppe gegenüber den Probanden der Kontrollgruppe, deren weibliche VPN den niedrigsten Skalenwert und die männlichen VPN den zweitniedrigsten Skalenwert aufweisen. Im Hinblick auf die nach den Treatmentgaben wahrgenommene **Ärgerlichkeit** (Item 6) der Probanden, finden sich bei den weiblichen VPN der Spielgruppe im Mittel die höchsten Skalenwerte. Wiederum unterscheiden sie sich darin signifikant von sämtlichen anderen Probanden. Die VPN der Kontrollgruppe unterscheiden sich geschlechtsunspezifisch von allen anderen Teilnehmern. Innerhalb der Kontrollgruppe existieren keine signifikanten Unterschiede.

Individuelle **Frustration** (Item 10) wird von den weiblichen Teilnehmern der Spielgruppe am stärksten wahrgenommen. Mit diesem Skalenwert, der allerdings im Mittel noch unterhalb der Bewertungsskala „ein bisschen“ liegt (2,178), unterscheiden sich diese VPN signifikant von allen anderen Teilnehmern. Die männlichen Probanden der Spiel- und Filmgruppe weisen gegenüber den Probanden der Kontrollgruppe, unabhängig von ihrer Geschlechtszugehörigkeit, signifikant höhere Skalenwerte für Frustration auf. Dies trifft für die Teilnehmerinnen der Filmgruppe nur noch auf die männlichen Teilnehmer der Kontrollgruppe zu, die den insgesamt niedrigsten Skalenwert für Frustration aufzuweisen haben. Zwischen den Teilnehmerinnen der Film- und Kontrollgruppe existiert entsprechend kein signifikanter Unterschied in der Wahrnehmung individueller Frustration.

Unabhängig vom jeweiligen Geschlecht unterscheiden sich die Probanden der Kontrollgruppe signifikant von den Teilnehmern der Film- und Spielgruppe. Die männlichen VPN der Kontrollgruppe weisen hier insgesamt den niedrigsten Wert für **Nervosität** (Item 12) auf, die weiblichen Teilnehmer den zweitniedrigsten Wert. Zwischen den Teilnehmern und Teilnehmerinnen der Kontrollgruppe existiert kein signifikanter Unterschied. Für die Probandinnen der Spielgruppe findet sich der insgesamt höchste Skalenwert für die selbst eingeschätzte Nervosität, worin sich die VPN allerdings nur noch gegenüber den Teilnehmerinnen der Filmgruppe unterscheiden, bei denen der drittniedrigste Skalenwert nachweisbar ist. Weitere Unterschiede existieren nicht.

Einen ähnlichen Effekt findet man bezüglich der **Gereiztheit** (Item 19) der Teilnehmer nach der Treatmentgabe. Auch hier unterscheiden sich die Probanden der Kontrollgruppe unabhängig vom jeweiligen Geschlecht signifikant von den Teilnehmern der Film- und Spielgruppe. Die männlichen VPN der Kontrollgruppe weisen hier wiederum den niedrigsten Skalenwert auf, die weiblichen Teilnehmer den zweitniedrigsten Wert. Zwischen den Teilnehmern und Teilnehmerinnen der Kontrollgruppe existiert kein signifikanter Unterschied. Die Probandinnen der Spielgruppe unterscheiden sich mit dem höchste Skalenwert für die selbst eingeschätzte Gereiztheit darüber hinaus auch noch signifikant von allen anderen Teilnehmern. Weitere Unterschiede existieren nicht.

5.7.5 Zusammenfassung

Im folgenden Abschnitt werden die inhaltlichen Resultate der Datenanalyse noch einmal zusammenfassend, auf die zentralen Ergebnisse fokussiert, wiedergegeben. Dabei wurde darauf verzichtet, die Ergebnisse der Analyse noch einmal in ihren Zahlenwerten darzustellen. Bezogen auf die Posttests finden sich ausschließlich die Ergebnisse auf Basis der Messwiederholungsanalyse, die – bei gleicher Wirkrichtung des eingesetzten Treatments– der Überprüfung eines Unterschieds zwischen zwei Faktorstufen dienen.

5.7.5.1 Pretests

Bei den **Pretests des IAF** finden sich rein geschlechtsspezifische Unterschiede, die allerdings auch dann noch signifikant sind, wenn man sie in der Kombination mit den Faktoren Konsumerfahrung und Zugehörigkeit zu einer der Untersuchungsgruppen betrachtet.

Faktor Geschlecht

Die Einzelanalyse des Faktors Geschlecht ergibt signifikante Unterschiede für alle IAF-Skalen außer für die Skala: „*Angst vor Abwertung und Unterlegenheit*“, in der kein Unterschied zwischen männlichen und weiblichen VPN nachweisbar ist. Es lässt sich entsprechend festhalten, dass die Teilnehmerinnen der Untersuchung gegenüber den männlichen Probanden bereits vor Beginn der Untersuchung signifikant ängstlicher waren, hinsichtlich

- der „*Angst vor physischer Verletzung*“,
- der „*Angst vor Erkrankungen und ärztlicher Behandlung*“,
- der „*Angst vor physischer Schädigung*“,
- und eine größere „*Globalen Angstneigung*“ besaßen.

Faktorenkombination Geschlecht und Gruppenzugehörigkeit

Für die IAF-Skalen „*Angst vor physischer Verletzung*“ und „*Angst vor physischer Schädigung*“ sind signifikante Unterschiede auch bei der Kombination des Faktors Geschlecht mit dem Faktor Gruppenzugehörigkeit zu belegen. Das Geschlecht ist dabei das ausschlaggebende Unterschiedskriterium. Die weiblichen VPN zeigen sich auch in dieser Kombination ängstlicher als die männlichen VPN, mit Ausnahme der männlichen Teilnehmer der Kontrollgruppe, welche wie die weiblichen Teilnehmer signifikant ängstlicher sind als die männlichen VPN der Spielgruppe.

Faktor Gruppenzugehörigkeit

Der Faktor Gruppenzugehörigkeit spielt nur in der männlichen Teilnehmerpopulation eine Rolle (siehe Faktorenkombination Geschlecht-Gruppenzugehörigkeit). Hier findet sich ein signifikanter Unterschied zwischen den männlichen Teilnehmern der Spiel- und Kontrollgruppe, wobei die VPN der Kontrollgruppe die größere Angstneigung aufweisen.

Faktorenkombination Geschlecht und Konsumerfahrung

Die Faktorenkombination Geschlecht und Konsumerfahrung weist signifikante Unterschiede für sämtliche untersuchten IAF-Skalen auf. Auch in dieser Kombination bildet das Geschlecht das ausschlaggebende Unterscheidskriterium. Entsprechend findet sich kein signifikanter Unterschied innerhalb der Gruppe der weiblichen VPN aufgrund unterschiedlicher Konsumerfahrung. Etwas anders gestaltet sich dies in der Gruppe der männlichen VPN. Hier findet sich auf alle Skalen bezogen bei den Teilnehmern mit hoher Konsumerfahrung eine signifikant geringere Angstneigung als bei sämtlichen anderen Teilnehmern. Darüber hinaus gibt es eine eindeutige Rangfolge unter den männlichen Teilnehmern. Für die männlichen Probanden mit niedriger Konsumerfahrung findet sich der höchste Grad an Angstneigung. Die männlichen VPN mit hoher Konsumerfahrung weisen die geringste Angstneigung auf.

Unabhängig von ihrer Konsumerfahrung zeigen die weiblichen Teilnehmer den höchsten Grad an Ängstlichkeit gefolgt von den männlichen VPN mit niedriger Konsumerfahrung, welche sich in ihrer Ängstlichkeit, hinsichtlich der „*Angst vor Abwertung und Unterlegenheit*“ und der „*Angst vor physischer Schädigung*“ nicht signifikant von den weiblichen Probanden unterscheiden.

Für den IAF-Pretest lässt sich abschließend festhalten.

dass erwartungsgemäß die Geschlechtszugehörigkeit als ausschlaggebendes Unterscheidskriterium fungiert. Allerdings nimmt die Konsumerfahrung zumindest bei den männlichen Teilnehmern einen eindeutig systematischen Einfluss in Form der Bildung einer Rangreihe (s. o.). Dabei gilt: je größer die Konsumerfahrung der männlichen Rezipienten, desto geringer deren Angstneigung. Alle weiteren Faktoreinflüsse sind hingegen als unsystematisch und damit als letztlich nicht aussagekräftig zu bewerten.

Bei den **Pretests des FAF** finden sich geschlechtsspezifische Unterschiede, sowie Unterschiede bezogen auf die Konsumerfahrung und hinsichtlich der Kombination Konsumerfahrung und Gruppenzugehörigkeit.

Faktorenkombination Konsumerfahrung und Gruppenzugehörigkeit

Letztere Faktorenkombination nimmt ausschließlich Einfluss auf „*Selbstaggression bzw. Depression*“. Hierbei finden sich nur Unterschiede zwischen den VPN mit mittlerer Konsumerfah-

rung. Die Probanden der Filmgruppe sind signifikant geringer selbstaggressiv bzw. depressiv als die restlichen Probanden mit mittlerer Konsumerfahrung, welche einen identischen Grad an „Selbstaggression bzw. Depression“ aufweisen. Gründe für dieses unsystematische Einzelergebnis sind nicht ersichtlich.

Faktor Geschlecht

Die Untersuchung des Faktors Geschlecht ergibt signifikante Unterschiede zwischen weiblichen und männlichen Probanden für die „reaktive Aggression“, die „Erregbarkeit“ und die „Aggressionshemmung“. Die Ergebnisse fallen in Hinblick auf die Normstichprobe erwartungsgemäß aus. Die männlichen VPN zeigen einen höheren Grad reaktiver Aggression, gleichzeitig eine niedrigere Aggressionshemmung und parallel dazu eine niedrigere Erregbarkeit. Untypisch an diesem Ergebnis ist allerdings das nicht Vorhandensein der, als zu erwartend geltenden, signifikant höheren „spontanen Aggression“ und der signifikant höheren „Summe der Aggression“ bei männlichen Probanden.

Faktor Konsumerfahrung

Hinsichtlich des Faktors Konsumerfahrung finden sich signifikante Unterschiede für die „spontane Aggression“, die „reaktive Aggression“ und daraus folgernd für die „Summe der Aggression“. Die Konsumenten mit großer Erfahrung zeigen hier eine signifikant höhere „spontane Aggression“ als die restlichen Teilnehmer. Zwischen den VPN mit mittlerer und niedriger Konsumerfahrung existiert bezüglich der „spontanen Aggression“ kein Unterschied. Bei der „reaktiven Aggression“ unterscheiden sich alle drei Konsumentengruppen voneinander und bilden ein Ranking entsprechend ihrer Erfahrung, d. h. die Teilnehmer mit der niedrigsten Konsumerfahrung zeigen den geringsten Grad an „reaktiver Aggression“, die Teilnehmer mit der höchsten Konsumerfahrung zeigen den stärksten Grad an „reaktiver Aggression“. Für die „Summe der Aggression“ ergibt sich wiederum nur ein signifikant höherer Wert für die Teilnehmer mit hoher Konsumerfahrung.

Abschließend kann für den Pretest des FAF festgehalten werden:

Die **Konsumerfahrung** und das **Geschlecht** der Probanden haben einen deutlichen Einfluss auf die Aggressivität, welche durch den FAF ermittelt wird. Dabei zeigt sich der Einfluss der Geschlechtszugehörigkeit weitestgehend erwartungsgemäß. Der Einfluss der Konsumerfahrung wirkt additiv: je größer die Konsumerfahrung in Bezug auf gewalthaltige Medien, desto stärker die Bereitschaft aggressive Verhaltensweisen im Sinne der FAF Kriterien zu zeigen.

Bei den **Pretests des Selbsteinschätzungsfragebogens zur aktuellen Befindlichkeit** finden sich für die vierte und fünfte Sitzung keine signifikanten Unterschiede zwischen den Teilnehmern. Innerhalb der ersten drei Sitzungen lassen sich zwar signifikante Unterschiede nachweisen, diese beschränken sich allerdings auf wenige Items und unterschiedliche Faktoren.

Auch zeigt sich keiner der gefundenen Unterschiede hinsichtlich des jeweiligen Faktors über mehr als eine Sitzung (vgl. Kap. 5.7.2.3). Sämtliche der Ergebnisse sind entsprechend als unsystematisch zu werten und somit für die Fragestellung irrelevant. Unterschiede in der Einschätzung einzelner, durch die Items repräsentierter Befindlichkeiten müssen als Zufall, im Sinne einer Tagesform der VPN auf Basis innerer und / oder äußerer Einflüssen, eingeordnet werden.

Die Teilnehmer kommen demnach, unabhängig von Geschlechtszugehörigkeit, Konsumerfahrung und Zuordnung zu den Teilnehmergruppen mit einer ähnlichen Einschätzung ihrer Befindlichkeit in die Untersuchung. Dies ändert sich auch nicht im Verlauf der Gesamtuntersuchung. Im Gegenteil scheint hier eine faktorenenunabhängige Angleichung der Befindlichkeiten zwischen den Teilnehmern stattgefunden zu haben, die nicht auf einen Regressionseffekt zurückführbar sein dürfte (vgl. Kap. 5.6). Denkbar wäre, dass nach drei Sitzungen die Gewöhnung an die Untersuchungssituation und die abgeklärtere Erwartungshaltung der Teilnehmer für diesen Effekt verantwortlich ist.

Durch die **Mittelung der Werte über die fünf Sitzungen** formte sich noch einmal ein leicht anderes Bild. Es ergaben sich innerhalb dieser Gesamtbetrachtung minimale geschlechtsspezifische Unterschiede sowie minimale Unterschiede für den Faktor Gruppenzugehörigkeit und die Faktorenkombination „Gruppe-Konsumerfahrung“.

Faktor Geschlecht

Vor der Sitzung empfanden sich die männlichen VPN unabhängig von ihrer Konsumerfahrung und ihrer Zuordnung zu einer der Teilnehmergruppen gegenüber den weiblichen VPN *minimal selbstsicherer* sowie *geringfügig weniger ärgerlich, bekümmert, beunruhigt und besorgt*.

Faktor Gruppenzugehörigkeit

Die Filmgruppe konstatiert vor den Untersuchungssitzungen unabhängig von Geschlecht und Konsumerfahrung den höchsten Grad an *Entspannung* und *Gelöstheit* sowie die positivste *Gesamtstimmung* und unterscheidet sich darin von den anderen Teilnehmern. Eine Ausnahme bildet die Kontrollgruppe, die sich in ihrer Einschätzung der eigenen *Entspanntheit* vor den Sitzungen nicht signifikant von der Filmgruppe unterscheidet.

Faktorenkombination Gruppe-Konsumerfahrung

Für diese Faktorenkombination finden sich signifikante Unterschiede ausschließlich hinsichtlich der persönlich eingeschätzten *Selbstsicherheit* mit nicht interpretierbaren unsystematischen Ergebnissen innerhalb der Zwischensubjektbetrachtung.

Abschließend kann für den Pretest des SAB festgehalten werden:

Die oben beschriebenen Differenzen, innerhalb der über die fünf Sitzungen gemittelten Werte, fallen trotz ihrer Signifikanz sehr gering aus (vgl. Kap. 5.7.3.3), so dass ihre tatsächliche Aussagekraft hinsichtlich der Fragestellung deutlich zu relativieren ist. Entsprechend muss die Gesamtstichprobe als homogen hinsichtlich ihrer aktuellen Befindlichkeit vor den fünf Untersuchungssitzungen angesehen werden.

5.7.5.2 Messwiederholungsuntersuchungen

Bei den **Messwiederholungsuntersuchungen des IAF** finden sich signifikante Unterschiede ausschließlich für die „Angst vor Abwertung und Unterlegenheit“ und die „Angst vor physischer Schädigung“. Signifikante Veränderungen hinsichtlich der „Angst vor Abwertung und Unterlegenheit“ zeigen sich allerdings nur innerhalb der Faktorenkombination „Gruppe-Konsumerfahrung“ bei den Probanden der Spielgruppe mit mittlerer Konsumerfahrung, bei den Probanden der Filmgruppe mit niedriger und hoher Konsumerfahrung sowie bei den Probanden der Kontrollgruppe mit niedriger Konsumerfahrung. Bei allen genannten Gruppierungen finden sich signifikante Verringerungen der Werte dieser IAF-Skala, und somit jeweils eine Verringerung der „Angst vor Abwertung und Unterlegenheit“. Dieses letztlich unsystematische Ergebnis reicht allerdings nicht aus, um weiterreichende Aussagen im Sinne der Forschungshypothesen zu treffen. Identisches muss man auch für die vorgefundenen signifikanten Unterschiede bei der „Angst vor physischer Schädigung“ konstatieren. Hier finden sich signifikante Abweichungen ausschließlich innerhalb der Faktorenkombination „Gruppe-Geschlecht-Konsumerfahrung“ bei den weiblichen Probanden der Filmgruppe mit niedriger Konsumerfahrung sowie den männlichen Probanden der Kontrollgruppe mit niedriger Konsumerfahrung. Beide Gruppierungen weisen eine signifikante Verringerung ihrer „Angst vor physischer Schädigung“ auf.

Bei den **Messwiederholungsuntersuchungen des FAF** finden sich keine signifikanten Veränderungen zwischen den Messzeitpunkten vor und nach dem gesamten Untersuchungszeitraum.

Bei den **Messwiederholungsuntersuchungen der Items des Selbsteinschätzungsfragebogens zur aktuellen Befindlichkeit** finden sich in allen fünf Sitzungen signifikante Unterschiede zwischen den Messzeitpunkten für den Faktor Gruppe. Ausgenommen ist hier das Item 11 („Sind Sie im Augenblick bekümmert?“), welches bei keiner der fünf Sitzungen einen Unterschied zwischen der ersten und der zweiten Messung aufweist.

Darüber hinaus finden sich vereinzelt signifikante Unterschiede für die Faktorenkombinationen „Gruppe-Geschlecht“, „Gruppe-Konsumerfahrung“ und „Gruppe-Geschlecht-Konsumerfahrung“. Diese Ergebnisse zeichnen sich allerdings in erster Linie durch das Fehlen einer Systematik aus. Die wenigen systematischen Ergebnisse wiederum sind jeweils an den Faktor „Gruppe“ gebunden, so dass keine differenzierenden Aussagen gegenüber den ursprünglichen Ergebnissen des Faktors „Gruppe“ gemacht werden können. Bemerkenswert bleibt, dass ein Großteil der signifikanten Veränderungen ausschließlich innerhalb der Kontrollgruppe nachweisbar ist (vgl. Kap. 5.7.3.3). Diese Ergebnisse sind somit für die Fragestellung irrelevant. Einzelne Interpretationsansätze der Unterschiede in der Einschätzung verschiedener, durch die Items repräsentierter, Befindlichkeiten sind dem oben genannten Kapitel zu entnehmen.

Im Folgenden werden die festgestellten Unterschiede für den **Faktor „Gruppe“** dargestellt. Bei den hier nicht aufgeführten Befindlichkeiten ließen sich entsprechend keine signifikanten Veränderungen zwischen den Messzeitpunkten vor und nach der jeweiligen Sitzung belegen, d. h. die Selbsteinschätzung dieser Befindlichkeiten wurde durch das jeweilige Treatment nicht beeinflusst.

1. Sitzung

Nach der Treatmentgabe in der **ersten Sitzung** fühlen sich ausnahmslos die Teilnehmer der **Kontrollgruppe** *selbstsicherer* und *ausgeruhter* als vorher, gleichzeitig empfinden sie sich als weniger *frustriert*, *beunruhigt*, *gereizt* und *besorgt*. Signifikante Veränderungen der Selbsteinschätzung der genannten Befindlichkeiten finden sich weder bei der Spielgruppe, noch bei der Filmgruppe, d. h. deren Einschätzung bleibt durch das Treatment unberührt. Die *Zufriedenheit* der Teilnehmer der Kontrollgruppe verschlechtert sich, gleichzeitig zeigt sich im Gegensatz zur Filmgruppe nach der Sitzung eine *positivere Stimmung*, die VPN beschreiben sich als *entspannter* und *gelöster*, empfinden ein größeres *Wohlbefinden* und eine Verbesserung der *Gesamtstimmung*. Die Probanden empfinden sich als weniger ärgerlich und zappelig. Die wahrgenommene *Anspannung* verringert sich und die Probanden nehmen nach der Sitzung eine größere *innere Ruhe* war.

Die Probanden der **Spielgruppe** sind nach dem medialen Konsum *wütender* als vorher, wobei diese Empfindung vor und nach der Sitzung unterhalb der Einschätzung „sehr gering“ verbleibt. Zudem fühlten sich die VPN der Spielgruppe nach der Sitzung *aufgeregter*, *nervöser*, *verkrampfter* und *angespannter*. Im Verhältnis zum Messzeitpunkt vor der Sitzung empfindet sich die Spielgruppe, im Gegensatz zur Kontrollgruppe, nach der Sitzung als *zappelig* und *ärgerlicher*. Die *innere Ruhe* wird von den Teilnehmern als geringer eingeschätzt, was der Bewertung der Filmgruppe entspricht.

Die Probanden der **Filmgruppe** empfanden sich im Anschluss an die Sitzung, genau wie die VPN der Spielgruppe, signifikant *aufgeregter*, *nervöser*, *verkrampfter* und *angespannter* sowie *weniger innerlich ruhig* als vor der Sitzung. Darüber hinaus findet sich ein *Rückgang der positiven Stimmung*, der *Zufriedenheit*, der *Entspannung*, der *Gelöstheit*, des *Wohlbefindens* und eine *Verschlechterung der Gesamtstimmung*.

2. Sitzung

Im Verhältnis zu ihrer Bewertung vor dem medialen Konsum in der **zweiten Sitzung** fühlten sich die VPN der **Kontrollgruppe** nach der Sitzung *entspannter, innerlich ruhiger, gelöster und ausgeruhter*. Gleichzeitig hielten sich die VPN für *weniger frustriert, gereizt und besorgt*. Auch die Bewertung des allgemeinen *Wohlbefindens* hatte sich im Verlauf der Sitzung verbessert. Ausschließlich das in der Kontrollgruppe eingesetzte Treatment zeigte entsprechend eine Wirkung auf die Einschätzung dieser Befindlichkeiten. Die in den beiden Untersuchungsgruppen eingesetzten Treatments hatten keinen Einfluss auf die Selbsteinschätzung der VPN hinsichtlich der genannten Befindlichkeiten. Die wahrgenommene *Anspannung, Nervosität, Zappeligkeit* und *Verkrampftheit* sowie der wahrgenommene *Ärger* verringern sich bei den VPN der Kontrollgruppe, was einher geht mit einer *Verbesserung der Zufriedenheit, der Fröhlichkeit* und der *Gesamtstimmung*.

In der **Filmgruppe** findet sich eine signifikante *Verschlechterung der Zufriedenheit, der Fröhlichkeit* und der *Gesamtstimmung*. Die wahrgenommene *Anspannung, Nervosität, Aufregung, Wut* und *Verkrampftheit* steigt im Verlauf der Sitzung an.

Nach der Beurteilung der Probanden, nimmt die *Zappeligkeit* sowie der wahrgenommene *Ärger* im Verlauf dieser Sitzung ausschließlich innerhalb der **Spielgruppe** zu. Genau wie in der Filmgruppe kommt es zusätzlich zu einem Anstieg der selbst eingeschätzten *Anspannung, Nervosität, Aufregung, Wut* und *Verkrampftheit*. In der Spielgruppe zeigen sich die Teilnehmer nach der Sitzung ebenfalls *weniger fröhlich* als vor der Sitzung.

3. Sitzung

Die **Kontrollgruppe** konstatiert nach der **dritten Sitzung** als einzige Gruppe eine verbesserte *Gesamtstimmung*, gekoppelt mit der Einschätzung *entspannter, innerlich ruhiger, gelöster, ausgeruhter* sowie weniger *beunruhigt* und *gereizt* als vor der Sitzung zu sein. Zusätzlich findet sich eine *Verringerung von Ärger, Frustration* und *Anspannung*, gekoppelt an die Beurteilung der Teilnehmer sich *weniger aufgeregt, zappelig, nervös* und *verkrampft* zu empfinden. Die VPN der **Filmgruppe** beschreiben im Gegensatz zur Kontrollgruppe einen *Anstieg ihrer Anspannung*. Beide Gruppen sind nach der Sitzung *weniger verärgert* und *frustriert* als noch vor dieser Sitzung.

Die Beurteilung der **Spielgruppe** zeigt, dass die Probanden nach der Untersuchungssitzung *aufgerechter, zappelig, nervöser* und *verkrampfter* waren als vor dieser Sitzung.

4. Sitzung

Innerhalb der **vierten Sitzung** sind es wiederum nur die Probanden der **Kontrollgruppe**, die sich als *vergnügter, gelöster* und *ausgeruhter* empfinden. Daneben zeigt sich eine Verbesserung des *Wohlbefindens* und der *Gesamtstimmung*. Diese Befindlichkeiten erfahren durch die Treatments in der Spiel- und Filmgruppe keine Veränderung. Gleichzeitig empfinden sich die

VPN der Kontrollgruppe nach der Sitzung als *weniger angespannt, wütend, ärgerlich, zappelig, verkrampft, gereizt, aufgereg*t und *unruhig*. Die aktuelle *Frustration* wird nach der Treatmentgabe ebenfalls als geringer bewertet.

Auch die VPN der **Filmgruppe** zeigen sich im Verhältnis zur ersten Befragung vor der Sitzung als *weniger frustriert*. Parallel dazu verzeichnen sie einen Anstieg der individuellen *Aufgeregtheit*.

Nach dem Konsum des vierten Bildschirmspiels beurteilen sich die Probanden der **Spielgruppe** als *angespannter, wütender, ärgerlicher, zappelig, verkrampfter, gereizter* und *unruhiger*, was im Gegensatz zum Effekt in der Kontrollgruppe steht. Die VPN schätzen sich nach der Sitzung, genau wie die VPN der Filmgruppe, *aufgeregter* ein als vor der Sitzung.

5. Sitzung

Nach der **letzten (fünften) Sitzung** fühlen sich die Probanden der **Kontrollgruppe** *entspannter, gelöster, ausgeruhter* und *weniger frustriert* als vor der Sitzung. Das *Wohlbefinden* und die *Gesamtstimmung* werden ebenfalls positiver bewertet als vor dieser Sitzung. Die Treatments der Untersuchungsgruppen haben auf die genannten Befindlichkeiten keinen Einfluss. Weiterhin beschreiben sich die VPN als *weniger wütend* und *angespannt*, gleichzeitig als besser *gelaunt* und weniger *verärgert*. Es findet sich eine Verringerung der *Zappeligkeit*, der *Nervosität* und der *Verkrampftheit* sowie ein Anstieg der *Ruheempfindung*.

Ein signifikanter Anstieg der individuell eingeschätzten *Selbstsicherheit* findet sich ausschließlich bei den VPN der **Spielgruppe**. Nach der Treatmentgabe zeigen sich die Probanden der Spielgruppe darüber hinaus *wütender* und *angespannter*, im Gegensatz zu den VPN der Kontrollgruppe. Innerhalb der Spielgruppe findet sich zusätzlich eine *Verstärkung der Zappeligkeit*, der *Nervosität* und der *Verkrampftheit* sowie eine *Verringerung der Ruheempfindung*.

Die VPN der **Filmgruppe** sind nach der Sitzung schlechter *gelaunt* und *verärgerter* als vorher. Weiterhin findet sich, wie bei den VPN der Spielgruppe, ein *Anstieg der Zappeligkeit*, der *Nervosität* und der *Verkrampftheit* sowie ein *Abfall des Ruheempfindens*.

Die gemittelten fünf Sitzungen

Auch die **Mittlung der Werte über die fünf Sitzungen** weist weitestgehend das oben beschriebene Bild auf, ausschließlich die Veränderungen innerhalb des Faktors „Gruppe“ sind dazu geeignet weiterreichende Aussagen hinsichtlich der Forschungshypothesen zu tätigen.

Wiederum ist es die **Kontrollgruppe** bei der sich ein Großteil der signifikanten Veränderungen zwischen den Messzeitpunkten zeigt. Die Teilnehmer der Kontrollgruppe fühlen sich, im Verhältnis zum ersten Messzeitpunkt, nach der Sitzung *selbstsicherer, zufriedener, ausgeruhter, weniger frustriert, weniger beunruhigt* und *weniger besorgt*. Das *Wohlbefinden* wird von den VPN höher eingeschätzt, als noch vor der Untersuchungssitzung. Weitere Veränderungen bei denen teilweise beide Untersuchungsgruppen gegenteilige Ergebnisse liefern, sind:

Verbesserung von: *Entspannung, Gelöstheit, innerer Ruhe* und der *Gesamtstimmung*

Verringerung von: *Wut, Ärger, Zappeligkeit, Verkrampftheit, Aufgeregtheit, Anspannung, Nervosität* und *Gereiztheit*.

Die Teilnehmer der **Filmgruppe** teilen nach der Treatmentgabe einen Rückgang ihrer *positiven Stimmung*, der wahrgenommenen *Entspannung*, ihrer *Gelöstheit* und eine Verschlechterung ihrer *inneren Ruhe* und ihrer *Gesamtstimmung* mit. Sie fühlen sich wie die Teilnehmer der Spielgruppe *aufgeregter, angespannter, nervöser* und *verkrampfter*.

Die Probanden der **Spielgruppe** beurteilen sich gegenüber ihrer Bewertung vor dem medialen Konsum im Anschluss daran als *wütender, ärgerlicher, zappeliger, aufgeregter, angespannter, nervöser, verkrampfter* und *gereizter*. Die wahrgenommene *innere Ruhe* hat, wie bei den VPn der Filmgruppe, abgenommen.

5.7.5.3 Posttests

In den **Posttests des IAF und des FAF** fanden sich keine Unterschiede zwischen den Stichproben, die von den bereits beschriebenen Differenzen zwischen den Stichproben innerhalb der Pretests abweichen.

Desgleichen zeigen sich auch für den **Selbsteinschätzungsfragebogen** keine signifikanten Unterschiede, ausgenommen ist hier der Faktor „Gruppe“, für dessen Stichprobengruppierungen sich nach der Untersuchung signifikante Unterschiede zwischen den Faktorstufen (Treatment Gruppen) belegen ließen. Hier werden die Ergebnisse, die für eine Interpretation im Sinne der Forschungshypothesen relevant sind *fett-kursiv* dargestellt, d. h. bei gleicher Wirkrichtung zweier unterschiedlicher Treatments werden die, durch die jeweilige Effektstärke erzeugten, (vorhandenen oder fehlenden) signifikanten Unterschiede zwischen den beiden Untersuchungsgruppen *fett-kursiv* dargestellt, um die notwendige relevante Unterscheidung des Grades der Veränderung zwischen Spiel- und Filmgruppe deutlich hervorgehoben darzustellen. Bei unterschiedlichen Wirkrichtungen bzw. bei Wirkungen durch nur eines der eingesetzten Treatments erübrigte sich eine weitere Überprüfung des Ausprägungsgrades der Effektstärke.

1. Sitzung

Nach der ersten Sitzung ergeben sich für die Teilnehmer der Kontrollgruppe die höchsten Bewertungen für die individuell wahrgenommene *Selbstsicherheit, positive Stimmung, Zufriedenheit, Entspannung, Gelöstheit, Ausgeruhtheit, Wohlbefinden* und einer *positiven Gesamtstimmung*, worin sie sich signifikant von den Teilnehmern der Untersuchungsgruppen unterscheiden. Darüber hinaus findet sich in der Kontrollgruppe die niedrigste Ausprägung für *Be-*

unruhigung, worin sich die VPN der Kontrollgruppe wiederum signifikant von den VPN der Spiel- und Filmgruppe unterscheiden.

Für die Befindlichkeiten: Aufgeregtheit, Anspannung, Nervosität, und für die wahrgenommene Verkrampftheit existiert zwar innerhalb der Film- und Spielgruppe eine signifikante Verstärkung durch die Treatmentgabe (s. o.) gegenüber einer signifikanten Verringerung in der Kontrollgruppe, aber diese Verschlechterung der Befindlichkeiten (innerhalb der Untersuchungsgruppen) führt nur zu einem signifikanten Unterschied zwischen der Kontrollgruppe und den Untersuchungsgruppen. Zwischen der Spiel- und der Filmgruppe existieren keine signifikanten Unterschiede hinsichtlich der genannten Befindlichkeiten. Entsprechend fehlt ein belegbarer Unterschied der beiden Effektstärken, diese müssen als identisch betrachtet werden.

Bei der *Zappeligkeit* erreicht die Kontrollgruppe ebenfalls den niedrigsten Wert der drei Gruppen. Für die Wahrnehmung von *Wut*, *Ärger* und *Frustration* lassen sich die stärksten Ausprägungen für die Teilnehmer der Spielgruppe belegen. Hierin unterscheiden diese sich signifikant von den Teilnehmern der anderen Gruppen. Zwischen der Film- und der Kontrollgruppe existieren keine Unterschiede in diesen Kategorien.

Die *Zappeligkeit* wird von der Spielgruppe am stärksten wahrgenommen, während die Filmgruppe zwischen den beiden Extremwerten von Spiel- und Kontrollgruppe liegt. Hier scheint die nicht signifikante Veränderung bei der Filmgruppe ausgereicht zu haben, um eine signifikante Rangreihe der Unterschiede des Gefühls von *Zappeligkeit* zu erzeugen.

Die Filmgruppe liegt ebenfalls im Mittelfeld ihrer Bewertung der *inneren Ruhe*, während diese von der Kontrollgruppe am stärksten wahrgenommen wird und von der Spielgruppe am wenigsten. Als am stärksten *gereizt* empfinden sich wiederum die VPN der Spielgruppe, die VPN der Kontrollgruppe empfinden sich als *nicht gereizt*, während die Filmgruppe zwischen diesen Beurteilungen liegt. Die Unterschiede zwischen den drei Gruppen sind hier jeweils signifikant. Die Veränderungen der *Gereiztheit* sind weder innerhalb der Spiel- noch innerhalb der Filmgruppe signifikant gewesen. Trotzdem erzeugten sie einen signifikanten Unterschied im Posttest, neben dem deutlichen Unterschied zur Kontrollgruppe.

2. Sitzung

Nach der zweiten Sitzung zeigen die Probanden der Kontrollgruppe die stärkste Ausprägung bezogen auf eine *positive Stimmung*, ihre *Zufriedenheit* und ihr *Wohlbefinden*, worin sie sich signifikant von den VPN der Untersuchungsgruppen unterscheiden. Darüber hinaus empfinden sich die Probanden der Kontrollgruppe am wenigsten *aufgereggt*, *angespannt*, *wütend*, *nervös*, *beunruhigt*, *verkrampft* und *besorgt*, worin sie sich wiederum signifikant von den VPN der Spiel- und Filmgruppe unterscheiden. Zwischen den beiden Untersuchungsgruppen existieren keine signifikanten Unterschiede hinsichtlich der genannten Kriterien. Darüber hinaus schätzen sich die Probanden der Kontrollgruppe *selbstsicherer* ein als die restlichen Teilnehmer, unterscheiden sich darin aber nicht signifikant von den VPN der Filmgruppe.

Für die Befindlichkeiten: Aufgeregtheit, Anspannung, Wut, Nervosität, und für die wahrgenommene Verkrampftheit (Verstärkung) sowie der Fröhlichkeit (Verringerung) finden sich im Rahmen der Messwiederholungsuntersuchungen innerhalb der Film- und Spielgruppe signifikante Veränderungen durch die Treatmentgabe (s. o.) gegenüber einer gegenläufigen signifikanten Veränderung in der Kontrollgruppe. Diese Veränderungen der Befindlichkeiten innerhalb der Gruppen führen jedoch nur zu einem signifikanten Unterschied zwischen der Kontrollgruppe und den Untersuchungsgruppen. Zwischen der Spiel- und der Filmgruppe zeigen sich erneut keine signifikanten Unterschiede hinsichtlich der genannten Befindlichkeiten. Entsprechend fehlt ein belegbarer Unterschied der beiden Effektstärken, diese müssen als identisch angesehen werden.

Der höchste Grad an *Zappeligkeit* sowie die niedrigste Ausprägung von *Gelöstheit*, wird von den VPN der Spielgruppe wahrgenommen. Hierin unterscheiden sich die VPN signifikant von allen anderen Teilnehmern. Zwischen der Film- und der Kontrollgruppe existieren keine Unterschiede in diesen Kategorien. Zusätzlich schätzen sich die Probanden der Spielgruppe am wenigsten *selbstsicher* ein, unterscheiden sich diesbezüglich genau wie die Kontrollgruppe nicht signifikant von den VPN der Filmgruppe. Die *Zappeligkeit* verstärkte sich signifikant in der Spielgruppe bei gleichzeitiger signifikanter Verringerung in der Kontrollgruppe. Die Werte der Filmgruppe bleiben unverändert. Bezogen auf die *Gelöstheit* scheint bereits die nicht signifikante Verschlechterung dieser Befindlichkeit ausgereicht zu haben, um sich von der Filmgruppe signifikant abzusetzen. Die Verbesserung der *Gelöstheit* innerhalb der Kontrollgruppe ist signifikant (s. o.).

Die Filmgruppe liegt hinsichtlich der Wahrnehmung persönlichen *Ärgers*, *Frustration* und *Ge reiztheit* zwischen dem höchsten Wert (Spielgruppe) und dem niedrigsten Wert, welcher sich bei den VPN der Kontrollgruppe findet. Die *Entspannung*, *innere Ruhe*, *Ausgeruhtheit* und eine positiven *Gesamtstimmung* wird von der Kontrollgruppe am stärksten wahrgenommen, die Spielgruppe bewertet diese Items am niedrigsten. Die Filmgruppe liegt wiederum zwischen den Einschätzungswerten der Kontrollgruppe und der Spielgruppe. Die Unterschiede zwischen allen drei Gruppen sind signifikant. Diese Ergebnisse entsprechen den Messwiederholungsuntersuchungen, wobei die Veränderungen der Kontrollgruppe signifikant sind, während die Unterschiede zwischen Film- und Spielgruppe auf nicht signifikanten Veränderungen beruhen.

3. Sitzung

Die Probanden der Kontrollgruppe beschreiben sich nach der Treatmentgabe der dritten Sitzung am deutlichsten als *innerlich ruhig*, *gelöst* und *ausgeruht*-, worin sie sich signifikant von den VPN der Untersuchungsgruppen unterscheiden. Darüber hinaus empfand sich die Kontrollgruppe am wenigsten *angespannt*, *nervös*, *verkrampft* und *gereizt*. Auch hierin unterscheiden sie sich signifikant von den VPN der Spiel- und Filmgruppe. Zwischen den beiden Untersuchungsgruppen existieren keine signifikanten Unterschiede hinsichtlich der genannten Kriterien. Die VPN der Kontrollgruppe weisen darüber hinaus den geringsten Grad an Aufgeregtheit auf. Ein Gefühl der *Entspannung* wird von der Kontrollgruppe am stärksten wahrge-

nommen, die Spielgruppe bewertet sie am niedrigsten. Die Probanden der Kontrollgruppe schätzen sich *zufriedener* und weniger *wütend* oder *ärgerlich* ein als die restlichen Teilnehmer, unterscheiden sich darin aber nicht signifikant von den VPN der Filmgruppe. Diese Ergebnisse bestätigen die Messwiederholungsuntersuchungen, bei denen ausschließlich für die Kontrollgruppe signifikante Veränderungen aufzufinden waren. ***Der signifikante Anstieg von Nervosität und Verkrampftheit innerhalb der Spielgruppe ist nicht stark genug, um einen signifikanten Unterschied zur Filmgruppe in den Posttests entstehen zu lassen.***

Mit der stärksten Ausprägung der wahrgenommenen *Zappeligkeit* unterscheiden sich die VPN der Spielgruppe signifikant von allen anderen Teilnehmern. Zwischen der Film- und der Kontrollgruppe existieren hierzu keine Unterschiede. Dieses Ergebnis entspricht dem in der Messwiederholungsuntersuchung belegten ausschließlichen Effekt der *Wutsteigerung* innerhalb der Spielgruppe. Weiterhin empfinden sich die VPN der Spielgruppe nach der Treatmentgabe als besonders *aufgeregt*. Die Probanden schätzen sich am wenigsten *zufrieden* ein, gleichzeitig aber am *ärgerlichsten* und *wütendsten*. Diesbezüglich unterscheiden auch sie sich nicht signifikant von den VPN der Filmgruppe. Unterschiede im *Wutempfinden* beruhen ausschließlich auf nicht signifikanter Verringerung in der Kontrollgruppe und nicht signifikanter Verstärkung in der Spielgruppe. ***Obwohl die Filmgruppe und die Kontrollgruppe signifikant weniger verärgert sind, weist das vorliegende Ergebnis auf eine deutlich größere Effektstärke bei der Kontrollgruppe hin, da diese sich in ihrer Veränderung noch einmal signifikant vom Ergebnis der Filmgruppe abgrenzt.*** Die Unterschiede hinsichtlich der Zufriedenheit beruhen auf nicht signifikanten Veränderungen.

Die stärkste Wahrnehmung einer *Beunruhigung* nach der Sitzung lässt sich für die Teilnehmer der Filmgruppe belegen. Hierin unterscheidet sich diese Gruppe signifikant von den anderen Teilnehmern, zwischen denen keine signifikanten Unterschiede feststellbar sind. Dieser Effekt lässt sich nicht mit signifikanten Veränderungen begründen, da solche nicht vorfindbar waren.

Die empfundene *Aufgeregtheit* zeigt bei den VPN der Spielgruppe den höchsten Ausprägungsgrad. Die VPN der Kontrollgruppe weisen nach der dritten Sitzung den geringsten Empfindungsgrad von *Aufregung* auf. Die Filmgruppe liegt zwischen den Beurteilungen der Spiel- und der Kontrollgruppe. Die Teilnehmer der Filmgruppe liegen bezogen auf die Wahrnehmung von *Entspannung* ebenfalls zwischen den Einschätzungswerten der Kontrollgruppe (Verstärkung) und der Spielgruppe (Verringerung). Ausschließlich die Veränderungen der Kontrollgruppe (Anstieg von *Entspannung* und Verringerung von *Aufgeregtheit*) und der Spielgruppe (Anstieg der *Aufgeregtheit*) sind signifikant, während der Ausprägungsgrad der Befindlichkeiten innerhalb der Filmgruppe unverändert bleibt. Die restlichen Unterschiede entstehen durch nicht signifikante Veränderungen.

Hinsichtlich der *positiven Stimmung* lässt sich ein signifikanter Unterschied ausschließlich zwischen Film- und Kontrollgruppe feststellen. Für die Filmgruppe finden sich die geringsten Werte, für die Kontrollgruppe finden sich die höchsten Werte. Signifikante Unterschiede zu der im Mittelbereich liegenden Spielgruppe existieren nicht. Die Unterschiede zwischen den Gruppen basieren auf einer nicht signifikanten *Verschlechterung der Stimmung* in der Film-

gruppe, bei einer parallelen nicht signifikanten *Verbesserung der Stimmung* in der Kontrollgruppe.

4. Sitzung

Nach Sitzung 4 zeigten die Teilnehmer der Kontrollgruppe entsprechend der durch die Messwiederholungsuntersuchung belegten signifikanten Veränderungen den höchsten Grad an *Selbstsicherheit, positiver Stimmung, innerer Ruhe, Gelöstheit, Ausgeruhtheit* und einer positiven *Gesamtstimmung*, worin sie sich signifikant von den Teilnehmern der Untersuchungsgruppen unterscheiden. Darüber hinaus findet sich in der Kontrollgruppe die niedrigste Ausprägung für *Frustration* und für wahrgenommene *Verkrampftheit*, worin sich die VPN ebenfalls signifikant von der Spiel- und Filmgruppe unterscheiden. Zwischen den beiden Untersuchungsgruppen existieren keine signifikanten Unterschiede hinsichtlich der genannten Selbsteinschätzungskategorien. **Die signifikante Verringerung der Frustration innerhalb der Filmgruppe ist nicht stark genug, um in den Posttests einen signifikanten Unterschied zur Spielgruppe zu erzielen.**

Als besonders *aufgeregt, angespannt, wütend, ärgerlich, zappelig* und *gereizt* nimmt sich die Spielgruppe nach der vierten Sitzung wahr. Die Kontrollgruppe weist hingegen die niedrigsten Werte auf und die Filmgruppe liegt zwischen diesen Extrempositionen. Die Unterschiede zwischen den jeweiligen Gruppen sind für alle genannten Befindlichkeiten signifikant und entsprechen den signifikanten Veränderungen, die durch die Messwiederholungsuntersuchung ermittelt wurden. **Da die Film- wie auch die Spielgruppe einen signifikanten Anstieg ihrer Aufgeregtheit verzeichneten, kann eine größere Effektstärke durch das Treatment „Spiel“ angenommen werden, da sich innerhalb des Posttests die Spielgruppe gegenüber der Filmgruppe als signifikant aufgeregter beschreibt.** Die angefragte *Entspannung* wird am geringsten von der Spielgruppe eingeschätzt. Die VPN der Kontrollgruppe schätzen sie am stärksten ein, während die Filmgruppe erneut zwischen diesen Beurteilungen liegt. Diese Veränderungen beruhen auf nicht signifikanten Verringerungen der Entspannung in der Spielgruppe und einem entsprechendem ebenfalls nicht signifikanten Anstieg in der Kontrollgruppe. Eine Veränderung innerhalb der Filmgruppe ist nicht feststellbar.

5. Sitzung

Im Anschluss an die fünfte Sitzung beurteilen sich die Probanden der Kontrollgruppe, entsprechend der Resultate der Messwiederholungsuntersuchungen, als *entspannt, innerlich ruhig, gelöst* und *ausgeruht*. Ihr *Wohlbefinden* und die *Gesamtstimmung* wird als positiv bewertet. Für die genannten Befindlichkeiten erreicht die Kontrollgruppe durchgängig die höchsten Werte. Darüber hinaus finden sich in der Kontrollgruppe die niedrigsten Ausprägungen für *Aufgeregtheit, Anspannung, Wut, Ärgerlichkeit, Zappeligkeit, Frustration, Nervosität, Verkrampftheit* und *Gereiztheit*. Die VPN der Kontrollgruppe unterscheiden sich in ihrer Bewertung signifikant von den VPN der Spiel- und Filmgruppe. Zwischen den beiden Untersu-

chungsgruppen existieren keine signifikanten Unterschiede. *Die signifikanten Veränderungen der Nervosität, der Verkrampftheit, der Zappeligkeit und des Ruheempfindens innerhalb der Film- und der Spielgruppe führen zu einer eindeutigen Unterscheidung gegenüber den Veränderungseffekten der Kontrollgruppe, aber zu keinen signifikanten Unterschieden zwischen den Untersuchungsgruppen in den Posttests. Bezogen auf die genannten Befindlichkeiten unterscheidet sich die Effektstärke der Treatments nicht voneinander. Der Wirkungsgrad der Treatments muss für Spiel- und Filmgruppe als analog angesehen werden.*

Hinsichtlich der wahrgenommenen *positiven Stimmung* erreichen die Probanden der Kontrollgruppe ebenfalls den höchsten Wert, die Filmgruppe erreicht den niedrigsten Wert und die Spielgruppe liegt zwischen beiden Extremwerten, ohne dass die zu Grunde liegenden Veränderungen eine signifikante Ausprägung erreichen. Der jeweilige Unterschied zwischen den Gruppen ist signifikant.

Bei den VPN der Filmgruppe findet sich die geringste *Selbstsicherheit*, die geringste *Zufriedenheit* und das geringste *Wohlbefinden*. Die Teilnehmer der Kontrollgruppe weisen bezogen auf die genannten Befindlichkeiten die höchsten Werte auf. Die VPN der Filmgruppe empfinden sich von den drei Gruppen am stärksten *besorgt*. Die Teilnehmer der Kontrollgruppe konstatieren demgegenüber den geringsten Grad an *Besorgtheit*. Signifikante Unterschiede zu den im Mittelbereich liegenden Teilnehmern der Spielgruppe lassen sich nicht belegen. Diese Ergebnisse basieren weitestgehend auf den Resultaten der Messwiederholungsuntersuchungen, wobei ausschließlich der Anstieg von *Zufriedenheit* und des *Wohlbefindens* innerhalb der Kontrollgruppe und der Anstieg der *Selbstsicherheit* in der Spielgruppe signifikant sind, während die Ausprägungsgrade der Befindlichkeiten innerhalb der Filmgruppe unverändert bleiben. Der signifikante Anstieg der *Selbstsicherheit* in der Spielgruppe erzeugt keinen signifikanten Unterschied, während die nicht signifikanten Veränderungen in Film- (Verringerung) und Kontrollgruppe (Anstieg) zu einem signifikanten Unterschied innerhalb des Posttests führen. Die Wahrnehmung von *Besorgtheit* wird von den VPN der Filmgruppe für sich am stärksten konstatiert. Die Teilnehmer der Kontrollgruppe nehmen den geringsten Grad an *Besorgtheit* war. Signifikante Unterschiede zu den im Mittelbereich liegenden Teilnehmern der Spielgruppe existieren nicht. Die Unterschiede beruhen auf nichtsignifikanten Veränderungen.

Die gemittelten fünf Sitzungen

Durch die Mittelung der Werte über die fünf Sitzungen zeigte sich, wie innerhalb der Analyse der Veränderungen über die Messzeitpunkte, ein minimal anderes Bild. Es ergaben sich im Rahmen dieser Gesamtbetrachtung Unterschiede für den Faktor „Gruppe“ sowie für die Faktorkombination „Geschlecht-Gruppe“.

Für Letztere finden sich signifikante Unterschiede hinsichtlich der persönlich eingeschätzten *Aufregung, Anspannung, Wut, Ärgerlichkeit, Frustration, Nervosität* und *Gereiztheit*. Auffallend ist hier die herausragende Position der weiblichen Teilnehmer der Spielgruppe, welche

systematisch die höchsten Werte in der Einschätzung genannter Befindlichkeiten aufweisen und sich hierin fast durchgängig signifikant von den restlichen VPN abheben.

Geschlechterunabhängig (d. h. es lassen sich keine signifikanten Unterschiede zwischen männlichen und weiblichen VPN belegen) finden sich bei den Probanden der Kontrollgruppe durchgängig die niedrigsten Werte für die genannten Befindlichkeiten. Hierin unterscheiden sie sich signifikant gegenüber dem Großteil der restlichen Probanden der zwei Untersuchungsgruppen.

Die Analyse des Faktors „Gruppe“ zeigt, dass sich die Teilnehmer der Kontrollgruppe nach den Sitzungen von allen Probanden am stärksten als *selbstsicher, positiv gestimmt, zufrieden, entspannt, gelöst* und *ausgeruht* bewerten. Ihr *Wohlbefinden* und ihre *positive Gesamtstimmung* zeigen ebenfalls den höchsten Ausprägungsgrad unter den Teilnehmern. Sie unterscheiden sich damit wiederum signifikant von den beiden Untersuchungsgruppen. Diese Resultate entsprechen den in der Messwiederholungsuntersuchung belegten signifikanten Veränderungen in der Kontrollgruppe (s. o.). Zusätzlich empfinden sich die Probanden der Kontrollgruppe als am wenigsten *angespannt, nervös, beunruhigt* und *verkrampft*, worin sie sich erneut signifikant von den VPN der Spiel- und Filmgruppe unterscheiden. Zwischen den beiden Untersuchungsgruppen lassen sich keine signifikanten Unterschiede hinsichtlich der genannten Befindlichkeiten belegen. ***Für die Befindlichkeiten: Anspannung, Nervosität, und für die wahrgenommene Verkrampftheit finden sich im Rahmen der Messwiederholungsuntersuchungen innerhalb der Film- und Spielgruppe signifikante Verstärkungen durch die Treatmentgabe (s. o.) gegenüber einer gegenläufigen signifikanten Veränderung in der Kontrollgruppe. Diese Veränderungen der Befindlichkeiten innerhalb der Gruppen führen erneut nur zu einem signifikanten Unterschied zwischen der Kontrollgruppe und den Untersuchungsgruppen. Zwischen der Spiel- und der Filmgruppe zeigen sich wiederum keine signifikanten Unterschiede hinsichtlich der genannten Befindlichkeiten. Entsprechend fehlt ein belegbarer Unterschied der beiden Effektstärken, diese müssen auch bei Mittelung der Werte als identisch angesehen werden.***

Aufregung, Wut, Ärger, Zappeligkeit, Frustration und *Gereiztheit* wird von den VPN der Spielgruppe am stärksten wahrgenommen. In der Kontrollgruppe finden sich die niedrigsten Werte und die Filmgruppe liegt zwischen diesen Einschätzungen. Die größte *innere Ruhe* wird nach den Sitzungen von der Kontrollgruppe beobachtet, die Spielgruppe bewertet sie am niedrigsten. Die Filmgruppe liegt im mittleren Bereich der Bewertungsskala. Die Unterschiede zwischen den drei Gruppen sind jeweils signifikant. ***Die, durch die Messwiederholungsuntersuchung bestätigte, signifikante Verstärkung der Aufgeregtheit innerhalb der Film- und der Spielgruppe, führt in den Posttests zusätzlich zu einem signifikanten Unterschied der Aufgeregtheit zwischen den beiden Untersuchungsgruppen. Die Wirkung des Treatments „Spiel“ auf die wahrgenommene Aufregung der Rezipienten erscheint damit deutlicher als die des Treatments „Film“.*** Die Verringerung von Wut, Ärger, Zappeligkeit und der Anstieg des Ruheempfindens innerhalb der Kontrollgruppe sowie der Anstieg von Wut, Ärger, Zappeligkeit, Gereiztheit und Frustration innerhalb der Spielgruppe sind gemäß den Messwiederholungsuntersuchungen signifikant, während keine signifikanten Veränderungen der Be-

findlichkeiten innerhalb der Filmgruppe auffindbar sind. Hinsichtlich der Frustration hat dabei die nicht signifikante Verringerung in der Kontrollgruppe ebenfalls ausgereicht, um sich signifikant von der Filmgruppe abzugrenzen. Das gleiche gilt für die nicht signifikante Verringerung des Ruheempfindens in der Spielgruppe.

Die Teilnehmer der Filmgruppe erleben sich nach den Treatmentgaben als signifikant *besorgter*, zumindest im Verhältnis zu den Teilnehmern der Kontrollgruppe, die sich nur sehr gering als *besorgt* einschätzen. Signifikante Unterschiede zu den Teilnehmern der Spielgruppe, deren Bewertung zwischen denen von Film- und Kontrollgruppe liegt, finden sich nicht. Diese Ergebnisse beruhen auch bei Überprüfung der gemittelten Werte auf nicht signifikanten Veränderungen zwischen erster und zweiter Messung.

5.8 Interpretation und Diskussion

Nachdem die Ergebnisse der empirischen Untersuchung ausführlich dargestellt worden sind, soll nun ihre Bedeutung hinsichtlich der zugrundeliegenden Forschungshypothesen dargelegt werden. Dabei ist nochmals darauf hinzuweisen, dass die hier abgebildeten Daten die Ergebnisse von Selbstbeschreibungen durch Fragebögen wiedergeben. Somit handelt es sich immer um subjektive Einschätzungen des jeweiligen Rezipienten aufgrund seiner Persönlichkeit und seiner psycho- und sozialbiographischen Hintergründe, welche durch die vorliegende Arbeit nicht überprüft werden konnten.

Die Interpretation folgt der Teststruktur, d. h. beginnend mit den Ergebnissen der Pretests und endend mit den Ergebnissen der Posttests, da die jeweiligen Teilergebnisse für die Interpretation als solche von Bedeutung sind und nicht zusammengefasst werden können.

5.8.1 Die Pretests

Die Pretests mit dem **IAF** zeigen primär ein erwartungsgemäßes Ergebnis bezogen auf eine geschlechtsspezifisch unterschiedliche Angstneigung. Hier zeigen sich die Teilnehmerinnen durchgängig ängstlicher vor der Beeinträchtigung ihrer körperlichen Unversehrtheit und mit einer größeren globalen Angstneigung oder allgemeinen Ängstlichkeit. Einzige Ausnahme bilden psychische Belastungen wie psychischer Gewalt in Form von Beleidigungen und Abwertung oder dem Gefühl von Unterlegenheit, bei denen männliche VPN sich genauso ängstlich zeigen wie die weiblichen VPN. Grundsätzlich muss nochmals darauf hingewiesen werden, dass sich die Probanden dabei ohne Ausnahme außerhalb eines klinisch relevanten Angstniveaus befanden. Hier lässt sich mutmaßen, dass angsterkrankte Menschen aller Voraussicht nach aufgrund ihrer psychischen Situation gar nicht an einer solchen Untersuchung hätten teilnehmen können.

Bei der Kombination der Faktoren Geschlecht und Gruppe zeigte sich zusätzlich die Gruppe der männlichen Teilnehmer in der Kontrollgruppe als zumindest gleichwertig ängstlich wie die weiblichen VPN und damit signifikant ängstlicher als ihre männlichen Kollegen in der Spielgruppe. Eine Erklärung könnte hier die relative Wahlfreiheit der Teilnehmer sein. Demnach hätten sich die männlichen Teilnehmer mit der größten Angstneigung vor physischer Verletzung der Kontrollgruppe zugeordnet, in der am wenigsten mit einer visuellen Konfrontation von Gewalt zu rechnen war und die männlichen Teilnehmer mit der niedrigsten Angstneigung hätten die Spielgruppe gewählt, in der nicht nur mit visueller Konfrontation zu rechnen ist, sondern auch eigene Aktivität gefordert ist. Eine darauf aufbauende These, dass dieses Verhalten mit der bereits vorhandenen Konsumerfahrung in Zusammenhang steht, verbietet sich allerdings, da die Zusammenstellung der einzelnen Gruppen mit der Gleichverteilung der

unterschiedlichen Konsumerfahrungen einherging. An dieser Stelle gibt es entsprechend keinen Hinweis auf einen Zusammenhang zwischen Konsumerfahrung und Angst vor physischer Verletzung. Betrachtet man die Teilnehmerinnen so zeigt sich ein exakt umgekehrtes Bild, d. h. die Teilnehmerinnen mit der größten Angst vor physischer Verletzung hätten nach dieser Hypothese die Spielgruppe gewählt, während die Teilnehmerinnen mit der geringsten Angstneigung die Kontrollgruppe gewählt hätten. Spekulativ ließe sich hier mutmaßen die weiblichen VPN neigten eher dem Wunsch zu, neue Erfahrungen zu machen bzw. sich mit ihren Ängsten auseinander zu setzen, während die Männer genau dies eher vermeiden.

Unter den männlichen Teilnehmern zeigt sich im Gegensatz zu den weiblichen Teilnehmern ein zusätzlicher Effekt in Form der Existenz einer Rangreihe der Ängstlichkeit, bei der gilt: je größer die Konsumerfahrung desto geringer die Angstneigung.

Die erwartungsgemäßen geschlechtsspezifischen Ergebnisse des IAF lassen nur wenige Aussagen in Richtung der vorliegenden Forschungshypothesen zu. Dabei deutet sich eine Bestätigung von Habitualisierungseffekten an. Die Ergebnisse bestätigen die Hypothese (1d), dass ein gehäufter Konsum medialer Gewaltdarstellung zu einer Verringerung der Angstneigung (hinsichtlich physischer Übergriffe) des Rezipienten führt. Dieser gewöhnt sich offenbar an beängstigende Bilder, was Einfluss auf seine Angstneigung insgesamt zu haben scheint. Besonders bemerkenswert mutet an, dass dies offensichtlich nur für männliche Rezipienten gilt, womit letztlich auch die Hypothese [1c] als teilbestätigt angesehen werden muss, da weibliche Rezipienten unabhängig von ihrer Konsumerfahrung grundsätzlich emotional ängstlicher reagieren als männliche Rezipienten und eine Verringerung der Ängstlichkeit auf Basis des gesteigerten Konsums nicht bestätigt werden kann.

Es lässt sich also zusammenfassen: ***Männliche Rezipienten zeigen eine erhöhte Vulnerabilität für Habitualisierungseffekte in Richtung der Verringerung ihrer Angstneigung durch gehäuften Konsum von und damit durch Gewöhnung an mediale Gewaltdarstellungen. Dabei gilt: je größer die Konsumerfahrung desto stärker verringert sich die Selbsteinschätzung hinsichtlich der individuellen Angstneigung vor physischen Übergriffen. Für weibliche Rezipienten existiert dieser Effekt nicht.***

Der Grund für diese Art „weibliche Immunität“ vor Habitualisierungseffekten zur Verringerung der individuellen Angstneigung bleibt unklar. Vorstellbar sind hier sozialisatorische Einflüsse genauso wie anthropologische Grundlegungen oder die Einflüsse auf die Selbsteinschätzung durch bestimmte stärker bei männlichen Rezipienten vorfindbare Subgruppenzugehörigkeiten (vgl. Kap. 2.5.2 und 4.2).

Auch im Pretest des FAF zeigen sich primär und erwartungsgemäß geschlechtsspezifische Unterschiede, bei denen die männlichen VPN eine grundsätzlich größere reaktive Aggressionsneigung mit leichter Erregbarkeit und geringerer Aggressionshemmung aufweisen als die weibli-

chen VPN. Dieses Ergebnis beeinflusst die Auswirkungen der Konsumerfahrung allerdings nicht.

Bezogen auf die Konsumerfahrung stellt sich ein in Anbetracht der Forschungslage nur teilweise zu erwartendes Bild ein. Spontane Aggression und allgemeine Aggressionsneigung zeigt sich signifikant im größeren Maße bei den Hochkonsumenten als bei den restlichen Probanden. Reaktive Aggression erscheint wiederum in direkter Abhängigkeit zur Konsumerfahrung, d. h. je größer die Konsumerfahrung, desto stärker zeigen sich in der Selbsteinschätzung reaktiv aggressive Verhaltenstendenzen. Grundsätzlich muss nochmals darauf hingewiesen werden, dass sich die Probanden dabei ohne Ausnahme außerhalb eines klinisch auffälligen Aggressionsniveaus befanden. Die genannten Ergebnisse bestätigen die Hypothese (2d) und sprechen für die Theorien der Medienwirkungsforschung, bei denen von einer verstärkenden Wirkung des Konsums gewalthaltiger Medien auf die Aggressivität des Konsumenten ausgegangen wird. Das vorliegende FAF Ergebnis bestätigt dies allerdings ausschließlich für die Konsumenten mit hoher Konsumerfahrung. Nur für die „reaktive Aggression“ findet sich eine Rangreihe, die eine Abhängigkeit der reaktiven Aggression von der Stärke der Konsumerfahrung deutlich macht. Die Hypothese [2c] muss entsprechend als teilwiderlegt gelten, offensichtlich existiert bezogen auf die Konsumerfahrung kein geschlechtsspezifischer Unterschied mit stärkeren Wirkeffekten bei männlichen Rezipienten. Vielmehr zeigen sich die Rezipienten mit hoher Konsumerfahrung geschlechtsunabhängig aggressiver als die restlichen männlichen und weiblichen Rezipienten. Das Gleiche gilt auch für die Rangreihe bei der reaktiven Aggression, auch hier ist ein zusätzlicher geschlechtsspezifischer Unterschied nicht auszumachen.

Es lässt sich also zusammenfassen: ***Rezipienten mit hoher Konsumerfahrung zeigen in ihrer Selbsteinschätzung eine erhöhte reaktive und allgemeine Aggressionsneigung durch gehäuften Konsum von medialen Gewaltdarstellungen. Alle anderen Rezipienten zeigen eine signifikant geringere Aggressionsneigung. Bezogen auf reaktive Aggression zeigt sich darüber hinaus eine signifikante Rangreihe, bei der gilt: je größer die Konsumerfahrung desto stärker schätzen sich die Rezipienten als reaktiv aggressiv ein. Dieser Effekt zeigt sich bei weiblichen und männlichen VPN in gleichen Maßen.***

Sicherlich spielen hier auch klischeehaft maskuline Selbsteinschätzungsmechanismen besonders bei den Vielsehern eine Rolle, wenn nicht sogar der erhöhte Konsum auf eben dieser Selbstwahrnehmung beruht.

Besonders bedeutsam erscheint, dass ausgerechnet bei der reaktiven Aggression die deutlichste Abhängigkeit zur Konsumerfahrung sichtbar wird. Im Sinne des FAF gehört in den Bereich der reaktiven Aggression, die individuell wahrgenommene Bereitschaft, aggressives Verhalten zur Selbstverteidigung, zur Verteidigung anderer und aus Rache bzw. Vergeltungsdrang für sich und andere zu zeigen. Hier scheint sich eine deutliche Bestätigung der Thesen Grimms zu manifestieren, welche von einer primären Bedeutung des Robespierre-Affektes, neben zusätzlichen Faktoren, für die Entwicklung einer erhöhten Aggressionsneigung ausgehen (vgl. Kap.

4.2.4). So zeigt sich, dass eben der Aggressionstyp dessen emotionale Basis von Grimm (1999) als Robespierre-Affekt beschrieben wird, am deutlichsten durch die Quantität des medialen Konsums beeinflusst ist. Hier muss man dann allerdings des weiteren davon ausgehen, dass gewaltdarstellende Medien im überdurchschnittlichen Maße die Faktoren bereithalten, welche zur Erzeugung des Robespierre-Affektes notwendig sind (vgl. Kap. 4.2.4), was letztlich nicht prüfbar ist, bzw. einer extrem ausgedehnten inhaltsanalytischen Forschung bedarf.

In den Pretests des **SAB** präsentierten sich in der Betrachtung der Einzelsitzungen ausschließlich unsystematische Ergebnisse. Bei der Mittelung über die fünf Pretests befand sich die Spielgruppe am ehesten in einer bedeutsamen angespannten Erwartungshaltung, was wohl auf die Notwendigkeit des eigenen Handelns zurückführbar sein dürfte. Eine hypothesenrelevante Interpretation der Ergebnisse ist nicht möglich. Spekulativ lassen sich die Ergebnisse der Pretests als durch die Untersuchungssituation an sich verursacht, interpretieren, d. h. sämtliche der VPN sind durch die Kenntnis des Ablaufs jeder Sitzung mit einer ähnlichen Erwartungshaltung von Entspannung, Anspannung oder Langeweile in die Sitzungen gegangen, was sich auf die Befindlichkeit zumindest insofern niedergeschlagen hat, als dass keine relevanten Unterschiede im Sinne der Fragestellung nachweisbar waren. Hierbei ist insbesondere zu vermerken, dass offensichtlich weder die Erwartungshaltung bezüglich der zukünftig eingesetzten Medien, noch das Wissen um die bereits im Verlauf eingesetzten Medien, eine Auswirkung auf die Befindlichkeit der Teilnehmer vor den Sitzungen hatte. Es bleibt festzuhalten, dass die Teilnehmer unabhängig von Geschlecht, Konsumerfahrung und Gruppenzuordnung mit grundsätzlich homogenen Befindlichkeitsausprägungen zu den Untersuchungsterminen erschienen.

5.8.2 Die Messwiederholungsuntersuchung

Weder die Ergebnisse des IAF noch die Ergebnisse des FAF innerhalb der Messwiederholungsuntersuchung lassen weiterreichende Interpretationen in Richtung einer Bestätigung oder Negierung der Forschungshypothesen zu. Bezüglich einer überdauernden Verstärkung von Angstneigung und Aggression durch die vorliegende geringe Anzahl an Darbietungen von gewaltdarstellenden Medien, müssen die Hypothesen [1a] und [2a] als widerlegt gelten.

Es bleibt zu konstatieren, dass – nach den Kriterien der verwendeten klinischen Fragebögen – durch die in der Untersuchung vorgestellten Medien, keine Veränderungen in der Angstneigung und in der Aggressivität der Untersuchungsteilnehmer bewirkt werden konnten.

Hier bleibt natürlich offen, inwieweit eine fünfmalige Präsentation von gewaltdarstellenden Medien überhaupt in der Lage gewesen wäre, überdauernde Veränderungen bei den Teil-

nehmern zu erzeugen. Eine Aussage über Langzeiteffekte eines kontinuierlichen Konsums gewaltdarstellender Medien erschließt sich aus diesen Ergebnissen nicht. Hier ist auf die Ergebnisse der Pretests zu verweisen.

Hinsichtlich der aktuellen Befindlichkeit, erhoben durch den **SAB**, erscheint die Zugehörigkeit zu einer der drei Gruppen (Spiel, Film und Kontrolle) als einziges ausschlaggebendes Kriterium für Befindlichkeitsveränderungen. Geschlechts- oder konsumerfahrungsspezifische Unterschiede (gruppengebunden oder -ungebunden) bezogen auf Veränderungen der untersuchten Befindlichkeiten sind nicht vorhanden.

Bezogen auf aktuelle und kurzfristige Effekte auf die Befindlichkeit der Teilnehmer bestätigen sich eindeutig die Hypothesen [1a] und [2a]. Durchgängig finden sich Verstärkungen von Befindlichkeiten, die mit Aggression einhergehen können, genauso wie solche die mit ängstlichem Verhalten einhergehen können.

Besonders deutlich ist die Verstärkung von körperlichen Effekten die dem Arousal Konzept entsprechend ungerichtet sind und sich Ängstlichkeit wie auch Aggression zuordnen lassen (vgl. Kap. 2.6 und Kap. 4 ff.). Zu diesen Effekten gehören: Nervosität und Aufgeregtheit mit innerer Unruhe sowie körperliche Anspannung bis hin zur Verkrampftheit. Diese Veränderungen sind unabhängig vom eingesetzten Treatment in der Film- und Spielgruppe belegbar. Hierbei gilt festzuhalten, dass, trotz der wenig realistischen Darstellung von Gewalt in den zum Zeitpunkt der Untersuchung verfügbaren bzw. einsetzbaren Bildschirmspielen, die spielerische bzw. interaktive Darbietung offensichtlich ausreichte, um die beschriebenen Körpereffekte in der Wahrnehmung der Rezipienten zu erzeugen. Solche Effekte ließen sich zwar ebenfalls bei den Rezipienten der filmkonsumierenden Gruppe initiieren, allerdings nur auf Basis wesentlich drastischerer und visuell-realistischerer Gewaltdarstellungen, eingebettet in einer entsprechenden Bildkomposition und Dramaturgie, welche Bildschirmspielen weitestgehend fehlt oder welche zumindest kaum in der Lage ist, eine filmidentische Intensität zu erzeugen (vgl. Kap. 3 ff.). Denkbar ist hier, dass die bei Grimm (1999) beschriebenen Faktoren und insbesondere die offene Gewaltspirale, die geradezu spielstrukturell immanent ist, für den Grad der beobachteten Effekte verantwortlich ist, gerade bei fehlender drastischer und realitätsnaher Explizität der Darstellung von Gewalt (vgl. Kap. 3.4, 4.2.4 und 4.4). Darauf fußend scheint sich bereits hier eine ansatzweise Bestätigung der Hypothesen [1b] und [2b] anzudeuten, zumindest wenn man zu Grunde legt, dass filmische Gewalt deutlich visuell intensiver dargestellt werden kann, als dies im Bildschirmspiel zu diesem Zeitpunkt möglich war und sich trotzdem signifikante Veränderungen von Körperempfindungen durch beide Treatments zeigen. Bei identischer visueller Intensität, so ließe sich weiter mutmaßen, müsste der Effekt der Bildschirmspiele auf die aktuelle Befindlichkeit eines Rezipienten größer sein. Bei einer Steigerung der Realitätsnähe der Darstellung von Gewalt in Bildschirmspielen, wäre über die Verstärkung angst- und aggressionsbegleitender Befindlichkeiten hinausgehend bzw. darauf fußend, eine Verstärkung der Aggressivität und/oder der Angstneigung folgerbar. Eine verstärkte Angstneigung wiederum kann, wenn spezifische weitere Aspekte hinzukommen, mit einer akuten angst-

motivierten Aggressionssteigerung einhergehen (vgl. Kap. 2.6 und 4.2.4). Zur Frage der Effektstärke sei hier allerdings nochmals auf die Posttests verwiesen.

Zusätzlich ließen sich bei den Rezipienten die passiv Filme konsumierten, durchgängig häufiger signifikante Befindlichkeitsverringernungen ausmachen, d. h. durch den Konsum entstand ein Rückgang von angenehmen Empfindungen (positive Stimmung, Zufriedenheit, Entspannung, Gelöstheit, Wohlbefinden und Gesamtstimmung), was sich ebenfalls der Entstehung von Affekten wie Aggressivität oder Ängstlichkeit zuordnen lässt. Für die Rezipienten die aktiv Bildschirmspiele konsumierten, zeigten sich demgegenüber signifikante Befindlichkeitsverstärkungen, d. h. unangenehme Befindlichkeiten wie Wut, Ärger, Gereiztheit und das Körpergefühl von Zappeligkeit wurden durch die Treatmentgabe verstärkt oder sogar erst erzeugt. Diese Effekte traten in der Filmgruppe nicht auf. Die Ergebnisse wurden ebenfalls durch die Gesamtanalyse der über die fünf Sitzungen gemittelten Werte bestätigt.

Wenn Bildschirmspiele trotz beschriebener Körpereffekte und möglicher aggressionsbegleitender Emotionen, im Gegensatz zu Filmen, nicht zu einer Verringerung von angenehmen Emotionen und Befindlichkeiten beitragen, muss zumindest die Frage gestellt werden, ob die wahrgenommenen oben beschriebenen Körpereffekte und Emotionen von den Rezipienten überhaupt als negativ eingestuft werden. Vielmehr könnten sie auch in einen Bereich von Aktivierungsstress gehören, der zur Bewältigung des Spiels notwendig ist und / oder vom Spielenden als notwendig erachtet wird, was auch durch die Annahmen von Ladas (2002) bestätigt würde (vgl. Kap. 4.2.4 und Kap. 4.4). Filme bringen demgegenüber weniger Aktivierung mit sich, dafür erzeugen sie aber eine deutlichere emotionale Verstimmung.

Somit lässt sich als zentraler Effekt der Darbietung medialer Gewaltdarstellungen eine akute Verstärkung unangenehmer Befindlichkeiten und eine akute Verringerung positiver Befindlichkeiten innerhalb der vorliegenden Untersuchung beschreiben. Beide Untersuchungsgruppen offenbarten dabei eine Verstärkung der Wahrnehmung von Körpereffekten, die sich im Sinne des Arousal Konzeptes den Affekten Angst und Aggression zuordnen lassen. Darüber hinaus zeigte sich in der Filmgruppe eine deutliche Reduktion der Wahrnehmung angenehmer Befindlichkeiten und Emotionen. Demgegenüber entstand durch den Konsum von Bildschirmspielen eine Verstärkung aggressionsbegleitender Emotionen, ohne dass die Wahrnehmung angenehmer Empfindungen reduziert wurde. Rückschlüsse auf eine darauf begründbare mögliche spielimmanente Stressinduktion ohne Wirkung auf ein etwaiges akutes Aggressions- oder Angstniveau lassen sich nur mutmaßen.

Gleichzeitig zeigten sich in der Kontrollgruppe (durch die Darbietung gewaltfreier Filmkomödien) Effekte in Form einer grundsätzlichen Verstärkung der Wahrnehmung angenehmer Befindlichkeiten und einer Verringerung der Wahrnehmung unangenehmer Befindlichkeiten. In der Kontrollgruppe empfanden sich die Probanden durchgängig ausgeruhter und weniger frustriert als vor der Sitzung, was auch bei der Mittelung der Werte über die fünf Einzelsitzungen bestätigt wird. In unterschiedlichen aber jeweils signifikanten Ausprägungen verstärken sich zudem die Befindlichkeiten: Selbstsicherheit, Entspannung, Zufriedenheit, Gelöstheit, innerer

Ruhe, Wohlbefinden und die Gesamtstimmung. Zusätzlich verringern sich eher unangenehme Befindlichkeiten, wie Aufgeregtheit, Gereiztheit, Beunruhigung, Wut, Ärger, Besorgtheit sowie Zappeligkeit, Verkrampftheit, Anspannung und Nervosität. Diese Ergebnisse, die zwischen den Sitzungen leicht variierten, werden durch die gemittelten Ergebnisse nochmals bekräftigt. Für die Kontrollgruppe lässt sich damit zusammenfassend sagen, dass keine der durch die gewaltdarstellenden Medien erzeugten Effekte bei den VPN dieser Gruppe feststellbar waren. Letztlich bestätigen diese Ergebnisse die Annahme einer spezifischen angst- und / oder aggressionsfördernden Wirkung durch die gewaltdarstellenden Elemente zumindest innerhalb der in der vorliegenden Untersuchung verwendeten Genres im Film und im Bildschirmspiel. Die genannten Effekte bestätigen entsprechend die Hypothesen [1a] und [2a], wobei dies ausschließlich für akute kurzfristige Wirkeffekte belegt werden konnte, nicht aber für überdauernde Veränderungen von Aggressivität oder Angstneigung (s. o.). Ein Einfluss der Untersuchungssituation an sich auf die untersuchten Befindlichkeiten der VPN kann durch diese Ergebnisse ebenfalls ausgeschlossen werden.

Es lässt sich zusammenfassend festhalten: *die Analyse der Daten der Kontrollgruppe ergab (bei identischer Untersuchungssituation und dem Fehlen medialer Gewaltdarstellungen) keine Anstiege bzw. Veränderungen in der Wahrnehmung möglicher aggressions- oder angstbegleitender unangenehmer Befindlichkeiten und Emotionen sowie keine Verringerung bzw. einen deutlichen Anstieg von Befindlichkeiten und Emotionen, die ängstlichem oder aggressivem Verhalten diametral gegenüber stehen, so dass ein Vorhandensein von Ängstlichkeit und Aggressivität (außerhalb pathologischer Extrembereiche) auszuschließen sein dürfte. Ein übergeordneter Einfluss der spezifischen Untersuchungssituation lässt sich durch diese Untersuchungsergebnisse ebenfalls ausschließen. Entsprechend kann davon ausgegangen werden, dass die Darbietungen bzw. der Konsum von medialen Gewaltdarstellungen, innerhalb der hier untersuchten Medien, den ausschlaggebenden Faktor für die Entwicklung bzw. für die Wahrnehmung einer Verstärkung entsprechender angst- und aggressionsbegleitende Empfindungen darstellen.*

5.8.3 Die Posttests

Die Posttests von IAF und FAF ergaben keine über die Aussagen der Pretests hinausreichende Antwort auf die Frage von überdauernden Wirkungen medialer Gewaltdarstellung. Wie in den Messwiederholungsuntersuchungen bereits festgestellt, erzeugten die fünfmaligen Treatmentgaben keine signifikanten Unterschiede zwischen den beiden Messzeitpunkten. Die Posttests zeigten entsprechend keine Veränderungen in den Gruppenvergleichen oder zwischen den anderen faktorenspezifischen Unterschieden der Stichprobengruppierungen. Zusätzliche Aussagen in Richtung einer Bestätigung der Forschungshypothesen lassen sich aus diesem Ergeb-

nis nicht erschließen. Auch hier muss allerdings angezweifelt werden, ob der fünfmalige Konsum gewaltdarstellender Medien überhaupt ausreichen kann, um langfristige Veränderungen von Persönlichkeitseigenschaften zu erwirken, wobei dies auch unabhängig vom Grad der vorherigen Konsumerfahrung zu bleiben scheint, da auch die Rezipienten mit der geringsten Konsumerfahrung sich von der (geringen) Anzahl der vorgeführten medialen Ereignisse „unbeeindruckt“ zeigen. Hier muss natürlich noch einmal auf die Ergebnisse der Pretests verwiesen werden, die einen eindeutigen Unterschied zwischen den Konsumentengruppen zumindest hinsichtlich ihrer Aggressionsneigung belegen, wobei die festgestellten Grade der Aggressionsneigung durchgängig im Normbereich verbleiben und keinerlei auffällige Ausformungen annehmen (s. o.).

In den Posttests des SAB zeigte sich erneut der Faktor „Gruppe“ als ausschlaggebend. Zwar fanden sich bei den über die fünf Sitzungen gemittelten Werten ebenfalls Unterschiede in der Faktorenkombination „Geschlecht und Gruppe“, diese sind aber als minimal und letztlich als unsystematisch hinsichtlich ihrer Aussagekraft für die Forschungshypothesen zu beschreiben. Eine Interpretation in Richtung der Verifikation oder Falsifikation der Hypothesen ist hieraus nicht ableitbar.

Die in den Posttests des Faktors „Gruppe“ vorrangig betrachteten Unterschiede zwischen den Untersuchungsgruppen im Ausprägungsgrad von Befindlichkeiten, die auf gleichgerichteten Effekten durch die beiden ungleichen Treatments (passiver Filmkonsum und (inter)aktiver Bildschirmspielkonsum) beruhen (Anspannung, Nervosität, Verkrampftheit, innere Unruhe, Aufgeregtheit), bestätigten in erster Linie die Ergebnisse der Messwiederholungsuntersuchungen. Es entwickeln sich durch die verschiedenen Treatmentgaben Unterschiede in den Befindlichkeiten der Rezipienten, diese Befindlichkeiten weisen zwischen den Gruppen in den Posttests aber, bis auf eine Ausnahme, keine signifikanten Unterschiede auf.

Unabhängig von der Interaktivität eines Medium scheint also, bei ähnlich drastischer Gewaltdarstellung, vergleichbaren Plots und strukturell vergleichbaren Elementen von Bildkompositionen und audiovisueller Umsetzung des Plots (vgl. Kap. 3 ff.), eine gleichgerichtete Verstärkung unangenehmer, angst- und aggressionsbegleitender Befindlichkeiten stattzufinden, ohne dass signifikante Unterschiede in der Effektstärke feststellbar sind. Eine Bestätigung der Hypothesen [1b] und [2b] lässt sich aus diesem Ergebnis nicht erschließen, so dass beide Hypothesen als widerlegt angesehen werden müssen. Einzige Ausnahme bildet die wahrgenommene Aufregung der Rezipienten. Hier zeigt sich neben einem signifikanten Unterschied innerhalb der Einzelsitzung zusätzlich eine signifikant stärkere Aufgeregtheit der Spielgruppe innerhalb der über die fünf Untersuchungssitzungen gemittelten Werte.

Die Falsifikation der Hypothesen [1b] und [2b] muss allerdings nicht nur aufgrund dieser Ausnahme als leicht eingeschränkt bzw. als zu relativieren gelten. Wie im Abschnitt zu den Messwiederholungsuntersuchungen bereits ausgeführt, erreichten die Bildschirmspiele trotz ihrer eindeutig weniger realitätsnahen und aufgrund der technischen Möglichkeiten „verpixelten“, artifiziiellern, abstrakteren, cartoonartigen, verzerrten und detailärmeren visuellen Darstellung von Gewalt, eine mit filmischer Darstellung nahezu identische Effektstärke, was sich auch in

den fehlenden signifikanten Unterschieden zwischen den beiden Untersuchungsgruppen in den Posttests bestätigt.

Ob hier die Interaktivität den ausschlaggebenden Aspekt darstellt, lässt sich nicht ohne weiteres beantworten. Eine andere Erklärung wäre ebenfalls vorstellbar. Durch die Unmöglichkeit des direkten kompletten Beendens des Spiels, sind ungünstige Abspeicherstationen eines Spielstandes denkbar, die in der Lage sein könnten, durch die damit erzeugte offenen Gewaltspirale, den von Grimm (1999) beschriebenen Robespierre-Affekt und damit oben beschriebene Befindlichkeitsveränderungen zu erzeugen (vgl. Kap. 4.2.4). Die Möglichkeit (inter)aktiv in den narrativen Plot zurückzukehren, um dort virtuell und innerhalb des Plots der „Gerechtigkeit zum Sieg zu verhelfen“, spricht allerdings im Sinne Grimms gegen eine einfache und uneingeschränkte Anwendung dieses Modells.

In Anbetracht der oben beschriebenen Ergebnisse, bleibt es zumindest (im Wortsinn) fragwürdig, welche Effekte aktuelle, oder im noch größeren Maße zukünftige, Bildschirmspiele, die fotorealistische Gewaltdarstellungen beinhalten, auf den Rezipienten haben könnten.

Hier bleibt noch einmal zu betonen, dass sämtliche der festgestellten Effekte ausschließlich auf die Wahrnehmung aktueller Befindlichkeiten wirkten. Eine darüber hinausgehende Interpretation ist nicht möglich.

Es kann für die gleichgerichteten Effekte der beiden Treatments Film und Bildschirmspiel festgehalten werden: *zwischen den zwei Untersuchungsgruppen ließen sich, außer bezogen auf die stärker wahrgenommene Aufgeregtheit in der Spielgruppe, keine signifikanten Unterschiede in den Wahrnehmungen der eigenen individuellen Befindlichkeiten der Rezipienten feststellen. Entsprechend erscheint die Effektstärke der in den Messwiederholungsuntersuchungen festgestellten Veränderungen vergleichbar. Es ist davon auszugehen, dass, trotz der künstlich-abstrakten Darstellung von Gewalt und neben denkbaren weiteren Gesichtspunkten wie dem Robespierre-Affekt (welcher hier ebenfalls auf spieltypischen Strukturen basiert), in erster Linie durch die Interaktivität des Mediums Bildschirmspiel eine mit filmischer Darstellung vergleichbare Effektstärke entwickelt wurde.*

Zusätzlich zur Überprüfung von Befindlichkeiten bei denen sich identische Wirkrichtungen in den Messwiederholungsuntersuchungen finden ließen, bestätigten die Posttests die Ergebnisse der Messwiederholungsuntersuchungen, bezogen auf Befindlichkeiten, innerhalb derer eindeutige Wirkunterschiede zwischen den Untersuchungsgruppen vorfindbar waren.

Entgegen einer deutlichen Tendenz der stärkeren Ausprägung unangenehmer Befindlichkeiten wie Wut, Ärger, Zappeligkeit, innere Unruhe, Frustration und Gereiztheit durch Bildschirmspiele mit massiver Gewaltdarstellung (im Vergleich zur Film- und Kontrollgruppe), findet sich demgegenüber nur bezogen auf die wahrgenommene Besorgtheit der Rezipienten eine deutlich stärkere Ausprägung durch Filme mit massiver Gewaltdarstellung (gegenüber der Spiel- und Kontrollgruppe).

Die signifikante Verringerung positiver Befindlichkeiten, die in den Messwiederholungsuntersuchungen innerhalb der Filmgruppe belegt werden konnte, reicht offenbar nicht aus, um signi-

fikant niedrigere Ausprägungsgrade der Befindlichkeiten in den Posttests zu erzeugen. Die belegten überzufälligen Veränderungen müssen entsprechend stärker als Trend gewertet werden, denn als massive Beeinträchtigung der wahrgenommenen Befindlichkeiten der Rezipienten durch Gewaltdarstellungen in Filmen.

Nachrangig stellt sich somit auch hier die Frage nach einer Relativierung einer Falsifikation der Hypothesen [1b] und [2b], wenn man betrachtet, dass nur die Effektstärke des Treatments Spiel ausreichend groß war, um in den Posttests signifikante Unterschiede im Ausprägungsgrad der entsprechenden Befindlichkeiten zur Spiel- und zur Kontrollgruppe zu erzeugen.

Die Kontrollgruppe erzeugte bei diesen Befindlichkeiten grundsätzlich ein diametral gegenüberliegendes Bild, d. h. unangenehme Befindlichkeiten wie Aufgeregtheit, Gereiztheit, Beunruhigung, Wut, Ärger, Frustration, Besorgtheit sowie Zappeligkeit, Verkrampftheit, Anspannung und Nervosität haben einen eindeutig geringeren Ausprägungsgrad als in den Untersuchungsgruppen. Zusätzlich zeigt sich ein signifikant höherer Ausprägungsgrad angenehmer Befindlichkeiten wie Ausgeruhtheit, Selbstsicherheit, Entspannung, Zufriedenheit, Gelöstheit, innerer Ruhe, positive Stimmung, Wohlbefinden und eine deutlich bessere Gesamtstimmung gegenüber den Untersuchungsgruppen. Diese Ergebnisse bekräftigen die Ergebnisse der Messwiederholungsuntersuchung.

Es lässt sich abschließend zusammenfassen: *insgesamt zeigte sich im Gruppenvergleich nach der Untersuchung innerhalb der beiden Untersuchungsgruppen ein deutlich stärkerer Ausprägungsgrad unangenehmer Befindlichkeiten als in der Kontrollgruppe. Die in den Messwiederholungsuntersuchungen identifizierten gleichgerichteten Effekte, konnten, bis auf eine Ausnahme, keine signifikant unterschiedlichen Ausprägungsgrade der Befindlichkeiten zwischen den Untersuchungsgruppen erzeugen. Die unterschiedlich gerichteten Effekte wiederum waren nur in der Spielgruppe stark genug, um auch im Vergleich mit der Filmgruppe eine signifikant stärkere Ausprägung dieser Befindlichkeiten zu bilden. Die Unterschiede zur Kontrollgruppe fußen demgegenüber auf der großen Effektstärke des Ersatz-Treatments „Komödie“.*

Folglich sind Effekte vorfindbar gewesen, durch welche die Spiel- und die Filmgruppe gleichermaßen angst- und/oder aggressionsnahe Befindlichkeiten zeigten, während bei einer Reihe weiterer ähnlich gerichteter Empfindungen nur noch die Spielgruppe unterschiedliche Grade der Ausprägung aufwies. Demgegenüber zeigte sich in der Kontrollgruppe erwartungsgemäß ein hoher Ausprägungsgrad der angst- und/oder aggressionsfernen Befindlichkeiten.

Veränderungseffiziente signifikante Effekte fanden sich demnach zum größten Teil in der Spielgruppe und in der Kontrollgruppe.

6 Schlussfolgerungen

„Deshalb ist auch die Wissenschaft vom Menschen (...) überfordert, gesicherte Erkenntnisse über den Menschen zu gewinnen und zu einem wissenschaftlichen Menschenbild zusammenzufügen. Wissenschaft ist gerade hier nur der jeweilige Stand des Irrtums.“

(Wille, R. in Gödtel, 1994)

Mittels der vorliegenden Arbeit sollte erarbeitet werden, inwieweit sich Interaktivität bei fiktionalen, narrativ-unterhaltenden Medien, in denen Gewaltdarstellungen einen formalen oder Inhaltsaspekt erheblichen Ausmaßes darstellen, auf akute angst- und / oder aggressionsnahe Befindlichkeiten bzw. deren Wahrnehmung auswirkt. Diese Betrachtung versuchte dabei klassische Modelle der Medienwirkungsforschung und darauf basierende aktuelle multimodale Ansätze zu integrieren. Die beschriebenen multimodalen Perspektiven beinhalten, dass schädigende mediale Wirkungen (in Richtung Steigerung von Angstneigung oder Aggressivität) durch soziale, biographische, intra- und interpsychische Risikofaktoren bedingt bzw. ermöglicht werden und durch einen auf diesen Faktoren fußenden dialogischen Prozess zwischen Medium und Rezipient erzeugt werden können. Interaktivität stellt hierbei einen bislang wenig beforschten zusätzlichen Wirkfaktor innerhalb dieses dialogischen Prozesses dar, dessen Einfluss auf die Wirkrichtung und den Wirkungsgrad zur Diskussion steht.

Als Stichprobe für die Untersuchung dienten zwei Gruppen von jungen Erwachsenen im Alter von 18 bis 25 Jahren (72 Probanden die Gewaltdarstellungen beinhaltende Bildschirmspiele spielten, 72 Probanden die Gewaltdarstellungen beinhaltende Filme ansahen) und eine gleichgroße Kontrollgruppe (72 Probanden, die gewaltfreie Filme konsumierten; Gesamt n = 216 VPn), parallelisiert nach Geschlecht und dreistufiger Konsumerfahrung hinsichtlich medialer Gewaltdarstellung. Die Untersuchungsgruppen und die Kontrollgruppe wurden mit verschiedenen standardisierten und selbst konzipierten Messinstrumenten (Fragebögen) zur Erfassung von akuten angst- und aggressionsnahen Befindlichkeiten vor und nach der Treatmentgabe sowie von Faktoren die auf langfristige Veränderungen von Angstneigung und Aggressivität durch länger anhaltenden Konsum deuten, untersucht.

Es konnte gezeigt werden, dass mediale Gewaltdarstellungen in Form von Spielfilmen und in Form von Bildschirmspielen zum einen in der Lage sind, kurzfristig Einfluss auf Befindlichkeiten bzw. auf die Selbstwahrnehmung von Befindlichkeiten der Rezipienten zu nehmen und zum anderen, dass der Grad an Konsumerfahrung in einem deutlichen Zusammenhang steht mit der reaktiven Aggressionsneigung der Rezipienten bzw. mit ihrer Einschätzung der eigenen reaktiven Aggressionsneigungen. In der Hochkonsumentengruppe konnte man darüber hinaus eine allgemein höhere Aggressionsneigung bzw. eine entsprechende Selbsteinschätzung durch die Rezipienten konstatieren. Durch vermehrten Konsum medialer Gewaltdarstellung reagieren (ausschließlich) männliche Rezipienten zudem mit Reduktionen der Angstneigung bzw. mit einer entsprechenden Veränderung ihrer diesbezüglichen Selbsteinschätzung. Geringer oder mittelgradiger Konsum kann in diesem Sinne hingegen weder Effekte auf Aggressions- noch

auf Angstneigung erzeugen. Akute Veränderungen von Befindlichkeiten, die in das Spektrum der untersuchten Affekte gehören, in Richtung Steigerung von Aggressions- und / oder Angstneigung, zeigten sich unabhängig von der Interaktivität eines gewaltdarstellenden Mediums. In Anbetracht der abstrakten und realitätsfernen Visualisierung von Gewalt im Bildschirmspiel, kann der erhebliche Wirkungsgrad letztlich aber auf die Interaktivität und den Spielcharakter des Mediums zurück geführt werden.

Kurzfristige und akute Wirkungen der eingesetzten Treatments (gewaltdarstellende Medien) fanden sich in Form von Effekten im Sinne einer Reduktion angenehmer Empfindungen und eines parallelen Anstiegs unangenehmer Empfindungen, die sich entweder im Rahmen des Arousal Konzeptes zum großen Teil als angst- wie auch aggressionskonform darstellen (vgl. Kap. 2.6 und 4.2.4) oder aber als deutlich aggressions- oder angstbegleitende Empfindungen beschrieben werden können.

Ein eindeutiger Unterschied in der Wirkung interaktiver Medien und nicht interaktiver Medien ließ sich dabei nicht belegen.

Gleichzeitig zeigte sich aber, dass der fehlende visuelle Realismus der Gewaltdarstellungen in interaktiven Medien nicht zu einer Effektminimierung führte. Im Gegensatz dazu fanden sich für einige der unangenehmen Empfindungen ausschließlich bei den spielenden Rezipienten Effektstärken, die ausreichten, um nach den Sitzungen eine eindeutige Abgrenzungen gegenüber den anderen Teilnehmergruppen zu erzeugen. Daraus lässt sich schließen, dass die interaktiven Medien, mit ihrem Zwang zur Handlung, gemeinsam mit den filmischen Elementen und Plots der Bildschirmspiele und trotz der weit vom visuellen Realismus der Gewaltdarstellung in Filmen entfernten virtuellen Gewalttätigkeiten, in der Lage sind, kurzfristig angst- und aggressionsnahe Empfindungen zu generieren oder sie zumindest zu verstärken. Dabei zeigen diese Effekte ein identisches (und darüber hinausreichendes) Ausmaß, wie solche Effekte, die durch visuell realistische Gewaltdarstellungen in Filmen hervorgerufen wurden. Entsprechend liegt die Vermutung nahe, dass bei identischem visuellem Realismus im Bildschirmspiel, insbesondere durch photorealistische Grafiken, die Wirkung interaktiv erlebbarer Gewaltdarstellung deutlich über der Wirkung der nur passiv zu erlebenden Gewaltdarstellung liegen dürfte. Letztlich lässt sich eine solche Mutmaßung durch die vorliegende Untersuchung aber nicht weiter stützen und bedarf der weiteren Überprüfung mit entsprechenden Bildschirmspielen. Hier zeigt sich zwar unverändert eine extrem schnelllebige Softwareentwicklung mit immer realistischeren Visualisierungen, dennoch scheinen die Möglichkeiten von Visualisierungen in filmischer Qualität noch nicht erreicht zu sein. Eine Überprüfung der vorliegenden Ergebnisse mit aktuellen Epigonen des untersuchten Genres wäre nichtsdestotrotz wünschenswert.

Die vorliegenden Ergebnisse sagen ausschließlich etwas über quantitative Effekte der untersuchten interaktiven Medien aus. Aussagen über die wirksamen Elemente des Konstrukts „Interaktivität“ bzw. der untersuchten Bildschirmspiele sind aus den Resultaten nicht erschließbar. Hier stellt sich vor allem die Frage, ob es sich um (bildschirm-)spielimmanente Elemente handelt (vgl. Kap. 3.4 und 4.4). Vorstellbar wären dabei etwa:

- der Zwang zum Spielabbruch [Zwischenspeichern] und damit die Entwicklung eines spielgenerierten Robespierre-Affektes durch die zwangsläufig offene Gewaltspirale (vgl. Kap. 4.2.4), mit einer besonders ungünstigen Prognose, wenn der Speicherort so gewählt werden musste, dass die Chancen des Spielers auf Spielerfolg aus dieser Position heraus nur noch gering erscheinen;
- der typische Plot, mit dem Avatar in der Position des einsamen Opfers ohne Chance auf Rettung von außen (vgl. Kap. 3.4);
- der Handlungszwang ohne den der Fortgang der Spielhandlung unmöglich ist und der Rezipienten bei Spielen mit aktiven Gegnern dauerhaft unter Druck gesetzt wird, sich selbst bzw. seinen Avatar zu verteidigen (vgl. Kap. 3.4);
- die fraglichen Möglichkeiten von Immersion (vgl. Kap. 4.2.2) durch die Interaktivität von Bildschirmspielen, bei weiterer Verbesserung von Hard- und Software und der Verwendung realitätsnaher Plots, welche die Grundlage für intensive intermondiale Transfers darstellen könnte;
- die Individualisierung und Motivierung innerhalb des interaktiven Geschehens, die dazu führt, dass sich der Rezipient direkt und persönlich durch das Geschehen im Spiel angesprochen fühlt bzw. angegriffen fühlt, insbesondere dann, wenn der Plot so psychologisch tiefgehend konstruiert ist, dass Empathie mit dem Avatar oder der Situation in der „man“ sich befindet, möglich ist (vgl. Kap. 3.4.2 und 4.2.2);
- Machterleben, Herrschaft und Kontrolle innerhalb des Plots, mit dem Erhalt der Handlungsfähigkeit innerhalb der narrativen Ebene und spielerischem Erfolg als notwendiger Bedingung, was Gewalt als Erfolgsrezept und ideales Durchsetzungsmittel zur Erreichung mehr oder minder hehrer Ziele erscheinen lassen kann, zumindest im Sinne der Persuasion bei Menschen, deren Weltbild durch psycho- und soziobiographische Erfahrungen schon eine entsprechende Vorstrukturierung erfahren hat (vgl. Kap. 3 und 4.2), bei anderen Menschen dürfte es nach aktuellen Theorien wohl deutlich häufiger zu einer Stärkung des Selbstbewusstseins kommen, ohne dass dabei zwangsläufig parallele sozialschädliche Effekte auftreten können (vgl. Kap. 4.2.2 und 4.4);
- die Gefahr des intermondialen Transfers (vgl. Kap. 4.2.2), bei der Realität oder noch stärker der Lebenswirklichkeit des Rezipienten nahekommenden Plots der Bildschirmspiele.

Ebenfalls offen bleiben musste, inwieweit es sich bei den beobachteten Effekten um eine für jede Form von Spiel typische Wirkpalette handelt, d. h. hätten andere Spielformen identische oder zumindest ähnliche Effekte erzeugt, unabhängig von einer etwaigen Gewaltdarstellung? Dabei lassen sich prinzipiell positive emotionale Spielfolgen von negativen emotionalen Spielfolgen unterscheiden. Diese Spielfolgen haben in jedem Fall eine Gültigkeit weit über den Bildschirmspielbereich hinaus und gelten für jede Form des menschlichen Spiels. Erfolgsgefühle, die mit entsprechenden Befindlichkeiten einhergehen, stehen dann Versagensgefühlen, mit

ebenfalls entsprechenden Befindlichkeiten basierend auf Distress mit entsprechend körperbetonten Befindlichkeiten wie Anspannung, Zappeligkeit, innere Unruhe und Verkrampftheit oder mit Emotionen wie Wut und Ärger über den Misserfolg, gegenüber (vgl. Kap. 4.2.1). Diese Überlegung relativiert sich allerdings insofern, als dass die Ergebnisse der Pretests deutlich auf eine Kopplung von Konsumerfahrung hinsichtlich gewalthaltiger Bildschirmspiele zumindest mit der Einschätzung eigener Aggressionsneigungen hinweisen. Diese Kopplung wird auch durch die Arbeit von Steckel (1998) bestätigt, in der Spielerfolg oder Misserfolg nicht als ausschlaggebender Faktor der Entwicklung einer gesteigerten Aggressionsneigung oder einer Verringerung der emotionalen Sensitivität (Empathie) extrahiert wurde, sondern vielmehr (beim Vergleich unterschiedlicher Bildschirmspiele) eben gerade die Gewaltdarstellung zu aggressionsaffinen Effekten führte (vgl. Kap. 4.4). Bereits zu Beginn dieser Arbeit wurde bezüglich der Kopplung von Aggressionsneigung und dem verstärkten Konsum medialer Gewaltdarstellung darauf hingewiesen, dass bislang in der Medienwirkungsforschung ungeklärt blieb, ob der vermehrte Konsum von Gewaltdarstellungen zu einer höheren Aggressions- oder Gewaltaffinität führt oder aber die höhere Gewaltaffinität eines Individuums zu vermehrtem Konsum gewalthaltiger Darstellungen führt (vgl. Kap. 1.4). Dieser Frage nachzugehen war nicht Ziel dieser Arbeit, auch erscheint unverändert dahingestellt, ob eine Beantwortung überhaupt möglich ist.

Die Ergebnisse der klinischen Fragebögen (IAF und FAF) weisen zudem Thesen pathologischer Persönlichkeitsentwicklung auf Basis starken Konsums medialer Gewaltdarstellungen zurück. Denn obwohl sich eine signifikant stärkere Aggressionsneigung in der Selbsteinschätzung der Hochkonsumentengruppe zeigt, bleibt diese eindeutig außerhalb der im FAF definierten klinisch relevanten Bereiche (vgl. Hampel & Selg, 1975, siehe auch Anhang [C]). Eine Beeinflussung ängstlichen Verhaltens durch entsprechenden Konsum ließ sich daneben ausschließlich für männliche Rezipienten in Form einer Reduktion der Angstneigung belegen. Auch diese Beeinflussung lag außerhalb auffälliger Bereiche. Entsprechend bleibt zu konstatieren, dass es eindeutig mehr Einflussfaktoren bedarf als den Konsum medialer Gewaltdarstellungen, um Persönlichkeitsfehlentwicklungen zu generieren.

Der Konsum medialer Gewaltdarstellungen erscheint somit letztlich als ein „geschützter“, virtueller Erlebnisraum, der genau wie andere virtuelle Erlebnisräume in der Lage ist, eine emotionale Beteiligung des erlebenden Individuums zu erzeugen, dessen möglicherweise schädigende oder sogar überdauernd schädigende Wirkung unverändert fragwürdig erscheint. Interaktivität als Erweiterung eines solchen Erlebnisraumes scheint bei weiterer Angleichung der anderen wirksamen Strukturen unter Umständen in der Lage zu sein, eine Verstärkung der „affektiven Effektivität“ des Erlebnisraumes zu bewirken. Ob eine Verstärkung der Wirkung eines solchen Erlebnisraumes zu einer Intensivierung sozialschädlicher Effekte beitragen kann, ergibt sich aus der aktuellen Forschungslage nicht. Was der einzelne Mensch aus dem virtuellen Erlebnisraum in seine Lebenswirklichkeit mitnimmt und dort möglicherweise in sozialschädliches Verhalten

umsetzt, verbleibt in Abhängigkeit zu einer Vielzahl weiterer Faktoren und ist dann unvermeidlich individuell biographischen Ursprungs. Hier sei nochmals auf die Arbeit von Kleiter (1997) verwiesen, der allein schon als notwendige Eingangs- und Einflussgrößen für das Entstehen und sich Entwickeln eines Aufschaukelungsprozesses aggressiven Verhaltens durch den Konsum medialer Gewaltdarstellungen soziobiographische und intrapsychische Faktoren benennt (vgl. Kap. 4.2.4).

Was am Ende bleibt, ist die Feststellung von medialen Wirkungen auf die (aktuellen) Befindlichkeiten des Rezipienten während und direkt nach der Rezeption – auch die Kontrollgruppe wurde durch die dargebotenen Medien in ihren Befindlichkeiten deutlich beeinflusst. Wenn Gewaltdarstellungen hinzukommen, tendiert die Wirkung deutlich in Richtung einer Abnahme angenehmer Befindlichkeiten parallel zur Entwicklung unangenehmer Befindlichkeiten. Wenn Interaktivität (oder spielerische Aktivität) als individualisierte Handlungsebene innerhalb des Spielplots hinzukommt, reichen bereits visuell-abstrakte Gewaltdarstellungen aus, um unangenehme Befindlichkeiten zu generieren. Für direkt sozialschädliche Effekte oder gar pathologische Entwicklungen der Persönlichkeit finden sich hingegen keine Belege.

Als Ausblick lässt sich weiterhin ein Bedarf der weiteren Erforschung interaktiver Wirkkomponenten bzw. ihres Einflusses auf mediale Darstellungen konstatieren. Unabhängig davon ob diese nun gewalttätig sind oder nicht, ergibt sich die Frage nach dem Umgang mit den Ergebnissen der aktuellen Forschung bzw. die Frage nach möglichen Implikationen für den praktischen Umgang mit dem Problemfeld Medienwirkung. Dies scheint sukzessiv dringlicher zu werden, in Anbetracht einer sich ständig verbessernden visuellen Darstellbarkeit interaktiv beeinflussbarer virtueller Umwelten, bei gleichzeitiger Verbesserung der Interfacetechnologie, welche ein immer nahtloseres Eintauchen in virtuelle Räume ermöglichen dürfte, wobei wir uns unzweifelhaft noch weit entfernt von Zukunftsvisionen aller Cronenbergs „Existenz“ oder ähnlichen narrativen Phantasien befinden (vgl. Kap. 3).

Bleiben wir beim Thema der medialen Gewaltdarstellungen und ihrer gemutmaßten sozialschädlichen Wirkungen, zumindest auf einzelne Konsumenten mit einer entsprechenden Vulnerabilität oder auf bestimmte Altersgruppen, die aufgrund ihrer spezifischen entwicklungsbedingten Weltansicht weniger reflektiert mit dem medialen Angebot umgehen können, so stellt sich notwendig die Frage einer Zugangsbeschränkung für etwaige Risikogruppen.

Diesbezüglich existiert in Deutschland bereits ein weltweit für demokratische Staaten wohl einmaliges System der Zugangsbeschränkungen durch die Jugendschutzbestimmungen einerseits und semi-zensurische Maßnahmen, wie dem vorausseilenden Gehorsam durch Filmschnitte oder der Grünfärbung von Blut in Bildschirmspielen durch die industriellen Selbstkontrollgremien bis hin zur Beschlagnahmung von Medien durch staatliche Stellen, durch welche der Zugang

auch von Seiten (eigentlich mündiger) Erwachsener verhindert werden soll (vgl. Gangloff, 2001; Seim, 1997 und Seim & Spiegel, 1995) andererseits.

Unverändert funktioniert dabei die Bewertung der Medien und damit ihre Einstufung im Grad der Zugangsbeschränkung – von Altersfreigaben bis hin zur Beschlagnahmung – zu einem Großteil nach inhaltsanalytischen Mustern, welche, zumindest wenn es um Gewaltdarstellungen (und pornographische Darstellungen) geht, von einer simplifizierenden Klassifizierung durch Bemessung der Quantität und der Explizität der dargestellten Gewalttätigkeiten getragen wird. Überlegungen, dass die narrative Einbettung der Gewalt und eine ausgefeilte Storyline den wesentlich größeren Ausschlag für eine etwaige sozialschädliche Wirkung gibt (vgl. z. B. Grimm, 1999; Ladas, 2002 siehe Kap. 4.2.4), wurden trotz entsprechender Forderungen von wissenschaftlicher Seite (vgl. z. B. Gangloff, 2001; Grimm, 1999; Ladas, 2002) bislang nicht (zumindest nicht offiziell) als Bewertungskriterium in die Inhaltsanalyse und nachfolgende Klassifizierung mit aufgenommen bzw. dieser zu Grunde gelegt.

Für den Bereich der Bildschirmspiele zeigen sich zudem insbesondere durch die Arbeiten von Durkin & Aisbett (1999) sowie Ladas (2002), dass die ethisch-moralischen Grundlegungen der Zugangsbeschränkung dem Problemfeld keineswegs gerecht werden, zeigen die genannten Arbeiten doch deutlich, dass Spielende die Darstellungen im Spiel als nicht moralisch-ethisch zu bewertend, hochgradig unreal und weit entfernt von eigener lebensweltlicher Realität betrachten, was durch die Explizität der Gewaltdarstellung nochmals deutlich verstärkt wird. Hinzu rechnen muss man außerdem, dass durch die extrem simplen Handlungsstränge der Spiele, mit wenig tiefgehender Charakterzeichnung der Protagonisten, eine erhöhte Einfühlung in den Plot, kaum begünstigt werden kann. Ein intermondialer Transfer (vgl. Kap. 4.2.2) mit möglichen sozialschädlichen Handlungen des Rezipienten erscheint unter einer solchen Prämisse extrem unwahrscheinlich. Die Herausnahme von gewalthaltigen visuellen Sequenzen im Film oder die Entfremdung solcher Sequenzen im Bildschirmspiel (z. B. Einfärbung von Blut, Menschen werden als Roboter dargestellt) kann darüber hinaus nicht als sinnvoll, wenn nicht sogar als kontraindiziert, erachtet werden, führt sie doch zu einem komfortableren Konsum, welcher nach Grimm (1999) viel eher in der Lage ist, sozialschädliche Effekte zu erzeugen.

Diese Vorüberlegungen führen zusammen mit den hier vorliegenden Untersuchungsergebnissen, die zumindest deutlich für eine **Beeinflussung der Befindlichkeit nicht aber für die Beeinflussung von Persönlichkeitsmerkmalen und grundlegenden Verhaltensmustern** durch mediale Gewaltdarstellungen sprechen, zur erneuten Forderung eines differenzierteren Umgangs mit Zugangsbeschränkungen für mediale Gewaltdarstellungen. Zentral erscheint dabei, dass die vorliegende Arbeit eine Wirkung von Gewaltdarstellungen in interaktiv beeinflussbaren Spielsettings aufzeigen konnte, selbst wenn die Gewaltdarstellung im höchsten Maße visuell (und narrativ) unreal blieb, sich auch durch simple Plotstrukturen nicht minimierte. Neben der Frage einer Wirkung zukünftiger Spiele, die Gewaltdarstellungen visuell realistischer abbilden können, bleibt schon heute die Frage, wie Spiele wirken, deren narrativer Hintergrund der Realität besonders nahe kommt und die durch fehlende visuelle Übertreibungen einen komfortablen Konsum von Gewaltdarstellungen ermöglichen oder deren Plot psycholo-

gisch so mitreißend aufgebaut ist, dass der Spieler durch die interaktive Individualisierung tatsächlich mit empathischer Betroffenheit konfrontiert wird. Letztere Spielform kann man als bislang nicht existent abhaken. Erstere findet sich zumindest in realistisch, technisch-distanzierten Kriegsszenarien bei entsprechenden Simulationsspielen, welche allerdings kaum zu den beanstandeten Spielen auf dem deutschen Markt gehören. Eine veränderte jugendschützerische Blickrichtung wäre entsprechend erstrebenswert.

Eine letzte Relativierung erscheint in Anbetracht der Themenkomplexität unvermeidbar. Selbst die Erkenntnis, dass realitäts- und lebensweltnahe Spiele im besonderen Ausmaß auf die Befindlichkeit des Rezipienten wirken können und der intermondiale Transfer von sozialschädlichen Handlungsschemata aus dem Spiel in die Realität besonders einfach und damit wahrscheinlich wäre, lässt keine monokausale Aussage darüber zu, ob ein solcher Transfer auch tatsächlich stattfindet. Ein etwaiger Transfer dürfte am Ende doch wieder ausschlaggebend biographischen Ursprungs sein, das Medium an sich bleibt nur ein Mosaikstein in einem Gesamtgemälde von Gewalaffinität oder Gewaltaversion. Das Medium ist nicht losgelöstes ästhetisches Werk. Der Film spielt eben doch primär im Kopf des Rezipienten und dies dürfte auch für Bildschirmspiele seine Gültigkeit behalten haben.

An den Schnittstellen zwischen Konsum, Transfer und Handlung scheinen somit verstärkt die Notwendigkeiten zukünftiger Forschungsvorhaben zu liegen.

Literatur:

- Akademie der politischen Bildung** (Hrsg.)(1996). Jahrbuch 1996. Medien, Politik und politische Bildung. Friederich Ebert Stiftung.
- Anderson, C. A.** (2004). An update on the effects of playing violent video games. In: Hagell, A. (Hrsg.). *Journal of Adolescence*. London: Academic Press. Vol. 27, S. 113-122.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J.** (2001). Effects of violent video games on aggressive behaviour, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: a meta-analytic review of the scientific literature. In: Cutting, J. E. (Hrsg.). *Psychological Science*. Boston: Blackwell Publishing. Vol. 12, S.353-359.
- Anderson, C. A., & Dill, K. E.** (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behaviour in the laboratory and in life. In: Katz, D. (Hrsg.). *Journal of Personality and Social Psychology*. Washington: APA. Vol. 78, S. 772-790.
- Anderson, C. A., & Ford, C. M.** (1986). Affect of the game player: short-term effects of highly and mildly aggressive video games. In: Rhodewalt, F. & Harackiewicz, J. M. (Hrsg.). *Personality and Social Psychology Bulletin*. Thousand Oaks: Sage Publications. Vol. 12(4), S. 390-402.
- Anderson, D. et al.** (2001). Early childhood television viewing and adolescent behavior: the recontact study. In: Huston, A. & Anderson, D. (Hrsg.)(2001). *Early childhood television viewing and adolescent behavior*. Monographs of the Society for Research in Child Development, Vol 66, No. 1. Boston: Blackwell Publishing.
- Aristoteles** (2002). *Poetik*. Übersetzt und herausgegeben von Manfred Fuhrmann. Stuttgart: Reclam.
- Aufenanger, S.** (1995). Wie Kinder und Jugendliche Gewalt im Fernsehen verstehen. In: Friederichsen, M. & Vowe, G. (Hrsg.)(1995). *Gewaltdarstellungen in den Medien. Theorien, Fakten und Analysen*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Baacke, D.** (1991). Macht Medienpädagogik gegen Gewaltdarstellungen immun? In: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (Hrsg.). *BPS-Report*, Heft 6 (Dezember), S. 1 – 5.
- Balint, M.** (1994). *Angstlust und Regression*. Stuttgart: Klett-Cotta. 4. Auflage.
- Bandura, A.** (1979). *Aggression. Eine sozial-lerntheoretische Analyse*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Bandura, A.** (2002). Social cognitive theory of mass communication. In Bryant, J. & Zillmann, D. (Hrsg.)(2002). *Media effects: advances in theory and research*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates. 2. Aufl.
- Bartholow, B. D., & Anderson, C. A.** (2002). Effects of violent video games on aggressive behavior: potential sex differences. In: Park, B. (Hrsg.). *Journal of Experimental Social Psychology*. London: Academic Press/Elsevier. Vol. 38, S. 283-290.
- Bataille, G.** (1981). Die Tränen des Eros. In: Bergfleth, G (Hrsg.)(1981). *George Bataille. Das theoretische Werk in Einzelbänden*. München: Matthes & Seitz.
- Baum A. & Schmidt, S. J.** (Hrsg.)(2002). *Fakten und Fiktionen. Über den Umgang mit Medienwirklichkeiten*. [Berichtsband der Jahrestagung der Deutschen Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft (DGPK) vom 23. bis 25. Mai 2001 in Münster]. Schriftenreihe der Deutschen Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft. Band 29. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH.
- Bauer, M. & Selg, H.** (1981). Gewaltdarstellungen im Fernsehen – Kennen wir die Folgen? Ergebnisse neuerer Untersuchungen, interpretiert im Rahmen der Theorie des Lernens am Modell. In: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (Hrsg.). *BPS-Report*, 4. Jg., Heft 5, S. 6 – 15.
- Bauer, M. & Selg, H.** (1994). Gewaltdarstellungen in Film und Fernsehen. Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche. In: *JMS-Report Herausgeberschaft: Verantwortlich für die Redaktion*: Dirk Nolden. Nomos Verlagsgesellschaft, Heft 1, S. 5 – 7.
- Baumann, H. D.** (1989). *Horror – die Lust am Grauen*. Weinheim: Beltz.
- Becker, K., El-Faddagh, M. & Schmidt, M. H.** (2004). Cybersuizid oder Werther-Effekt online: Suizidchatsrooms und –foren im Internet. In: Petermann, U.; Petermann, F.; Neuhäuser, G. & Schmidt, M. H. (Hrsg.)(2004). *Kindheit und Entwicklung*. 13. Jahrgang, Heft 1 Schwerpunkt: Suizidalität in Kindheit und Jugend. Göttingen: Hogrefe. S. 14 – 25.
- Becker, P.** (1997). *IAF – Interaktions-Angst-Fragebogen*. Göttingen: Beltz Test GmbH, 3., revidierte u. erweiterte Auflage.

- Bente, G.; Krämer, N. C. & Petersen, A.** (2002). Virtuelle Realität als Gegenstand und Methode in der Psychologie. In: Bente, G.; Krämer, N. C. & Petersen, A. (Hrsg.)(2002). Virtuelle Realitäten. Reihe: Internet und Psychologie. Neue Medien in der Psychologie. Göttingen: Hogrefe.
- Bente, G.; Krämer, N. C. & Petersen, A.** (Hrsg.)(2002). Virtuelle Realitäten. Reihe: Internet und Psychologie. Neue Medien in der Psychologie. Göttingen: Hogrefe.
- Bergfleth, G.** (Hrsg.)(1981). George Bataille. Das theoretische Werk in Einzelbänden. München: Mattes & Seitz.
- Bergmann, S.** (Hrsg.)(2000). Mediale Gewalt. Eine reale Bedrohung für Kinder? In: Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK)(Hrsg.) Schriften zur Medienpädagogik 31, gefördert durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ). Bielefeld: GMK.
- Biel, M.** (1999). Warum töten wir? Kinder sind wie Soldaten: man kann sie lehren, Menschen umzubringen. Der Militärpsychologe Dave Grossman hält Videospiele für ein gutes Training. Interview mit Dave Grossman. In: Gräfin Dönhoff, M. (Hrsg.). Die Zeit. Hamburg: Zeitverlag Gerd Bucerius, Nr. 39, 23. September 1999.
- Bierhoff, H. W. & Wagner, U.** (1998). Aggression: Definition, Theorie und Themen. In: Bierhoff, H. W. & Wagner, U. (Hrsg.)(1998). Aggression und Gewalt. Phänomene, Ursachen und Interventionen. Stuttgart: Kohlhammer.
- Bierhoff, H. W. & Wagner, U.** (Hrsg.)(1998). Aggression und Gewalt. Phänomene, Ursachen und Interventionen. Stuttgart: Kohlhammer.
- Bohrmann, T.** (2002). Ethik der Produktion und des Inhalts. In: Hausmanninger, T. & Bohrmann, T. (Hrsg.)(2002). Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München: W.Fink (UTB).
- Bollmann, S.** (Hrsg.)(1996). Kursbuch Neue Medien. Trends in Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur. Mannheim: Bollmann Verlag, 2. durchgesehene Auflage.
- Bornewasser, M.** (1998). Soziale Konstruktion von Gewalt und Aggression. In: Bierhoff, H. W. & Wagner, U. (Hrsg.)(1998). Aggression und Gewalt. Phänomene, Ursachen und Interventionen. Stuttgart: Kohlhammer.
- Bortz, J. & Döring, N.** (1995). Forschungsmethoden und Evaluation für Sozialwissenschaftler. Berlin, Heidelberg: Springer-Verlag, 2., vollständig überarbeitete u. aktualisierte Auflage.
- Bryant, J. & Zillmann, D.** (Hrsg.)(2002). Media effects: advances in theory and research. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates. 2. Aufl.
- Breyvogel, W.** (1998). Der „gefährliche Jugendliche“ auf der „Bühne der Sichtbarkeit“. Sichtbarkeit und Transparenz in der Mediengesellschaft. In: Breyvogel, W. (Hrsg.)(1998). Stadt, Jugendkulturen und Kriminalität. Bonn: Dietz.
- Breyvogel, W.** (Hrsg.)(1998). Stadt, Jugendkulturen und Kriminalität. Bonn: Dietz.
- Brickenkamp, R.** (Hrsg.)(1997). Handbuch psychologischer und pädagogischer Tests. Göttingen: Hogrefe, 2., vollständig überarbeitete u. erweiterte Auflage.
- Brinkbäumer, K. et al.** (2002). Mörderischer Abgang. Spiegel Titel: Tod in der Schule. Der Amoklauf von Erfurt. In: Augstein, R. / Aust, S. (Hrsg. / Chefredaktion). Der Spiegel, Heft 18, 29.04.2002.
- Brosius, H.-B.** (1987). Auswirkungen der Rezeption von Horror-Videos auf die Legitimation von aggressiven Handlungen, in: Rundfunk und Fernsehen 35.
- Brosius, H.-B. & Esser, F.** (1995). Fernsehen als Brandstifter? Unerwünschte Nebenwirkungen der Berichterstattung über fremdenfeindliche Gewalt. In: Friederichsen, M. & Vowe, G. (Hrsg.) (1995). Gewaltdarstellungen in den Medien. Theorien, Fakten und Analysen. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA)** (Hrsg.)(1990). Nicht nur laufen lassen! Kinder und Fernsehen – Und was Eltern und Kinder ander(e)s machen können. Köln: BZgA.
- Büttner, C.** (1988). Gewalt im Spiel. Zum Verhältnis von phantasierter zur realen Gewalt. <http://www.bpb.de/snp/referate/buettner.htm>.
- Büttner, C.** (1990). Videohorror. Schule und Gewalt. Weinheim: Beltz.
- Büttner, C.** (1994a). Mit aggressiven Kindern leben. Weinheim: Beltz, 4., unveränd. Aufl., Neuauflage.
- Büttner, C.** (1994b). Wut im Bauch. Gewalt im Alltag von Kindern und Jugendlichen. Weinheim: Beltz, 2., unveränd. Auflage.
- Büttner, C.** (2001). Filmische Gewalt – Realität. In: tv-diskurs, Heft 18. Herausgeberschaft: Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF). Verantwortlich für die Redaktion: J. von Gottberg (V.i.S.d.P.). Nomos Verlagsgesellschaft, S. 24 – 31.
- Büttner, C. & Meyer, E. W.** (Hrsg.)(1991). Rambo im Klassenzimmer. Wie Lehrer/-innen sich der Videofaszination ihrer Schüler annähern können. Weinheim: Beltz.

- Carroll, N.** (1990). *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. New York/London: Routledge.
- Carstensen, L. & Paight, D.** (1989). Effects of mass media stories on suicides, with new evidence on the role of story content. In: Pfeffer, C. (Hrsg.). *Suicide Among Youth: Perspectives on Risk and Prevention*. Washington: American Psychiatric Press.
- Charlton, M. & Neumann-Braun, K.** (1992). *Medienkindheit – Medienjugend. Eine Einführung in die aktuelle kommunikationswissenschaftliche Forschung*. München: Quintessenz Verlag.
- Charlton, M.; Liebelt, E.; Sültz, J. & Tausch, A.-M.** (1974). Auswirkungen von Verhaltensmodellen aus einem Fernsehwestern auf Gruppenarbeitsverhalten und Aggressionsbereitschaft von Grundschulern. In: Lückert, H.-R.; Nickel, H. & Tausch, A.-M. (Hrsg.)(1974). *Psychologie in Erziehung und Unterricht. Zeitschrift für Forschung und Praxis*. Heft 3. 21. Jahrgang. München: Ernst Reinhardt Verlag. S. 164 – 175.
- Demme, Jonathan** (1991). Zitiert in „Interview“, Februar 1991. Aus: Booklet zur DVD Veröffentlichung „Das Schweigen der Lämmer“ S. 2. Orion, MGM Home Entertainment, Twentieth Century Fox Home Entertainment Deutschland.
- Deutsche Shell** (Hrsg.)(2000). *Jugend 2000*. 13. Shell Jugendstudie. Opladen: Leske + Budrich.
- Diehl, U. & Diehl, K.-H.** (1995). „Ich habe nur noch neun Leben“. *Kinder und Computer*. Düsseldorf: Patmos.
- Dirk, R. & Sowa, C.** (2000). *Teen Scream. Titten & Terror im neuen amerikanischen Kino*. Hamburg / Wien: Europa Verlag.
- Dittler, U.** (1993). *Software statt Teddybär. Computerspiele und die pädagogische Auseinandersetzung*. München: Ernst Reinhardt.
- Dittler, U.** (1996). *Von Computerspielen zu Lernprogrammen*. Frankfurt a. M.: Peter Lang Verlag.
- Dittler, U.** (1997). *Computerspiele und Jugendschutz. Neue Anforderungen durch Computerspiele und Internet*. Baden-Baden: Nomos – Verlags – Gesellschaft.
- Dollard, J.** (1972). *Frustration und Aggression*. Dt. Bearbeitung von W. Dammschneider. Weinheim: Beltz, 4. Auflage.
- Dubet, F.** (1997). Die Logik der Jugendgewalt. Das Beispiel der französischen Vorstädte. In: von Trotha, T. (Hrsg.)(1997). *Soziologie der Gewalt. Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie. Sonderheft 37/1997*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Durkin, K. & Aisbett, K.** (1999). *Computer Games and Australians today*. Sydney NSW: Office of Film and Literature Classification.
- Eckert, R.; Vogelsang, W.; Wetzstein, T. A. & Winter, R.** (1991). *Grauen und Lust – Die Inszenierung der Affekte*. Pfaffenweiler: Centaurus Verlagsgesellschaft.
- Eisermann, J.** (2001). *Mediengewalt. Die Gesellschaftliche Kontrolle von Gewaltdarstellungen im Fernsehen*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- El-Faddagh, M. & Nagenborg, M.** (2003). Gewalt ist eine Lösung – Leider. Die Attraktivität von Gewaltdarstellungen lässt sich besser verstehen, wenn man sich die Tabuisierung von Gewalt im Alltag vor Augen führt. In: Rötzer, F. (Hrsg.)(2003b). *Virtuelle Welten – reale Gewalt*. Hannover: Reihe Telepolis, Verlag Heinz Heise.
- Elias, N.** (1997). *Über den Prozess der Zivilisation. Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen. Erster Band: Wandlungen des Verhaltens in den weltlichen Oberschichten des Abendlandes. Zweiter Band: Wandlungen der Gesellschaft, Entwurf zu einer Theorie der Zivilisation*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Elwert, G.** (1997). *Gewaltmärkte. Beobachtungen zur Zweckrationalität der Gewalt*. In: von Trotha, T. (Hrsg.)(1997). *Soziologie der Gewalt. Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie. Sonderheft 37/1997*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Esser, B. et al.** (2002). 26. April – der Tag der Apokalypse. Focus Titel: Der Amoklauf. Das Massaker von Erfurt. Die Angst an den Schulen. In: Markwort, H. (Hrsg.). *Focus – das moderne Nachrichtenmagazin. Focus-Magazin Verlag, Heft 18, 29.04.2002*.
- Esser, H. & Witting, T.** (1997). Transferprozesse beim Computerspiel. Was aus der Welt des Computerspiels übertragen wird. In: Fritz, J. & Fehr, W. (Hrsg.)(1997c). *Handbuch Medien: Computer-Spiele. Theorie, Forschung, Praxis*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Faulstich, W.** (2000). *Medienkulturen*. München: Wilhelm Fink Verlag.
- Feierabend, S. & Klingler, W.** (1997). *Ergebnisbericht: Jugendliche und Multimedia*. Baden Baden: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
- Feierabend, S. & Klingler, W.** (2003). *JIM-Studie 2002. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger*. Baden-Baden: Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest.
- von Felten, M.** (2000). „... aber das ist noch lange nicht Gewalt“. Empirische Studie zur Wahrnehmung von Gewalt bei Jugendlichen. Opladen: Leske + Budrich.

- Ferchhoff, W.; Sander, U. & Vollbrecht, R.** (Hrsg.)(1995). Jugendkulturen – Faszination und Ambivalenz. Einblick in jugendliche Lebenswelten. Weinheim: Juventa.
- Feshbach, S. & Singer, R. D.** (1971). Television and aggression: An experimental field study. San Francisco: Jossey-Bass.
- Fischer, H.-D., Niemann, J. & Stodiek, O.** (1996). 100 Jahre Medien-Gewalt-Diskussion in Deutschland. Synopse und Bibliographie zu einer zyklischen Entrüstung. Reihe: Kommunikation und Medien (RTL Television) Band 3. Frankfurt a. M.: IMK.
- Flöttmann, H. B.** (1989). Angst. Ursprung und Überwindung. Stuttgart: Kohlhammer.
- von Foerster, H. & Pörksen, B.** (2003). Wahrheit ist die Erfindung eines Lügners. Gespräche für Skeptiker. Heidelberg: Carl-Auer-Systeme Verlag. 5. Auflage.
- Freitag, B. & Zeitter, E.** (1999a). Katharsis. Stichworte aus Medienwissenschaft und Medienpädagogik. In: tv-diskurs, Heft 9. Herausgeberschaft: Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF). Verantwortlich für die Redaktion: J. von Gottberg (V.i.S.d.P.). Nomos Verlagsgesellschaft, S. 18 – 27.
- Freitag, B. & Zeitter, E.** (1999b). Realität und Fiktion bei Gewaltdarstellungen oder: Schützt Wissen vor Wirkung? In: tv-diskurs, Heft 10. Herausgeberschaft: Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF). Verantwortlich für die Redaktion: J. von Gottberg (V.i.S.d.P.). Nomos Verlagsgesellschaft, S. 10 – 19.
- Freitag, B. & Zeitter, E.** (2001). Unterschiede und Zusammenhänge bei der Beurteilung von Alltags- und Fernsehgewalt durch Kinder. In: tv-diskurs, Heft 16. Herausgeberschaft: Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF). Verantwortlich für die Redaktion: J. von Gottberg (V.i.S.d.P.). Nomos Verlagsgesellschaft, S. 22 – 29.
- Freud, S.** (1991a). Schriften zur Krankheitslehre der Psychoanalyse. Einleitung von Clemens de Boor. Frankfurt a. M.: Fischer TB.
- Freud, S.** (1991b). Neue Folgen der Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse. Biographisches Nachwort von Peter Gay. Frankfurt a. M.: Fischer TB.
- Freud, S.** (1992a). Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse. Frankfurt a. M.: Fischer TB. Sonderausgabe.
- Freud, S.** (1992b). Das Ich und das Es. Metapsychologische Schriften. Einleitung von Alex Holder. Frankfurt a. M.: Fischer TB.
- Freud, S.** (1992c). Hemmung, Symptom und Angst. Einleitung von F.-W. Eickhoff. Frankfurt a. M.: Fischer TB.
- Friederichsen, M. & Vowe, G.** (Hrsg.)(1995). Gewaltdarstellungen in den Medien. Theorien, Fakten und Analysen. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Fritz, J.** (1995). Modelle und Hypothesen zur Faszinationskraft von Bildschirmspielen. In: Fritz, J. (Hrsg.)(1995). Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherung an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Weinheim: Juventa.
- Fritz, J.** (1997a). Lebenswelt und Wirklichkeit. In: Fritz, J. & Fehr, W. (Hrsg.)(1997c). Handbuch Medien: Computer-Spiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Fritz, J.** (1997b). Zwischen Transfer und Transformation – Überlegungen zu einem Wirkungsmodell der virtuellen Welt. In: Fritz, J. & Fehr, W. (Hrsg.)(1997c). Handbuch Medien: Computer-Spiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Fritz, J.** (1997c). Macht, Herrschaft und Kontrolle im Computerspiel. In: Fritz, J. & Fehr, W. (Hrsg.)(1997c). Handbuch Medien: Computer-Spiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Fritz, J. & Fehr, W.** (1997a). Computerspieler wählen lebensstypisch. Präferenzen als Ausdruck struktureller Kopplung. In: Fritz, J. & Fehr, W. (Hrsg.)(1997c). Handbuch Medien: Computer-Spiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Fritz, J. & Fehr, W.** (1997b). Gewalt, Aggression und Krieg. Bestimmende Spielthematiken in Computerspielen. In: Fritz, J. & Fehr, W. (Hrsg.)(1997c). Handbuch Medien: Computer-Spiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Fritz, J. & Misek-Schneider, K.** (1995). Computerspiele aus der Perspektive von Kindern und Jugendlichen. In: Fritz, J. (Hrsg.)(1995). Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherung an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Weinheim: Juventa.
- Fritz, J.; Hönemann, H.; Misek-Schneider, K. & Ohnemüller, B.** (1997). Vielspieler am Computer. In: Fritz, J. & Fehr, W. (Hrsg.)(1997c). Handbuch Medien: Computer-Spiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

- Fritz, J.; Wegge, J.; Wagner, V.; Gregarek, S. & Trudewind, C.** (1995). Faszination, Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Ergebnisse und offene Fragen. In: Fritz, J. (Hrsg.)(1995). Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherung an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Weinheim: Juventa.
- Fritz, J.** (Hrsg.)(1995). Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherung an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Weinheim: Juventa.
- Fritz, J. & Fehr, W.** (Hrsg.)(1997c). Handbuch Medien: Computer-Spiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Fritzsche, Y.** (2000). Modernes Leben: Gewandelt, vernetzt und verkabelt. In: Deutsche Shell (Hrsg.) (2000). Jugend 2000. 13. Shell Jugendstudie. Opladen: Leske + Budrich. Band 1.
- Fromm, R.** (2003). Digital spielen – real morden? Shooter, Clans und Fragger. Computerspiele in der Jugendszene. 2. Auflage. Marburg: Schüren Verlag.
- Früh, W.** (2001). Gewaltpotentiale des Fernsehangebots. Programmangebot und zielgruppenspezifische Interpretation. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Funk, J. B., & Buchman, D. D.** (1996). Playing violent video and computer games and adolescent self-concept. In: Benoit, W. L. (Hrsg.). Journal of Communication. New York: Oxford University Press. Vol. 46, S. 19-32.
- Funk, J. B. et al.** (2002). Aggression and psychopathology in adolescents with a preference for violent electronic games. In: Huesmann, L. R. (Hrsg.). Aggressive Behavior: a multidisciplinary journal devoted to the experimental and observational analysis of conflict in humans and animals / International Society for Research on Aggression. New York: Wiley-Liss. Vol. 28, S. 134-144.
- Funk, J. B. et al.** (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitisation? In: Hagell, A. (Hrsg.). Journal of Adolescence. London: Academic Press. Vol. 27, S. 23-39.
- Gangloff, T. P.** (1997). Gewalt ist geil. In: tv-diskurs, Heft 2. Herausgeberschaft: Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF). Verantwortlich für die Redaktion: J. von Gottberg (V.i.S.d.P.). Nomos Verlagsgesellschaft, S. 38 – 39.
- Gangloff, T. P.** (2001). Ich sehe was, was du nicht siehst. Medien in Europa: Perspektiven des Jugendschutzes. Berlin: Vistas.
- Gediga, G.** (1999a). Varianzanalysen. Osnabrück: Universität Osnabrück. <http://www.uni-osnabrueck.de/ggediga/www/pm98/pages/anova.htm>.
- Gediga, G.** (1999b). Multivariate Varianzanalysen. Osnabrück: Universität Osnabrück. <http://www.uni-osnabrueck.de/ggediga/www/pm98/pages/manova.htm>.
- Gendola, P. & Zelle, C.** (Hrsg.)(1990). Schönheit und Schrecken. Entsetzen, Gewalt und Tod in alten und neuen Medien. Heidelberg: Carl Winter Verlag.
- Gentile, D. A. et al.** (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviours, and school performance. In: Hagell, A. (Hrsg.). Journal of Adolescence. London: Academic Press. Vol. 27, S. 5-22.
- Gerbner, G.** (1978). Über die Ängstlichkeit von Vielsehern. In: Sturm, H. & Grewe-Partsch, M. (Hrsg.). Fernsehen und Bildung: internationale Zeitschrift für Medienpsychologie und Medienpraxis. Jg. 12, S. 48 – 58.
- Gerbner, G. & Groß, L.** (1976). The scary world of TV's heavy viewer. In: Psychology Today. New York: Ziff-Davies Publishing Co. Ausgabe: April, S. 41 – 45
- Gerbner, G. & Groß, L.** (1981). Die „angsterregende Welt“ des Vielsehers. In: Sturm, H. & Grewe-Partsch, M. (Hrsg.). Fernsehen und Bildung: internationale Zeitschrift für Medienpsychologie und Medienpraxis. Jg. 15, S. 17 – 23.
- Gerbner, G. et al.** (1980). Die „angsterregende Welt“ des Vielsehers. In: Sturm, H. & Grewe-Partsch, M. (Hrsg.). Fernsehen und Bildung: internationale Zeitschrift für Medienpsychologie und Medienpraxis. Jg. 14, S. 16 – 42.
- Gerbner, G. et al.** (2002). Growing up with television: cultivation processes. In: Bryant, J. & Zillmann, D. (Hrsg.)(2002). Media effects: advances in theory and research. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates. 2. Aufl.
- Gieselmann, H.** (2002). Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel. In: Brüggemann, H. & Lenk, W. (Hrsg.)(2002). Reihe Kultur und Gesellschaft. Band 5. Hannover: Offizin.
- Gieselmann, H.** (2003). Aktion „Sauberer Bildschirm“. Wie der Krieg hinter seinem virtuellen Abbild verschwindet. In: Rötzer, F. (Hrsg.)(2003b). Virtuelle Welten – reale Gewalt. Hannover: Reihe Telepolis, Verlag Heinz Heise.
- Giesen, R.** (1980). Der phantastische Film: Zur Soziologie von Horror, Science Fiction und Fantasy im Kino. Teil 1: Geschichte. Teil 2: Mythologie. Schondorf / Ammersee: Programm Roloff u. Seesslen, zugl. Berlin, Univ., Diss. 1980.

- Girard, R.** (1999). *Das Heilige und die Gewalt*. Frankfurt a. M.: Fischer. 3. Auflage.
- Glogauer, W.** (1988). *Videofilm-Konsum der Kinder und Jugendlichen. Erkenntnisstand und Wirkungen*. Bad Heilbrunn/Obb.: Klinkhardt.
- Glogauer, W.** (1993). *Kriminalisierung von Kindern und Jugendlichen durch Medien*. Baden-Baden.
- Glogauer, W.** (1995). *Die neuen Medien verändern die Kindheit. Nutzung und Auswirkungen des Fernsehens, der Videofilme, Computer- und Videospiele, der Werbung und Musikvideo-Clips*. Weinheim: Deutscher Studien Verlag, 3., erweiterte Auflage.
- Gödtel, R.** (1994). *Sexualität und Gewalt. Die dunklen Seiten der Lust*. Reinbeck: Rowohlt.
- Goldstein, J.** (1998a). *Immortal Combat: war toys and violent video games*. In: Goldstein, J. (Hrsg.) (1998). *Why we watch. The attractions of violent entertainment*. New York u. a.: Oxford University Press.
- Goldstein, J.** (1998b). *Why we watch*. In: Goldstein, J. (Hrsg.) (1998). *Why we watch. The attractions of violent entertainment*. New York u. a.: Oxford University Press.
- Goldstein, J.** (Hrsg.) (1998). *Why we watch. The attractions of violent entertainment*. New York u. a.: Oxford University Press.
- von Gottberg, J.** (1995). *Wie wirken Gewaltdarstellungen? Wissenschaftliche Erklärungsversuche*. In: *Jugendschutz in den Medien*. In: *Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF)* (Hrsg.) (1995), Berlin: FSF. S. 34 – 52.
- Grimm, J.** (1997). *Physiologische und psychosoziale Aspekte der Fernsehgewalt-Rezeption. TV-Gefühlsmanagement zwischen Angst und Aggression*. In: *Medienpsychologie*. Bd. 9.
- Grimm, J.** (1998). *Der Robespierre-Affekt. Nichtimitative Wege filmischer Aggressionsvermittlung*. In: *tv-diskurs*, Heft 5. Herausgeberschaft: *Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF)*. Verantwortlich für die Redaktion: Joachim von Gottberg (V.i.S.d.P.). Nomos Verlagsgesellschaft, S. 18 – 29.
- Grimm, J.** (1999). *Fernsehgewalt: Zuwendungsattraktivität, Erregungsverläufe, sozialer Effekt. Zur Begründung und praktischen Anwendung eines kognitiv-physiologischen Ansatzes der Medienrezeptionsforschung am Beispiel von Gewaltdarstellungen*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Grimm, J.** (2000). *Mediengewalt – Wirkungen jenseits von Imitation. Zum Einfluss ästhetischer und dramaturgischer Faktoren auf die Aggressionsvermittlung*. In: Bergmann, S. (Hrsg.) (2000). *Mediale Gewalt. Eine reale Bedrohung für Kinder?* In: *Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK)* (Hrsg.) *Schriften zur Medienpädagogik* 31, gefördert durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ). Bielefeld: GMK.
- Grimm, J.** (2002). *Wirkungsforschung II: Differentiale der Mediengewalt – Ansätze zur Überwindung der Individualisierungs- und Globalisierungsfalle innerhalb der Wirkungsforschung*. In: Hausmanner, T. & Bohrmann, T. (Hrsg.) (2002). *Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven*. München: W. Fink (UTB).
- Groebel, J.** (1982). *„Macht“ das Fernsehen die Umwelt bedrohlich? Strukturelle Aspekte und Ergebnisse einer Längsschnittstudie zur Fernsehwirkungen*. In: Holtz-Bacha, C.; Kutsch, A.; Langenbacher, W. R.; Schönbach, K. / *Deutsche Gesellschaft für Publizistik und Zeitungswissenschaft* (Hrsg.). *Publizistik. Vierteljahreshefte für Kommunikationsforschung ; Zeitschrift für die Wissenschaft von Presse, Rundfunk, Film, Rhetorik, Öffentlichkeitsarbeit, Werbung und Meinungsbildung*. Wiesbaden : VS Verlag für Sozialwissenschaften / Westdeutscher Verlag. Vormal: Konstanz : Dr. u. Verl.-Anst. . Jg. 27, S. 152 – 165
- Groebel, J.** (1993). *Gewalt im deutschen Fernsehen. Ergebnisse einer vergleichenden Untersuchung der Gewaltprofile öffentlich-rechtlicher und privater Fernsehprogramme*. In: *LFR Dokumentationen*. Bd~8. Düsseldorf.
- Grossman, D. & DeGaetano, G.** (1999). *Stop teaching our kids to kill. A call to action against TV, movie & video game violence*. New York: Random House.
- Gunzenhäuser, R.** (2003a). *Spielkultur: Stichworte zur kulturwissenschaftlichen Computerspielanalyse*. In: Keitel, E.; Süß, G.; Gunzenhäuser, R. & Hahn, A. (Hrsg.) (2003). *Computerspiele – Eine Provokation für die Kulturwissenschaften?* DFG-Forschergruppe: „Neue Medien im Alltag“, Band 4. TU Chemnitz: Pabst Science Publishers.
- Gunzenhäuser, R.** (2003b). *Computerspiele als Herausforderung an die Wissenschaften*. In: Keitel, E.; Süß, G.; Gunzenhäuser, R. & Hahn, A. (Hrsg.) (2003). *Computerspiele – Eine Provokation für die Kulturwissenschaften?* DFG-Forschergruppe: „Neue Medien im Alltag“, Band 4. TU Chemnitz: Pabst Science Publishers.
- Haack, J.** (1995). *Interaktivität als Kennzeichen von Multimedia und Hypermedia*. In: Issing, L. J. & Klimsa, P. (Hrsg.) (1995). *Information und Lernen mit Multimedia*. Weinheim: Beltz, PVU.
- Hacker, F.** (1985). *Aggression. Die Brutalisierung unserer Welt*. Düsseldorf: Econ, aktualisierte Neuauflage.

- Half, G.** (1998). Die Malaise der Medienwirkungsforschung: Transklassische Wirkungen und klassische Forschung. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Hampel, R. & Selg, H.** (1975). FAF – Fragebogen zur Erfassung von Aggressivitätsfaktoren. Göttingen: Hogrefe.
- Hartmann, H. A.** (1998). The Thrilling Fields. Oder: „Bis ans Ende – und dann noch weiter“. Über extreme Outdoor Activities. In: Hartmann, H.A. & Haubl, R. (Hrsg.)(1998). Freizeit in der Erlebnisgesellschaft. Amüsement zwischen Selbstverwirklichung und Kommerz. Opladen: Westdeutscher Verlag, 2. Auflage.
- Hartmann, H.A. & Haubl, R.** (Hrsg.)(1998). Freizeit in der Erlebnisgesellschaft. Amüsement zwischen Selbstverwirklichung und Kommerz. Opladen: Westdeutscher Verlag, 2. Auflage.
- Hartwig, H.** (1986). Die Grausamkeit der Bilder. Horror und Faszination in alten und neuen Medien. Weinheim: Quadriga.
- Hausmanninger, T.** (1992). Kritik der Medienethischen Vernunft. Die ethische Diskussion über den Film in Deutschland im 20. Jahrhundert. München: Wilhelm Fink Verlag.
- Hausmanninger, T.** (2002a). Voraussetzungen: Was in diesem Buch unter Ethik und unter Gewalt verstanden wird. In: Hausmanninger, T. & Bohrmann, T. (Hrsg.)(2002). Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München: W. Fink (UTB).
- Hausmanninger, T.** (2002b). Die Geschichte der ethischen Debatte über Gewalt im Film. In: Hausmanninger, T. & Bohrmann, T. (Hrsg.)(2002). Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München: W. Fink (UTB).
- Hausmanninger, T.** (2002c). Vom individuellen Vergnügen und lebensweltlichen Zweck der Nutzung gewalthaltiger Filme. In: Hausmanninger, T. & Bohrmann, T. (Hrsg.)(2002). Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München: W. Fink (UTB).
- Hausmanninger, T. & Bohrmann, T.** (Hrsg.)(2002). Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München: W. Fink (UTB).
- Hirsland, A. & Schneider, W.** (1998). Erkundungen im Reiche Midgard. Eine ethnographische Skizze zu Fantasy-Rollenspielen und ihren Spielern. In: Hartmann, H.A. & Haubl, R. (Hrsg.)(1998). Freizeit in der Erlebnisgesellschaft. Amüsement zwischen Selbstverwirklichung und Kommerz. Opladen: Westdeutscher Verlag, 2. Auflage.
- Hoelscher, G. R.** (1994). Kind und Computer. Spielen und Lernen am PC. Berlin, Heidelberg: Springer Verlag.
- Hoeppel, R.** (1986). Psychologie des Filmerlebens. Frankfurt: Bundesarbeitsgemeinschaft für Jugendfilmarbeit und Medienerziehung.
- Hroß, G.** (2000). Escape to fear. Der Horror des John Carpenter. München: Belleville.
- Hroß, G.** (2002a). Horror: „Friday the 13th“ und der Schrecken des Erwachsenwerdens. In: Hausmanninger, T. & Bohrmann, T. (Hrsg.)(2002). Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München: W. Fink (UTB).
- Hroß, G.** (2002b). Die Funktion von Gewalt im Film. In: Hausmanninger, T. & Bohrmann, T. (Hrsg.)(2002). Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München: W. Fink (UTB).
- Hunziker, P.** (1996). Medien, Kommunikation und Gesellschaft. Einführung in die Soziologie der Massenkommunikation. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 2., überarbeitete Auflage.
- Hurrelmann, B.** (1994). Kinder und Medien. In: Merten, K.; Schmidt, S. J. & Weischenberg, S. (Hrsg.) (1994). Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Hurrelmann, K. & Ulich, D.** (Hrsg.)(1998). Handbuch der Sozialisationsforschung. Weinheim und Basel: Beltz. 5., neu ausgestattete Auflage.
- Issing, L. J. & Klimsa, P.** (Hrsg.)(1995). Information und Lernen mit Multimedia. Weinheim: Beltz, PVU.
- Jung, F.; Weil, C. & Seesslen, G.** (1977). Der Horror-Film. Regisseure, Stars, Autoren, Spezialisten, Themen und Filme. München: Roloff und Seeßlen.
- Katholisches Institut für Medieninformation (KIM)**(Hrsg.)(1996). Lexikon des internationalen Films. Die ganze Welt des Films auf CD-ROM. München, Reinbeck bei Hamburg, Stuttgart: Systema Verlag, Rowohlt, Informedia.
- Keitel, E.** (2003). Einleitung: Zum Genre Computerspiel. In: Keitel, E.; Süß, G.; Gunzenhäuser, R. & Hahn, A. (Hrsg.)(2003). Computerspiele – Eine Provokation für die Kulturwissenschaften? DFG-Forschergruppe: „Neue Medien im Alltag“, Band 4. TU Chemnitz: Pabst Science Publishers.

- Keitel, E.; Süß, G.; Gunzenhäuser, R. & Hahn, A.** (Hrsg.)(2003). Computerspiele – Eine Provokation für die Kulturwissenschaften? DFG-Forschergruppe: „Neue Medien im Alltag“, Band 4. TU Chemnitz: Pabst Science Publishers.
- Kelmer, O. & Stein, A.** (1975). Fernsehen: Aggressionsschule der Nation? Die Entlarvung eines Mythos. (Bochumer Studien zur Publizistik- und Kommunikationswissenschaft, Bd. 3). Bochum.
- Keppler, A.** (1997). Über einige Formen der medialen Wahrnehmung von Gewalt. In: von Trotha, T. (Hrsg.)(1997). Soziologie der Gewalt. Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie. Sonderheft 37/1997. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Kinder, R. & Wieck, T.** (2001). Zum Schreiben komisch, zum Heulen schön. Die Macht des Filmgenres. Bergisch Gladbach: Bastei Lübbe.
- Kleiter, E. F.** (1997). Film und Aggression. Aggressionspsychologie. Theorie und empirische Ergebnisse mit einem Beitrag zur allgemeinen Aggressionspsychologie. Weinheim: Deutscher Studien Verlag.
- Klewer, D.** (1997). Der Splatterfilm. Hille: Medien Publikations- und Werbebesellschaft.
- Klewer, D.** (1998). Alptraum Splatterfilm. Der Splatterfilm. Band 2. Hille: Medien Publikations- und Werbebesellschaft.
- Klimmt, C., & Vorderer, P.** (2002). Wann wird aus Spiel Ernst? Hochinteraktive Medien, "Perceived Reality" und das Unterhaltungserleben der Nutzer/innen. In: Baum A. & Schmidt, S. J. (Hrsg.) (2002). Fakten und Fiktionen. Über den Umgang mit Medienwirklichkeiten. [Berichtsband der Jahrestagung der Deutschen Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft (DGPK) vom 23. bis 25. Mai 2001 in Münster]. Schriftenreihe der Deutschen Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft. Band 29. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH.
- Klinger, J. & Schmiedke-Rindt, C.** (1998). Fantome einer fremden Welt. Über subkulturellen Eigensinn. In: Hartmann, H.A. & Haubl, R. (Hrsg.)(1998). Freizeit in der Erlebnisgesellschaft. Amüsement zwischen Selbstverwirklichung und Kommerz. Opladen: Westdeutscher Verlag, 2. Auflage.
- Kloock, D. & Spahr, A.** (1997). Medientheorien. Eine Einführung. München: Wilhelm Fink Verlag.
- Knüpfer, U.** (2002). Blutbad in Erfurter Schule. Beispielloser Amoklauf: 19jähriger erschießt 17 Menschen und sich selbst. In: Westdeutsche Allgemeine Zeitung. Nr. 98, 17. Woche, 27.04.2002.
- Koch, R. & Behn, S.** (1997). Gewaltbereite Jugendkulturen. Theorie und Praxis sozialpädagogischer Gewaltarbeit. Weinheim: Beltz.
- Korte, J.** (1993). Faustrecht auf dem Schulhof. Über den Umgang mit aggressivem Verhalten in der Schule. Weinheim: Beltz, 2. Auflage.
- Krebs, D.** (1994). Gewalt und Pornographie im Fernsehen – Verführung oder Therapie? In: Merten, K.; Schmidt, S. J. & Weischenberg, S. (Hrsg.)(1994). Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Krohne, H. W.** (1996). Angst und Angstbewältigung. Stuttgart: Kohlhammer.
- Kübler, H.-D.** (1995). Mediengewalt: Sozialer Ernstfall oder medienpolitischer Spielball? Ein DauertHEMA im Interessenclinch zwischen Politik, Kommerz und Wissenschaft. In: Friederichsen, M. & Vowe, G. (Hrsg.)(1995). Gewaltdarstellungen in den Medien. Theorien, Fakten und Analysen. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Kunczik, M.** (1995). Wirkungen von Gewaltdarstellungen. Zum aktuellen Stand der Diskussion. In: Friederichsen, M. & Vowe, G. (Hrsg.)(1995). Gewaltdarstellungen in den Medien. Theorien, Fakten und Analysen. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Kunczik, M.** (1998). Gewalt und Medien. Köln: Böhlau Verlag, 4., aktualisierte Auflage.
- Kunczik, M.** (2000). Medien und Gewalt. In: Bergmann, S. (Hrsg.)(2000). Mediale Gewalt. Eine reale Bedrohung für Kinder? In: Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK)(Hrsg.) Schriften zur Medienpädagogik 31, gefördert durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ). Bielefeld: GMK.
- Kunczik, M. & Zipfel, A.** (1996). Medienwirkungsforschung – Diskutiert am Thema der Gewalt. In: Akademie der politischen Bildung (Hrsg.)(1996). Jahrbuch 1996. Medien, Politik und politische Bildung. Friederich Ebert Stiftung. S. 56 – 71.
- Kunczik, M. & Zipfel, A.** (1997). Wirkungen von Gewaltdarstellungen. In: Liedtke, M. (Hrsg.)(1997). Kind und Medien. Zur kulturgeschichtlichen und ontogenetischen Entwicklung einer Beziehung. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Kunczik, M. & Zipfel, A.** (2002). Wirkungsforschung I: Ein Bericht zur Forschungslage. In: Hausmanning, T. & Bohrmann, T. (Hrsg.)(2002). Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München: W. Fink (UTB).

- Kusch, M. & Petermann, F.** (1993). Entwicklungspsychopathologie von Verhaltensstörungen im Vorschulalter. In: Petermann, F. & Petermann, U. (Hrsg.)(1993). Angst und Aggression bei Kindern und Jugendlichen. Ursachen, Förderung, Therapie. München: Quintessenz.
- Ladas, M.** (2002). Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen. Frankfurt a. M.: Peter Lang Verlag. Zugl.: Münster (Westfalen) Univ., Diss., 2002.
- Ladas, M.** (2003). Brutale Spiele(r)? Eine Befragung von 2141 Computerspielern zu Wirkung und Nutzung von Gewalt. In: Rötzer, F. (Hrsg.)(2003b). Virtuelle Welten – reale Gewalt. Hannover: Reihe Telepolis, Verlag Heinz Heise.
- Langer, J. & Steinlechner, P.** (1999). Kingpin – Anstelle eines Testberichts. Maulkorb für Gamestar. Jugendschutz contra Pressefreiheit. In: Kielmann, U. (Verlagsleiter), IDG Entertainment Verlag (Hrsg.). Gamestar, Ausgabe: 9/99, S. 88 – 89.
- Laudowicz, E.** (1998). Computerspiele. Herausforderung für Eltern und Lehrer. Köln: Papy Rossa Verlag.
- Laux, L.; Glanzmann, P.; Schaffner, P. & Spielberger, C. D.** (1981). STAI – Das State-Trait-Angstinventar. Weinheim: Beltz.
- Leary, M. R.; Kowalski, R. M.; Smith, L. & Phillips, S.** (2003). Teasing, rejection, and violence: Case studies of the school shootings. In: Huesmann, L. R. (Hrsg.). Aggressive Behavior: a multidisciplinary journal devoted to the experimental and observational analysis of conflict in humans and animals / International Society for Research on Aggression. New York: Wiley-Liss. Vol. 29, 202-214.
- Lehne, W.** (1998). Zu den Konstruktionsprinzipien der polizeilichen Kriminalitätsstatistik am Beispiel der Jugendkriminalität. In: Breyvogel, W. (Hrsg.)(1998). Stadt, Jugendkulturen und Kriminalität. Bonn: Dietz.
- Lehr, M. & Trebbin, F.** (Hrsg.)(1998). Frank Trebbins „Die Angst sitzt neben Dir“. Gesamtausgabe. Schönwalde: Frank Trebbin Selbstverlag.
- Lesyna, K. & Paight, D.** (1992). Suicide and the Media. In: Maris, R.W.; Berman, A.L.; Maltsberger, J.T. and Yufit, R.I. (Hrsg.). Assessment and Prediction of Suicide. New York: Guilford Publications.
- Liedtke, M.** (Hrsg.)(1997). Kind und Medien. Zur kulturgeschichtlichen und ontogenetischen Entwicklung einer Beziehung. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Lischka K.** (2002). Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels. Hannover: Reihe Telepolis, Verlag Heinz Heise.
- Lischka, K.** (2003). Schöne Spiele, falsche Freunde. Theorie und Praxis des Kriegs in Computerspielen. In: Rötzer, F. (Hrsg.)(2003b). Virtuelle Welten – reale Gewalt. Hannover: Reihe Telepolis, Verlag Heinz Heise.
- Lode, S.** (1998). Gewalt im Fernsehen. Entwicklung und Wirkung von Gewalt im Fernsehen. Verfassungsrechtliche Vorgaben und bestehende Regularien. Münster: Univ. Diss. 1997.
- Lukesch, H. et al.** (1989). Jugendmedien-Studie. Verbreitung, Nutzung und ausgewählte Wirkungen von Massenmedien bei Kindern und Jugendlichen. Medienforschung Bd. 1. Regensburg: S. Roderer Verlag.
- Lukesch, H.** (Hrsg.)(1990). „Wenn Gewalt zur Unterhaltung wird...“. Beiträge zur Nutzung und Wirkung von Gewaltdarstellungen in audiovisuellen Medien. Medienforschung Bd. 3. Regensburg: Roderer Verlag.
- Lukesch, H.** (1998). Medien und ihre Wirkungen. Eine Einführung. Regensburg: Universität Regensburg. <http://www-lukesch.uni-regensburg.de/lehre/internetangebote/medien/> und <http://rpss23.-psychologie.uni-regensburg.de/lehre/internetangebote/medien/>.
- Lukesch, H.** (2002a). Mediengewaltforschung: Überblick und Probleme. Vortrag auf dem Kongress „Mediengewalt, Handeln statt Resignieren!“ in der LMU München, 25.07.2002.
- Lukesch, H.** (2002b). Verführt von den Medien? Interview mit M. Tetzner „Deutsche Polizei“ vom 05.09.2002. In: Gewerkschaft der Polizei (Hrsg.)(2002). Deutsche Polizei. Berlin.
- Luhmann, N.** (1996). Die Realität der Massenmedien. Opladen: Westdeutscher Verlag, 2., erw. Aufl.
- Mantell, D. M.** (1978). Familie und Aggression. Zur Einübung von Gewalt und Gewaltlosigkeit. Eine empirische Untersuchung. Frankfurt a. M.: Fischer.
- Maris, R.W.; Berman, A.L.; Maltsberger, J.T. & Yufit, R.I.** (1992)(Hrsg.). Assessment and Prediction of Suicide. New York: Guilford Publications.
- McGuire, W. J.** (1986). The myth of massive media impact: savagings and salvagings. In Comstock, G. (Hrsg.). Public Communication and Behaviour. Bd. 1. Orlando, FL: Academic Press. S. 173 – 257.
- Meirowitz, K.** (1993). Gewaltdarstellungen auf Videokassetten. Grundrechtliche Freiheiten und gesetzliche Einschränkungen zum Jugend- und Erwachsenenschutz. Eine verfassungsrechtliche Untersuchung. Berlin: Duncker & Humblot.

- Merten, K.** (1994). Wirkungen von Kommunikation. In: Merten, K.; Schmidt, S. J. & Weischenberg, S. (Hrsg.)(1994). Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Merten, K.** (1999). Gewalt durch Gewalt im Fernsehen? Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Merten, K.; Schmidt, S. J. & Weischenberg, S.** (Hrsg.)(1994). Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Meyn, H.** (1996). Massenmedien in der Bundesrepublik Deutschland. Berlin: Edition Colloquium, überarbeitete u. aktualisierte Neuauflage.
- Mikos, L.** (2000). Beobachtete Gewalt – mediale Gewaltformen. Die Faszination medialer Gewaltdarstellungen. In: Bergmann, S. (Hrsg.)(2000). Mediale Gewalt. Eine reale Bedrohung für Kinder? In: Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK)(Hrsg.) Schriften zur Medienpädagogik 31, gefördert durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ). Bielefeld: GMK.
- Mikos, L.** (2001a). Dynamik und Effekte für den Sinnenrausch. Ästhetik der Gewaltdarstellung im Action- und Science-Fiction-Film. In: tv-diskurs, Heft 17. Herausgeberschaft: Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF). Verantwortlich für die Redaktion: Joachim von Gottberg (V.i.S.d.P.). Nomos Verlagsgesellschaft, S. 12 – 17.
- Mikos, L.** (2001b). Zwischen Angst, Spannung und Lust. Ästhetik der Gewaltdarstellung im Thriller. In: tv-diskurs, Heft 18. Herausgeberschaft: Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF). Verantwortlich für die Redaktion: Joachim von Gottberg (V.i.S.d.P.). Nomos Verlagsgesellschaft, S. 12 – 17.
- Mikos, L.** (2001c). Monster und Zombies im Blutrausch. Ästhetik der Gewaltdarstellung im Horrorfilm. In: tv-diskurs, Heft 19. Herausgeberschaft: Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF). Verantwortlich für die Redaktion: Joachim von Gottberg (V.i.S.d.P.). Nomos Verlagsgesellschaft, S. 12 – 17.
- Mikos, L.** (2002). Angst, Streit und Tränen. Ästhetik der Gewaltdarstellung im Melodrama und in Familienserien. In: tv-diskurs, Heft 21. Herausgeberschaft: Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF). Verantwortlich für die Redaktion: Joachim von Gottberg (V.i.S.d.P.). Nomos Verlagsgesellschaft, S. 18 – 23.
- Mikos, L.** (2003). Film- und Fernsehanalyse. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.
- Misek-Schneider, K.** (1995). Spielstress oder Stressspiel? Computerspiele als Stressoren. In: Fritz, J. (Hrsg.)(1995). Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherung an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Weinheim: Juventa.
- Misek-Schneider, K. & Fritz, J.** (1995). StudentInnen im Sog der Computerspiele. In: Fritz, J. (Hrsg.) (1995). Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherung an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Weinheim: Juventa.
- Monaco, J.** (1999). Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien. Mit einer Einführung in Multimedia. Reinbeck: Rowohlt, Überarbeitete und erweiterte Neuauflage.
- Moser, H.** (1995). Einführung in die Medienpädagogik. Aufwachsen im Medienzeitalter. Opladen: Leske & Budrich.
- Nachtigall, C. & Suhl, S.** (2002). Der Regressionseffekt. Mythos und Wirklichkeit. In: Steyer, R. (Hrsg.)(2002). methaval Report. Schriftenreihe des Lehrstuhls für Psychologische Methodenlehre und Evaluationsforschung am Institut für Psychologie der Friederich-Schiller-Universität Jena. Report (2) (2002).
- Nienhaus, G.** (1998). Jugendkriminalität – Eine Analyse auf der Grundlage der Verurteilungsstatistik der Justiz. In: Breyvogel, W. (Hrsg.)(1998). Stadt, Jugendkulturen und Kriminalität. Bonn: Dietz.
- Noack, K.-A., Kollehn, K. & Schill, W.** (1992). Thema: Fernsehen. Unterrichtsmaterialien für die Grundschule (1. – 4. Klasse). Herausgegeben von der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. Stuttgart, Düsseldorf, Berlin, Leipzig: Ernst Klett Schulbuchverlag.
- Nolane, R. D.** (1982). Stephen King im Interview mit R. D. Nolane. In: Science Fiction Times. Nr. 152, S. 4.
- Nolting, H.-P.** (1993). Lernfall Aggression. Wie sie entsteht – Wie sie zu vermindern ist. Ein Überblick mit Praxischwerpunkt: Alltag und Erziehung. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt.
- Oerter, R. & Montada, L.** (Hrsg.)(1987). Entwicklungspsychologie. Ein Lehrbuch. Weinheim: PVU. 2., völlig neubearbeitete und erweiterte Auflage.
- Petermann, F.** (1994). Aggression und Gewalt bei Kindern. Sind die Medien schuld? Universitas 49/5, S. 434 – 443.

- Petermann, F.** (1998). Entwicklung aggressiven Verhaltens: Diagnostik und psychotherapeutische Intervention. In: Bierhoff, H. W. & Wagner, U. (Hrsg.)(1998). Aggression und Gewalt. Phänomene, Ursachen und Interventionen. Stuttgart: Kohlhammer.
- Petermann, F.** (Hrsg.)(2002). Lehrbuch der Klinischen Kinderpsychologie und -psychotherapie. Göttingen: Hogrefe. 5., korrigierte Auflage.
- Petermann, F. & Kusch, M.** (1993). Entwicklungspsychopathologie von Verhaltensstörungen im Kindes- und Jugendalter. In: Petermann, F. & Petermann, U. (Hrsg.)(1993). Angst und Aggression bei Kindern und Jugendlichen. Ursachen, Förderung, Therapie. München: Quintessenz.
- Petermann, F. & Petermann, U.** (2001). Training mit aggressiven Kindern. Materialien für die klinische Praxis. Weinheim und Basel: Beltz / PVU. 10., vollständig überarbeitete Auflage.
- Petermann, F. & Petermann, U.** (Hrsg.)(1993). Angst und Aggression bei Kindern und Jugendlichen. Ursachen, Förderung, Therapie. München: Quintessenz.
- Pfeffer, C.** (1989)(Hrsg.). Suicide Among Youth: Perspectives on Risk and Prevention. Washington: American Psychiatric Press.
- Pfeiffer, C.** (1997). Der Staat kann das alleine nicht schaffen. Ursachen für Jugendkriminalität müssen von der Gesellschaft verändert werden. Gespräch mit Prof. Dr. Christian Pfeiffer, Leiter des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN). In: tv-diskurs, Heft 3, Dezember 1997. Herausgeberschaft: Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF). Verantwortlich für die Redaktion: Joachim von Gottberg (V.i.S.d.P.). Nomos Verlagsgesellschaft.
- Pfeiffer, C. & Wetzels, P.** (1999). Keine „deutschen Chancen“. Thesen zur Jugendgewalt. In: Erziehung und Wissenschaft. Herausgeberschaft: GEW. Zeitschrift der Bildungsgewerkschaft GEW, Ausgabe 9/1999, S. 10 – 13.
- Phillips, D. P.** (1974). The influence of suggestion on suicide: substantive and theoretical implications of the Werther-Effect. In: American Sociological Review. Band 39, S. 340 – 354. Reprint in: Welz, R. und Pohlmeier H. (Hrsg.)(1980). Interdisziplinäre Selbstmordforschung, Weinheim: Beltz.
- Postman, N.** (1997a). Wir amüsieren uns zu Tode. Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindustrie. Frankfurt a. M.: Fischer Taschenbuch Verlag. Ungekürzte Ausgabe in deutscher Übersetzung der Originalausgabe von 1985.
- Postman, N.** (1997b). Das Verschwinden der Kindheit. Frankfurt a. M.: Fischer Taschenbuch Verlag. Ungekürzte Ausgabe in deutscher Übersetzung der Originalausgabe von 1982.
- Radtke, F.-O.** (1995). „Multikulturelle Streetgangs“ revisited. Veröffentlichte Gewalt und organisierte Angst in Deutschland. In: Ferchhoff, W.; Sander, U. & Vollbrecht, R. (Hrsg.)(1995). Jugendkulturen – Faszination und Ambivalenz. Einblick in jugendliche Lebenswelten. Weinheim: Juventa.
- Rathmayr, B.** (1994). Medien und Gewalt. Über die Faszination des Schreckens im Zeitalter der Vernunft. Hagen: Fernuniversität, Gesamthochschule.
- Reß, E.** (1990). Die Faszination Jugendlicher am Grauen. Dargestellt am Beispiel von Horror-Videos. Würzburg: Königshausen & Neumann, zugl. Würzburg, Univ., Diss., 1988.
- Retschitzki, J. & Gurtner, J.-L.** (1997). Das Kind und der Computer. Bern, Göttingen, Toronto: Hans Huber Verlag.
- Richter, H. E.** (1992). Umgang mit Angst. Hamburg: Hoffmann & Campe.
- Robinson, T. N.; Wilde, M. L.; Navracruz, L. C.; Farish Haydel, K. & Varady A.** (2001). Effects of Reducing Children's Television and Video Game Use on Aggressive Behaviour. American Medical Association (Hrsg.): Arch Pediatr Adolesc Med. American Medical Association: Vol. 155, Januar 2001.
- Röser, J.** (2000). Fernsehgewalt im gesellschaftlichen Kontext. Eine Cultural Studies-Analyse über Medienaneignung in Dominanzverhältnissen. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Rötzer, F.** (1996). Interaktion – das Ende herkömmlicher Massenmedien. In: Bollmann, S. (Hrsg.) (1996). Kursbuch Neue Medien. Trends in Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur. Mannheim: Bollmann Verlag, 2. durchgesehene Auflage.
- Rötzer, F.** (2003a). Einleitung: Angst vor den neuen Medien. In: Rötzer, F. (Hrsg.)(2003b). Virtuelle Welten – reale Gewalt. Hannover: Reihe Telepolis, Verlag Heinz Heise.
- Rötzer, F.** (Hrsg.)(2003b). Virtuelle Welten – reale Gewalt. Hannover: Reihe Telepolis, Verlag Heinz Heise.
- Rogge, J.-U.** (1999). Kinder können Fernsehen. Vom Umgang mit der Flimmerkiste. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, vollständig überarbeitete und erweiterte Neuausgabe.

- Rogge, J.-U.** (2000). Die Gefahr des Bösen, die Lust am Bösen. Über die Gewalt in den Medien. In: Bergmann, S. (Hrsg.)(2000). Mediale Gewalt. Eine reale Bedrohung für Kinder? In: Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK)(Hrsg.) Schriften zur Medienpädagogik 31, gefördert durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ). Bielefeld: GMK.
- Ruhrmann, G.** (1994). Ereignis, Nachricht und Rezipient. In: Merten, K.; Schmidt, S. J. & Weischenberg, S. (Hrsg.)(1994). Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Schäfer, M. & Frey, D.** (Hrsg.)(1999). Aggression und Gewalt unter Kindern und Jugendlichen. Göttingen u. a.: Hogrefe.
- Scheithauer, H. & Petermann, F.** (2002). Aggression. In: Petermann, F. (Hrsg.)(2002). Lehrbuch der Klinischen Kinderpsychologie und -psychotherapie. Göttingen: Hogrefe. 5., korrigierte Auflage.
- Schiffer, E.** (1999). Warum Hieronymus B. keine Hexen verbrannte. Gewaltbereitschaft bei Kindern und Jugendlichen erkennen – Gewalt vorbeugen. Weinheim: Beltz.
- Schindler, F. & Wiemken, J.** (1997). „DOOM is invading my dreams“ – Warum ein Gewaltspiel Kultstatus erlangte. In: Fritz, J. & Fehr, W. (Hrsg.)(1997c). Handbuch Medien: Computer-Spiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Schneider, H. J.** (1980). Das Geschäft mit dem Verbrechen. Massenmedien und Kriminalität. München:
- Schnurrer, A.; Spiegel, J.; Seim, R. & Hiebing, D.** (1996). Comic – zensiert. Sonneberg: Edition Kunst der Comics.
- Schönplug, W. & Schönplug, U.** (1989). Psychologie. Allgemeine Psychologie und ihre Verzweigungen in die Entwicklungs-, Persönlichkeits- und Sozialpsychologie. München: PVU. 2. Auflage.
- Schorb, B.; Mohn, E. & Theunert, H.** (1998). Sozialisation durch (Massen-)Medien. In: Hurrelmann, K. & Ulich, D. (Hrsg.)(1998). Handbuch der Sozialisationsforschung. Weinheim und Basel: Beltz. 5., neu ausgestattete Auflage.
- Schorb, B. & Theunert, H.** (1982). Gewalt im Fernsehen. In welcher Form tritt sie auf? Wie gehen Jugendliche damit um? In: Schaar E., Schorb B., Theunert H., Institut Jugend, Film, Fernsehen, Medien und Erziehung (Hrsg.). Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienpädagogik Heft 6.
- Schramm, W. et al.** (1961). Television in the lives of our children. Stanford: Uni Press California.
- Schubert, T. & Regenbrecht, H.** (2002). Wer hat Angst vor virtueller Realität? Angst, Therapie und Präsenz in virtuellen Welten. In: Bente, G.; Krämer, N. C. & Petersen, A. (Hrsg.)(2002). Virtuelle Realitäten. Reihe: Internet und Psychologie. Neue Medien in der Psychologie. Göttingen: Hogrefe.
- Schulte v. Drach, M. C.** (2002). Die Killer-Konditionierung. Ein „Tötungs-Experte“ über die Wirkung von Gewaltspielen. In: Sueddeutsche.de vom 27.04.2002. <http://www.sueddeutsche.de/wissen/artikel/723/723>.
- Schulte v. Drach, M. C.** (2003). Mit Ego-Shootern gegen Spinnenangst. In: Sueddeutsche.de vom 22.10.2003. <http://www.sueddeutsche.de/panorama/artikel/115/20095/pßrint.html>.
- Schulze, G.** (1996). Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart. Frankfurt a. M.: Campus, 6. Auflage.
- Schwind, H. D.; Baumann, J.; Schneider, U. und Winter, M.** (Hrsg.)(1990). Ursache, Prävention und Kontrolle von Gewalt. Analysen und Vorschläge der Unabhängigen Regierungskommission zur Verhinderung und Bekämpfung von Gewalt (Gewaltkommission). In: Schwind, H. D.; Baumann, J. u.a. (Hrsg.)(1990). Ursachen, Prävention und Kontrolle von Gewalt. Bd. 1: Endgutachten und Zwischengutachten der Arbeitsgruppen, Bd.2: Erstgutachten der Unterkommissionen, Bd.3: Sondergutachten. Berlin: Duncker & Humblot.
- Schwenkmezger, P., Hodapp, V. & Spielberg, C. D.** (1992). STAXI – Das State-Trait-Ärgerausdrucks-Inventar. Bern, Göttingen, Toronto: Verlag Hans Huber.
- Seesslen, G.** (1995). Thriller. Kino der Angst. Grundlagen des populären Films. Marburg: Schüren, überarbeitete u. aktualisierte Neuauflage.
- Seesslen, G.** (1996). Geschichte und Mythologie des Abenteuerfilms. Grundlagen des populären Films. Marburg: Schüren.
- Seesslen, G. & Weil, C.** (1980). Kino des Phantastischen. Geschichte und Mythologie des Horrorfilms. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt.
- Seim, R.** (1997). Zwischen Medienfreiheit und Zensureingriffen. Eine medien- und rechtssoziologische Untersuchung zensorischer Einflussnahme auf bundesdeutsche Populärkultur. Münster: Telos Verlag für Kulturwissenschaft. Zugl.: Münster (Westfalen), Univ., Diss., 1997.

- Seim R. & Spiegel, J.** (Hrsg.)(1995). „Ab 18“ – zensiert, diskutiert, unterschlagen. „Der dritte Grad“. Beispiele aus der Kulturgeschichte der Bundesrepublik Deutschland. Münster: Kulturbüro Münster, 3., verbesserte u. aktualisierte Auflage.
- Selg, H.** (1991). Auswirkungen von Gewaltdarstellungen in Massenmedien. In: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (Hrsg.). BPS-Report, Ausgabe 6, S. 6 – 8.
- Selg, H.** (1997a). Gewalt in Medien – Möglichkeiten von Eltern zur Vermeidung negativer Auswirkungen. In: Kindheit und Entwicklung, Heft 6. Göttingen: Hogrefe, S. 79 – 83.
- Selg, H.** (1997b). Psychologische Wirkungsforschung über Gewalt in Medien In: tv-diskurs, Heft 2. Herausgeberschaft: Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF). Verantwortlich für die Redaktion: Joachim von Gottberg (V.i.S.d.P.). Nomos Verlagsgesellschaft, S. 50 – 56.
- Selg, H.** (1998). Filmhelden als Gewaltmodell? Was gelernt wird, hängt von der Gesamtaussage ab. In: tv-diskurs, Heft 21. Herausgeberschaft: Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF). Verantwortlich für die Redaktion: Joachim von Gottberg (V.i.S.d.P.). Nomos Verlagsgesellschaft, S. 18 – 23
- Selg, H.; Mees, U. & Berg, D.** (1997). Psychologie der Aggressivität. Göttingen: Hogrefe, 2., überarbeitete Auflage.
- Selg, O.** (1998). Medienwirkung. Hypothesen – Modelle – Theorien. Kurzübersicht zur Wirkungsweise von Gewaltdarstellungen in visuellen Medien. In: tv-diskurs, Heft 6. Herausgeberschaft: Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF). Verantwortlich für die Redaktion: Joachim von Gottberg (V.i.S.d.P.). Nomos Verlagsgesellschaft, S. 48 – 49.
- Semler, G.** (1994). Die Lust an der Angst. Warum Menschen sich freiwillig extremen Risiken aussetzen. München: Heyne.
- Sörensen, M.** (1996). Einführung in die Angstpsychologie. Ein Überblick für Psychologen, Pädagogen, Soziologen und Mediziner. Weinheim: Deutscher Studien Verlag, 4. Auflage.
- Steckel, R.** (1998). Aggression in Videospiele: Gibt es Auswirkungen auf das Verhalten von Kindern? Reihe Internationale Hochschulschriften Band 250. Münster: Waxmann. Zugleich: Bochum, Univ., Diss., 1997.
- Stegemann, T.** (2003). Amoktaten haben Vorbildcharakter. In: Rötzer, F. (Hrsg.)(2003b). Virtuelle Welten – reale Gewalt. Hannover: Reihe Telepolis, Verlag Heinz Heise.
- Stengel, D.** (1998). Cybermania. Über virtuelle Welten. In: Hartmann, H.A. & Haubl, R. (Hrsg.)(1998). Freizeit in der Erlebnisgesellschaft. Amüsement zwischen Selbstverwirklichung und Kommerz. Opladen: Westdeutscher Verlag, 2. Auflage.
- Steyer, R.** (Hrsg.)(2002). methaval Report. Schriftenreihe des Lehrstuhls für Psychologische Methodenlehre und Evaluationsforschung am Institut für Psychologie der Friederich-Schiller-Universität Jena. Report (2) (2002).
- Strian, F.** (1995). Angst und Angstkrankheiten. München: Beck.
- Süß, G.** (2003). Filmstudien und Computerspielanalyse. In: Keitel, E.; Süß, G.; Gunzenhäuser, R. & Hahn, A. (Hrsg.)(2003). Computerspiele – Eine Provokation für die Kulturwissenschaften? DFG-Forschergruppe: „Neue Medien im Alltag“, Band 4. TU Chemnitz: Pabst Science Publishers.
- Tannenbaum, P. H. & Zillmann, D.** (1975). Emotional arousal in the facilitation of aggression through communication. In: Berkowitz, L. (Hrsg.)(1975). Advances in experimental social psychology. Bd. 8. New York: Academic Press. S. 149-192.
- Theunert, H.** (1987). Gewalt in den Medien – Gewalt in der Realität. Gesellschaftliche Zusammenhänge und pädagogisches Handeln. Opladen: Leske & Budrich.
- Theunert, H.** (1992). Zwischen Vergnügen und Angst – Fernsehen im Alltag von Kindern. Eine Untersuchung zur Wahrnehmung und Verarbeitung von Fernsehinhalten durch Kinder aus unterschiedlichen soziokulturellen Milieus in Hamburg. Berlin: Vistas.
- Theunert, H. & Schorb, B.** (1995). Mordsbilder. Kinder und Fernsehinformation. Berlin: Vistas.
- von Trotha, T.** (Hrsg.)(1997). Soziologie der Gewalt. Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie. Sonderheft 37/1997. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Vitouch, P.** (1997). Gewaltfilme als Angsttraining. Kontrollierbare Angstreize simulieren den Umgang mit realen Ängsten. In: tv-diskurs, Heft 2. Herausgeberschaft: Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF). Verantwortlich für die Redaktion: Joachim von Gottberg (V.i.S.d.P.). Nomos Verlagsgesellschaft, S. 40 – 49.
- Vogelsang, W.** (1991). Jugendliche Video-Cliquen. Action- und Horrorvideos als Kristallisationspunkte einer neuen Fankultur. Westdeutscher Verlag. Opladen.

- Vogelsang, W.** (2000). Jugendliche Medienhandeln in Gruppen. Ein Forschungsbeitrag zur differentiellen Aneignung von Gewaltdarstellungen. In: Bergmann, S. (Hrsg.)(2000). Mediale Gewalt. Eine reale Bedrohung für Kinder? In: Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK)(Hrsg.) Schriften zur Medienpädagogik 31, gefördert durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ). Bielefeld: GMK.
- Vogelsang, W.** (2002). Publikums-kulturen: Medienkompetenz von unten. In: Hausmanning, T. & Bohrmann, T. (Hrsg.)(2002). Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München: W. Fink (UTB).
- Vollbrecht, R.** (1995). Jugendkulturelle Szenen und ihre Medien. In: Friederichsen, M. & Vowe, G. (Hrsg.)(1995). Gewaltdarstellungen in den Medien. Theorien, Fakten und Analysen. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Wagner-Winterhager, L.** (1984). Warum haben Jugendliche Lust zu grausamen Filmen. In: Becker, G.; Frommann, A.; Giesecke, H.; Harder, W.; Hentig, H. von; Liegle, L.; Rutschky, K.; Scheilke, C.; Zimmer, J. (Hrsg.). Neue Sammlung, Zeitschrift für Erziehung und Gesellschaft.; Friederich Verlag, Jg. 24, 1984/4, S. 356 – 370.
- Weber, K.** (2003). Gewalt und Medien, Gewalt durch Medien, Gewalt ohne Medien. In: Rötzer, F. (Hrsg.)(2003b). Virtuelle Welten – reale Gewalt. Hannover: Reihe Telepolis, Verlag Heinz Heise.
- Wegener, C.** (2000). Mit Gewalt unterhalten – Fernsehen zwischen Fiktion und Realität. In: Bergmann, S. (Hrsg.)(2000). Mediale Gewalt. Eine reale Bedrohung für Kinder? In: Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK)(Hrsg.) Schriften zur Medienpädagogik 31, gefördert durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ). Bielefeld: GMK.
- Weiß, R. H.** (2000). Gewalt, Medien und Aggressivität bei Schülern. Göttingen: Hogrefe.
- Wertheimer, J.** (1986). Ästhetik der Gewalt. Frankfurt a. M.: Athenäum.
- Westphal, S. & Lukas, C.** (2000). Die Scream Trilogie. ...und die Geschichte des Teen-Horrorfilms. München Heyne.
- Wiegerling, K.** (1998). Medienethik. Stuttgart, Weimar: Metzler.
- Wilhelm, P.; Myrtek, M. & Brügger, G.** (1997). Vorschulkinder vor dem Fernseher. Ein psychophysiologisches Feldexperiment. Göttingen: Verlag Hans Huber.
- Wink, T.** (1993). Zur kathartischen Wirkung medialer Gewalt. Bochum: Univ., Diss. 1993.
- Winter, R.** (1992). Filmsoziologie. Eine Einführung in das Verhältnis von Film, Kultur und Gesellschaft. München: Quintessenz.
- Winterhoff-Spurk, P.** (1999). Medienpsychologie. Eine Einführung. Stuttgart: Kohlhammer.
- Winterhoff-Spurk, P.; Unz, D. & Schwab, F.** (2001). „In the mood“ – Zur Kultivierung von Emotionen durch Fernsehen. In: Hartmann, R. (Hrsg.). Universität des Saarlandes: Magazin Forschung. Saarbrücken: Universität des Saarlandes, Band 2/2001, S. 20 – 33.
- Wittchen, H. U.** (1994). Was sie schon immer über Angst wissen wollten! Angst, Angsterkrankungen, Behandlungsmöglichkeiten. Basel: Karger, 2. Auflage.
- Wulff, H.-J.** (1997). Die Erzählung der Gewalt. Verstehen und Verarbeiten von Gewalt hängt mit kulturellen Variablen zusammen. Gespräch mit Prof. Dr. Hans-Jürgen Wulff, Universität Kiel. In: tv-diskurs, Heft3, Dezember 1997. Herausgeberschaft: Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen (FSF). Verantwortlich für die Redaktion: Joachim von Gottberg (V.i.S.d.P.). Nomos Verlagsgesellschaft, S. 62 – 71.
- Wuss, P.** (1999). Filmanalyse und Psychologie. Strukturen des Films im Wahrnehmungsprozess. Berlin: Ed. Sigma Medienwissenschaft, Bd. 15, Rainer Bohn Verlag. 2., durchgesehene und erweiterte Auflage.
- Young, K. S.** (1999). Caught in the Net. Suchtgefahr Internet. Übersetzung a. d. Amerikanischen: S. Reichert. München: Kösel.
- Zelle, C.** (1990). Über den Grund des Vergnügens an schrecklichen Gegenständen in der Ästhetik des achtzehnten Jahrhunderts. Mit einem bibliographischen Anhang. In: Gendola, P. & Zelle, C. (Hrsg.)(1990). Schönheit und Schrecken – Entsetzen, Gewalt und Tod in alten und neuen Medien. Heidelberg: Carl Winter Verlag.
- Zillmann, D.** (1998). The psychology of the appeal of portrayals of violence. In: Goldstein, J. (Hrsg.) (1998). Why we watch. The attractions of violent entertainment. Oxford: Oxford University Press.

Anhang

- [A] **SAB – Selbsteinschätzungsfragebogen zur aktuellen Befindlichkeit**
- [B] **gemittelte T- Werte der Pretests des IAF (sämtliche Faktorstufen)**
- [C] **gemittelte T- Werte der Pretests des FAF (sämtliche Faktorstufen)**
- [D] **Instruktionen für die Teilnehmer**
- [E] **Informationen für das Rektorat und die teilnehmenden Lehrer** (Text des Schulanschreibens zwecks Anfrage einer Teilnahme)

[A]

--	--	--	--	--	--	--

Selbsteinschätzungsfragebogen zur aktuellen Befindlichkeit

Anwendung: Der folgende Selbsteinschätzungsbogen besteht aus einer Reihe von Fragen, durch deren Beantwortung man sich selbst bzw. die eigene Stimmung beschreiben kann. Jeder Frage folgt eine aus sechs Zahlen bestehende Skala, mit den Werten 1: „**überhaupt nicht**“, 2: „**sehr gering**“, 3: „**ein wenig**“, 4: „**ziemlich**“, 5: „**sehr**“ und 6: „**völlig**“. Bitte lesen Sie jede Frage und beantworten Sie diese mit Hilfe der Skala. Schätzen Sie auf der Skala von 1 bis 6 ein, wie Sie sich **jetzt**, d. h. **in diesem Moment** wahrnehmen. Denken Sie bitte nicht lange über die Fragen nach, sondern versuchen Sie „aus dem Bauch“ heraus zu antworten. Bitte bedenken Sie nur, daß es um Ihre **augenblickliche** Befindlichkeit geht.

		Überhaupt	nicht	sehr	gering	ein	bißchen	ziemlich	sehr	völlig
1.	Fühlen Sie sich selbstsicher?	1	2	3	4	5	6			
2.	Wie aufgeregt sind Sie momentan?	1	2	3	4	5	6			
3.	Sind Sie im Augenblick gut gelaunt (fröhlich/vergnügt)?	1	2	3	4	5	6			
4.	Fühlen Sie sich momentan angespannt?	1	2	3	4	5	6			
5.	Sind Sie in diesem Moment wütend?	1	2	3	4	5	6			
6.	Ärgern Sie sich jetzt gerade über irgendetwas?	1	2	3	4	5	6			
7.	Wie zufrieden sind Sie augenblicklich?	1	2	3	4	5	6			
8.	Erleben Sie sich im Moment als zappelig?	1	2	3	4	5	6			
9.	Wie entspannt fühlen Sie sich zur Zeit?	1	2	3	4	5	6			
10.	Sind Sie gerade über irgendetwas frustriert?	1	2	3	4	5	6			
11.	Sind Sie im Augenblick bekümmert?	1	2	3	4	5	6			
12.	Wie nervös sind Sie gegenwärtig?	1	2	3	4	5	6			
13.	Wie ruhig sind Sie momentan?	1	2	3	4	5	6			
14.	Fühlen Sie sich gelöst?	1	2	3	4	5	6			
15.	Empfinden Sie sich in diesem Moment als ausgeruht?	1	2	3	4	5	6			
16.	Sind Sie über etwas beunruhigt?	1	2	3	4	5	6			
17.	Fühlen Sie sich augenblicklich wohl?	1	2	3	4	5	6			
18.	Sind sie im Moment verkrampft?	1	2	3	4	5	6			
19.	Wie gereizt sind Sie zur Zeit?	1	2	3	4	5	6			
20.	Empfinden Sie sich momentan als besorgt?	1	2	3	4	5	6			
21.	Würden Sie Ihre Gesamtstimmung als gut beschreiben?	1	2	3	4	5	6			

[B]

Zwischensubjektfaktoren

		Wertelabel	N
Geschlecht der VPN	1	weiblich	108
	2	männlich	108
Untersuchungsgruppen	0	Spielgruppe	72
	1	Filmgruppe	72
	2	Kontrollgruppe	72
Konsumerfahrung der VPN bezogen auf Gewalt	0	niedrige Konsumerfahrung	72
	1	mittlere Konsumerfahrung	72
	2	hohe Konsumerfahrung	72

Deskriptive Statistiken						
IAF Skala	Geschlecht	Gruppen	Konsumerfahrung der VPN bezogen auf Gewalt	Mittelwert	Standardabweichung	N
t-Wert IAF 1 vorher	weiblich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	48,0000	5,3100	12
			mittlere Konsumerfahrung	46,5417	5,6781	12
			hohe Konsumerfahrung	47,6700	12,6772	12
			Gesamt	47,4039	8,3609	36
		Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	45,7608	13,2610	12
			mittlere Konsumerfahrung	45,8650	10,2750	12
			hohe Konsumerfahrung	48,6917	7,1983	12
			Gesamt	46,7725	10,3262	36
		Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	40,8867	7,1466	12
			mittlere Konsumerfahrung	49,6925	10,7282	12
			hohe Konsumerfahrung	46,2492	10,6581	12
			Gesamt	45,6094	10,0712	36
		Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	44,8825	9,4474	36
			mittlere Konsumerfahrung	47,3664	9,0745	36
			hohe Konsumerfahrung	47,5369	10,1749	36
			Gesamt	46,5953	9,5645	108
	männlich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	51,6683	8,8009	12
			mittlere Konsumerfahrung	47,7517	9,8332	12
			hohe Konsumerfahrung	44,5617	12,2756	12
			Gesamt	47,9939	10,5252	36
		Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	58,8775	8,8506	12
			mittlere Konsumerfahrung	52,2842	10,0046	12
			hohe Konsumerfahrung	45,7958	9,9796	12
			Gesamt	52,3192	10,8034	36
		Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	60,2167	5,9268	12
			mittlere Konsumerfahrung	51,6675	9,4561	12
			hohe Konsumerfahrung	53,6017	13,1606	12
			Gesamt	55,1619	10,3614	36
		Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	56,9208	8,6312	36
			mittlere Konsumerfahrung	50,5678	9,7002	36
			hohe Konsumerfahrung	47,9864	12,2299	36
			Gesamt	51,8250	10,8765	108
	Gesamt	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	49,8342	7,3512	24
			mittlere Konsumerfahrung	47,1467	7,8769	24
			hohe Konsumerfahrung	46,1158	12,3066	24
			Gesamt	47,6989	9,4424	72
		Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	52,3192	12,9015	24
			mittlere Konsumerfahrung	49,0746	10,4457	24
			hohe Konsumerfahrung	47,2438	8,6371	24
			Gesamt	49,5458	10,8581	72
Kontrollgruppe		niedrige Konsumerfahrung	50,5517	11,7771	24	
		mittlere Konsumerfahrung	50,6800	9,9412	24	
		hohe Konsumerfahrung	49,9254	12,2990	24	
		Gesamt	50,3857	11,2275	72	
Gesamt		niedrige Konsumerfahrung	50,9017	10,8380	72	
		mittlere Konsumerfahrung	48,9671	9,4645	72	
		hohe Konsumerfahrung	47,7617	11,1722	72	
		Gesamt	49,2101	10,5485	216	

t-Wert vorher	IAF2	weiblich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	46,8375	9,4447	12
				mittlere Konsumerfahrung	48,7575	9,2465	12
				hohe Konsumerfahrung	48,6783	7,9057	12
				Gesamt	48,0911	8,6809	36
			Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	53,8833	9,6112	12
				mittlere Konsumerfahrung	48,7583	9,4004	12
				hohe Konsumerfahrung	54,2033	8,4558	12
				Gesamt	52,2817	9,2563	36
			Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	48,1983	7,6863	12
				mittlere Konsumerfahrung	50,3608	10,8010	12
				hohe Konsumerfahrung	51,7225	8,0944	12
				Gesamt	50,0939	8,8312	36
			Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	49,6397	9,2311	36
				mittlere Konsumerfahrung	49,2922	9,5862	36
				hohe Konsumerfahrung	51,5347	8,2436	36
				Gesamt	50,1556	9,0079	108
		männlich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	48,9250	10,8139	12
				mittlere Konsumerfahrung	49,4600	9,1951	12
				hohe Konsumerfahrung	48,1033	8,3365	12
				Gesamt	48,8294	9,2460	36
			Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	49,2408	12,9952	12
				mittlere Konsumerfahrung	49,9108	11,6492	12
				hohe Konsumerfahrung	46,2992	9,1522	12
				Gesamt	48,4836	11,1616	36
			Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	49,4200	8,4596	12
				mittlere Konsumerfahrung	51,7975	9,9002	12
				hohe Konsumerfahrung	43,7625	9,7975	12
				Gesamt	48,3267	9,7544	36
			Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	49,1953	10,6001	36
				mittlere Konsumerfahrung	50,3894	10,0539	36
				hohe Konsumerfahrung	46,0550	9,0331	36
				Gesamt	48,5466	9,9941	108
		Gesamt	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	47,8813	9,9863	24
				mittlere Konsumerfahrung	49,1087	9,0253	24
				hohe Konsumerfahrung	48,3908	7,9508	24
				Gesamt	48,4603	8,9122	72
Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung		51,5621	11,4266	24		
	mittlere Konsumerfahrung		49,3346	10,3688	24		
	hohe Konsumerfahrung		50,2513	9,5160	24		
	Gesamt		50,3826	10,3589	72		
Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung		48,8092	7,9291	24		
	mittlere Konsumerfahrung		51,0792	10,1592	24		
	hohe Konsumerfahrung		47,7425	9,6837	24		
	Gesamt		49,2103	9,2812	72		
Gesamt	niedrige Konsumerfahrung		49,4175	9,8715	72		
	mittlere Konsumerfahrung		49,8408	9,7691	72		
	hohe Konsumerfahrung		48,7949	9,0187	72		
	Gesamt		49,3511	9,5258	216		

t-Wert vorher	IAF3	weiblich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	43,4075	8,6869	12
				mittlere Konsumerfahrung	48,6025	9,4568	12
				hohe Konsumerfahrung	44,7825	6,9100	12
				Gesamt	45,5975	8,4734	36
			Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	45,6992	8,6393	12
				mittlere Konsumerfahrung	49,3658	11,7565	12
				hohe Konsumerfahrung	51,0458	10,3220	12
				Gesamt	48,7036	10,2717	36
			Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	44,7833	11,1971	12
				mittlere Konsumerfahrung	47,3792	9,4906	12
				hohe Konsumerfahrung	41,5750	9,5584	12
				Gesamt	44,5792	10,1105	36
			Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	44,6300	9,3536	36
				mittlere Konsumerfahrung	48,4492	10,0271	36
				hohe Konsumerfahrung	45,8011	9,6497	36
				Gesamt	46,2934	9,7232	108
		männlich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	45,8125	6,8156	12
				mittlere Konsumerfahrung	44,4758	10,7539	12
				hohe Konsumerfahrung	40,7642	11,2480	12
				Gesamt	43,6842	9,7673	36
			Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	48,7833	8,7983	12
				mittlere Konsumerfahrung	51,0108	10,4742	12
				hohe Konsumerfahrung	42,0983	10,4997	12
				Gesamt	47,2975	10,4024	36
			Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	48,1892	8,6774	12
				mittlere Konsumerfahrung	46,2583	12,0954	12
				hohe Konsumerfahrung	37,6450	8,2369	12
				Gesamt	44,0308	10,6103	36
			Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	47,5950	8,0179	36
				mittlere Konsumerfahrung	47,2483	11,1638	36
				hohe Konsumerfahrung	40,1692	9,9657	36
				Gesamt	45,0042	10,3005	108
		Gesamt	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	44,6100	7,7341	24
				mittlere Konsumerfahrung	46,5392	10,1254	24
				hohe Konsumerfahrung	42,7733	9,3572	24
				Gesamt	44,6408	9,1296	72
Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung		47,2412	8,6718	24		
	mittlere Konsumerfahrung		50,1883	10,9215	24		
	hohe Konsumerfahrung		46,5721	11,1609	24		
	Gesamt		48,0006	10,2886	72		
Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung		46,4862	9,9499	24		
	mittlere Konsumerfahrung		46,8187	10,6477	24		
	hohe Konsumerfahrung		39,6100	8,9539	24		
	Gesamt		44,3050	10,2939	72		
Gesamt	niedrige Konsumerfahrung		46,1125	8,7777	72		
	mittlere Konsumerfahrung		47,8487	10,5530	72		
	hohe Konsumerfahrung		42,9851	10,1441	72		
	Gesamt		45,6488	10,0136	216		

t-Wert vorher	IAF4	weiblich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	47,8442	6,7362	12
				mittlere Konsumerfahrung	42,1442	10,1795	12
				hohe Konsumerfahrung	49,0450	7,3856	12
				Gesamt	46,3444	8,5611	36
			Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	50,4833	10,9400	12
				mittlere Konsumerfahrung	45,8850	9,7984	12
				hohe Konsumerfahrung	54,5217	8,7760	12
				Gesamt	50,2967	10,2372	36
			Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	46,5600	10,4228	12
				mittlere Konsumerfahrung	47,7483	10,7656	12
				hohe Konsumerfahrung	49,5275	7,7936	12
				Gesamt	47,9453	9,5491	36
			Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	48,2958	9,4213	36
				mittlere Konsumerfahrung	45,2592	10,2348	36
				hohe Konsumerfahrung	51,0314	8,1697	36
				Gesamt	48,1955	9,5258	108
		männlich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	48,2833	8,1818	12
				mittlere Konsumerfahrung	48,0242	7,5394	12
				hohe Konsumerfahrung	41,7025	9,1028	12
				Gesamt	46,0033	8,6296	36
			Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	44,6958	12,6653	12
				mittlere Konsumerfahrung	50,4217	10,4378	12
				hohe Konsumerfahrung	42,0133	10,4935	12
				Gesamt	45,7103	11,4852	36
			Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	54,0792	10,0780	12
				mittlere Konsumerfahrung	43,8658	9,0718	12
				hohe Konsumerfahrung	49,7033	10,8908	12
				Gesamt	49,2161	10,6333	36
			Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	49,0194	10,8971	36
				mittlere Konsumerfahrung	47,4372	9,2475	36
				hohe Konsumerfahrung	44,4731	10,5835	36
				Gesamt	46,9766	10,3459	108
		Gesamt	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	48,0638	7,3327	24
				mittlere Konsumerfahrung	45,0842	9,2608	24
				hohe Konsumerfahrung	45,3737	8,9320	24
				Gesamt	46,1739	8,5364	72
Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung		47,5896	11,9455	24		
	mittlere Konsumerfahrung		48,1533	10,1681	24		
	hohe Konsumerfahrung		48,2675	11,4155	24		
	Gesamt		48,0035	11,0463	72		
Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung		50,3196	10,7368	24		
	mittlere Konsumerfahrung		45,8071	9,9359	24		
	hohe Konsumerfahrung		49,6154	9,2619	24		
	Gesamt		48,5807	10,0547	72		
Gesamt	niedrige Konsumerfahrung		48,6576	10,1206	72		
	mittlere Konsumerfahrung		46,3482	9,7466	72		
	hohe Konsumerfahrung		47,7522	9,9510	72		
	Gesamt		47,5860	9,9399	216		

t-Wert IAF 5 vorher	weiblich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	44,5108	9,7050	12
			mittlere Konsumerfahrung	45,8017	7,5968	12
			hohe Konsumerfahrung	46,3767	6,1413	12
			Gesamt	45,5631	7,7601	36
		Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	52,4100	7,2861	12
			mittlere Konsumerfahrung	47,8125	11,4051	12
			hohe Konsumerfahrung	54,5625	7,5826	12
			Gesamt	51,5950	9,1536	36
		Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	47,8125	6,5319	12
			mittlere Konsumerfahrung	52,1225	7,6195	12
			hohe Konsumerfahrung	50,3975	7,1428	12
			Gesamt	50,1108	7,1356	36
		Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	48,2444	8,3957	36
			mittlere Konsumerfahrung	48,5789	9,1878	36
			hohe Konsumerfahrung	50,4456	7,5794	36
			Gesamt	49,0896	8,3909	108
	männlich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	52,7158	4,8445	12
			mittlere Konsumerfahrung	44,5242	9,3473	12
			hohe Konsumerfahrung	44,4250	7,6551	12
			Gesamt	47,2217	8,2933	36
		Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	52,6958	10,8025	12
			mittlere Konsumerfahrung	50,2775	9,2713	12
			hohe Konsumerfahrung	43,1067	5,8777	12
			Gesamt	48,6933	9,5709	36
		Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	48,6217	5,6547	12
			mittlere Konsumerfahrung	50,7183	7,9947	12
			hohe Konsumerfahrung	45,2608	9,8820	12
			Gesamt	48,2003	8,1256	36
		Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	51,3444	7,6101	36
			mittlere Konsumerfahrung	48,5067	9,0969	36
			hohe Konsumerfahrung	44,2642	7,7958	36
			Gesamt	48,0384	8,6276	108
	Gesamt	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	48,6133	8,5926	24
			mittlere Konsumerfahrung	45,1629	8,3555	24
			hohe Konsumerfahrung	45,4008	6,8599	24
			Gesamt	46,3924	8,0180	72
Filmgruppe		niedrige Konsumerfahrung	52,5529	9,0123	24	
		mittlere Konsumerfahrung	49,0450	10,2423	24	
		hohe Konsumerfahrung	48,8346	8,8463	24	
		Gesamt	50,1442	9,4125	72	
Kontrollgruppe		niedrige Konsumerfahrung	48,2171	5,9890	24	
		mittlere Konsumerfahrung	51,4204	7,6713	24	
		hohe Konsumerfahrung	47,8292	8,8311	24	
		Gesamt	49,1556	7,6533	72	
Gesamt		niedrige Konsumerfahrung	49,7944	8,1076	72	
		mittlere Konsumerfahrung	48,5428	9,0779	72	
		hohe Konsumerfahrung	47,3549	8,2441	72	
		Gesamt	48,5640	8,5066	216	

t-Wert vorher	IAF6	weiblich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	49,5042	10,7903	12
				mittlere Konsumerfahrung	50,2800	10,1857	12
				hohe Konsumerfahrung	50,6692	5,7682	12
				Gesamt	50,1511	8,9385	36
			Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	48,5975	9,3397	12
				mittlere Konsumerfahrung	47,8225	11,8373	12
				hohe Konsumerfahrung	53,7742	9,4097	12
				Gesamt	50,0647	10,3180	36
			Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	44,0667	8,3105	12
				mittlere Konsumerfahrung	51,4450	10,6657	12
				hohe Konsumerfahrung	48,4667	14,1755	12
				Gesamt	47,9928	11,4044	36
			Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	47,3894	9,5673	36
				mittlere Konsumerfahrung	49,8492	10,7118	36
				hohe Konsumerfahrung	50,9700	10,3109	36
				Gesamt	49,4029	10,2228	108
		männlich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	51,4425	6,9879	12
				mittlere Konsumerfahrung	49,4200	11,4503	12
				hohe Konsumerfahrung	47,0200	13,5154	12
				Gesamt	49,2942	10,8316	36
			Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	51,5675	8,2544	12
				mittlere Konsumerfahrung	50,8100	9,3002	12
				hohe Konsumerfahrung	46,7675	11,2774	12
				Gesamt	49,7150	9,6506	36
			Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	55,1050	10,3930	12
				mittlere Konsumerfahrung	52,7050	9,8879	12
				hohe Konsumerfahrung	43,6100	6,0275	12
				Gesamt	50,4733	10,0651	36
			Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	52,7050	8,5833	36
				mittlere Konsumerfahrung	50,9783	10,0490	36
				hohe Konsumerfahrung	45,7992	10,5487	36
				Gesamt	49,8275	10,1104	108
		Gesamt	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	50,4733	8,9453	24
				mittlere Konsumerfahrung	49,8500	10,6074	24
				hohe Konsumerfahrung	48,8446	10,3319	24
				Gesamt	49,7226	9,8695	72
Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung		50,0825	8,7525	24		
	mittlere Konsumerfahrung		49,3163	10,5219	24		
	hohe Konsumerfahrung		50,2708	10,7693	24		
	Gesamt		49,8899	9,9208	72		
Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung		49,5858	10,7924	24		
	mittlere Konsumerfahrung		52,0750	10,0787	24		
	hohe Konsumerfahrung		46,0383	10,9377	24		
	Gesamt		49,2331	10,7524	72		
Gesamt	niedrige Konsumerfahrung		50,0472	9,4129	72		
	mittlere Konsumerfahrung		50,4138	10,3279	72		
	hohe Konsumerfahrung		48,3846	10,6790	72		
	Gesamt		49,6152	10,1453	216		

t-Wert vorher	IAF7	weiblich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	47,7100	4,9504	12
				mittlere Konsumerfahrung	43,9783	5,9851	12
				hohe Konsumerfahrung	47,7100	10,8896	12
				Gesamt	46,4661	7,7080	36
			Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	47,6383	11,7544	12
				mittlere Konsumerfahrung	45,5142	9,5045	12
				hohe Konsumerfahrung	52,0267	6,8790	12
				Gesamt	48,3931	9,7083	36
			Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	42,2950	7,7735	12
				mittlere Konsumerfahrung	48,5875	10,7140	12
				hohe Konsumerfahrung	46,9783	9,6870	12
				Gesamt	45,9536	9,5858	36
		Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	45,8811	8,7597	36	
			mittlere Konsumerfahrung	46,0267	8,9165	36	
			hohe Konsumerfahrung	48,9050	9,3132	36	
			Gesamt	46,9376	9,0241	108	
		männlich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	50,0558	8,1801	12
				mittlere Konsumerfahrung	47,2808	9,0868	12
				hohe Konsumerfahrung	42,4750	8,6992	12
				Gesamt	46,6039	8,9918	36
			Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	53,6442	10,0347	12
				mittlere Konsumerfahrung	51,8850	10,7997	12
				hohe Konsumerfahrung	43,4908	9,8864	12
				Gesamt	49,6733	10,9184	36
			Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	58,9908	6,2239	12
				mittlere Konsumerfahrung	48,0267	7,7184	12
				hohe Konsumerfahrung	52,4242	11,6043	12
				Gesamt	53,1472	9,7003	36
		Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	54,2303	8,8721	36	
			mittlere Konsumerfahrung	49,0642	9,2476	36	
			hohe Konsumerfahrung	46,1300	10,8340	36	
			Gesamt	49,8081	10,1701	108	
		Gesamt	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	48,8829	6,7200	24
				mittlere Konsumerfahrung	45,6296	7,7115	24
				hohe Konsumerfahrung	45,0925	10,0028	24
				Gesamt	46,5350	8,3156	72
Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung		50,6413	11,1197	24		
	mittlere Konsumerfahrung		48,6996	10,4677	24		
	hohe Konsumerfahrung		47,7588	9,4013	24		
	Gesamt		49,0332	10,2783	72		
Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung		50,6429	10,9610	24		
	mittlere Konsumerfahrung		48,3071	9,1364	24		
	hohe Konsumerfahrung		49,7013	10,8175	24		
	Gesamt		49,5504	10,2372	72		
Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	50,0557	9,7109	72			
	mittlere Konsumerfahrung	47,5454	9,1481	72			
	hohe Konsumerfahrung	47,5175	10,1277	72			
	Gesamt	48,3729	9,6991	216			

t-Wert vorher	IAF8	weiblich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	45,2675	9,7363	12
				mittlere Konsumerfahrung	47,5083	9,2488	12
				hohe Konsumerfahrung	47,8217	7,6861	12
				Gesamt	46,8658	8,7507	36
			Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	54,1983	8,5686	12
				mittlere Konsumerfahrung	48,5067	10,7112	12
				hohe Konsumerfahrung	55,1033	8,2758	12
				Gesamt	52,6028	9,4566	36
			Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	48,1467	8,3145	12
				mittlere Konsumerfahrung	51,0358	9,5919	12
				hohe Konsumerfahrung	51,7558	8,2379	12
				Gesamt	50,3128	8,6298	36
			Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	49,2042	9,4257	36
				mittlere Konsumerfahrung	49,0169	9,7018	36
				hohe Konsumerfahrung	51,5603	8,3982	36
				Gesamt	49,9271	9,1800	108
		männlich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	50,4767	7,2475	12
				mittlere Konsumerfahrung	47,6167	8,2808	12
				hohe Konsumerfahrung	46,3392	8,4341	12
				Gesamt	48,1442	7,9683	36
			Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	50,5350	11,8363	12
				mittlere Konsumerfahrung	49,8117	12,1952	12
				hohe Konsumerfahrung	44,4842	8,6500	12
				Gesamt	48,2769	11,0352	36
			Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	49,1392	7,7336	12
				mittlere Konsumerfahrung	51,7225	9,5288	12
				hohe Konsumerfahrung	43,0692	10,7486	12
				Gesamt	47,9769	9,8577	36
			Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	50,0503	8,9310	36
				mittlere Konsumerfahrung	49,7169	9,9862	36
				hohe Konsumerfahrung	44,6308	9,1666	36
				Gesamt	48,1327	9,6127	108
		Gesamt	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	47,8721	8,8055	24
				mittlere Konsumerfahrung	47,5625	8,5854	24
				hohe Konsumerfahrung	47,0804	7,9277	24
				Gesamt	47,5050	8,3344	72
Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung		52,3667	10,2771	24		
	mittlere Konsumerfahrung		49,1592	11,2447	24		
	hohe Konsumerfahrung		49,7938	9,8974	24		
	Gesamt		50,4399	10,4335	72		
Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung		48,6429	7,8692	24		
	mittlere Konsumerfahrung		51,3792	9,3568	24		
	hohe Konsumerfahrung		47,4125	10,3632	24		
	Gesamt		49,1449	9,2735	72		
Gesamt	niedrige Konsumerfahrung		49,6272	9,1267	72		
	mittlere Konsumerfahrung		49,3669	9,7818	72		
	hohe Konsumerfahrung		48,0956	9,4002	72		
	Gesamt		49,0299	9,4200	216		

t-Wert vorher	IAF9	weiblich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	46,0475	10,9027	12
				mittlere Konsumerfahrung	49,4117	10,3771	12
				hohe Konsumerfahrung	47,5608	5,7820	12
				Gesamt	47,6733	9,1464	36
			Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	46,7217	8,7515	12
				mittlere Konsumerfahrung	48,2358	10,9688	12
				hohe Konsumerfahrung	53,0300	10,8785	12
				Gesamt	49,3292	10,3206	36
			Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	43,2717	10,2821	12
				mittlere Konsumerfahrung	49,4983	10,9336	12
				hohe Konsumerfahrung	44,3658	13,1413	12
				Gesamt	45,7119	11,5175	36
			Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	45,3469	9,8463	36
				mittlere Konsumerfahrung	49,0486	10,4675	36
				hohe Konsumerfahrung	48,3189	10,7303	36
				Gesamt	47,5715	10,3828	108
		männlich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	48,6742	6,6729	12
				mittlere Konsumerfahrung	46,6967	11,3470	12
				hohe Konsumerfahrung	43,2167	13,8518	12
				Gesamt	46,1958	10,9544	36
			Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	50,3317	7,0643	12
				mittlere Konsumerfahrung	51,0425	9,9515	12
				hohe Konsumerfahrung	43,7717	10,9772	12
				Gesamt	48,3819	9,7825	36
			Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	52,2300	9,8913	12
				mittlere Konsumerfahrung	49,6992	11,2563	12
				hohe Konsumerfahrung	39,4225	6,1561	12
				Gesamt	47,1172	10,6785	36
			Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	50,4119	7,9119	36
				mittlere Konsumerfahrung	49,1461	10,7148	36
				hohe Konsumerfahrung	42,1369	10,6737	36
				Gesamt	47,2317	10,4242	108
		Gesamt	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	47,3608	8,9412	24
				mittlere Konsumerfahrung	48,0542	10,7239	24
				hohe Konsumerfahrung	45,3888	10,6150	24
				Gesamt	46,9346	10,0472	72
			Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	48,5267	7,9935	24
				mittlere Konsumerfahrung	49,6392	10,3421	24
				hohe Konsumerfahrung	48,4008	11,6871	24
				Gesamt	48,8556	9,9954	72
Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung		47,7508	10,8761	24		
	mittlere Konsumerfahrung		49,5987	10,8527	24		
	hohe Konsumerfahrung		41,8942	10,3486	24		
	Gesamt		46,4146	11,0501	72		
Gesamt	niedrige Konsumerfahrung		47,8794	9,2279	72		
	mittlere Konsumerfahrung		49,0974	10,5171	72		
	hohe Konsumerfahrung		45,2279	11,0729	72		
	Gesamt		47,4016	10,3807	216		

t-Wert vorher	weiblich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	45,1750	7,9261	12
			mittlere Konsumerfahrung	45,8475	7,6659	12
			hohe Konsumerfahrung	46,8858	7,0176	12
			Gesamt	45,9694	7,3621	36
		Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	49,7567	10,4085	12
			mittlere Konsumerfahrung	46,4258	9,5881	12
			hohe Konsumerfahrung	54,9558	9,6744	12
			Gesamt	50,3794	10,2484	36
		Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	43,1600	8,8531	12
			mittlere Konsumerfahrung	49,8158	12,5009	12
			hohe Konsumerfahrung	47,3750	11,4737	12
			Gesamt	46,7836	11,0858	36
		Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	46,0306	9,2877	36
			mittlere Konsumerfahrung	47,3631	9,9814	36
			hohe Konsumerfahrung	49,7389	10,0153	36
			Gesamt	47,7108	9,7974	108
	männlich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	50,1308	4,7494	12
			mittlere Konsumerfahrung	46,2108	10,3048	12
			hohe Konsumerfahrung	42,1758	11,0822	12
			Gesamt	46,1725	9,4821	36
		Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	51,9933	10,6075	12
			mittlere Konsumerfahrung	50,8867	11,8549	12
			hohe Konsumerfahrung	42,2292	11,2792	12
			Gesamt	48,3697	11,7948	36
		Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	54,4658	5,8587	12
			mittlere Konsumerfahrung	49,7633	9,1189	12
			hohe Konsumerfahrung	43,6900	10,0911	12
			Gesamt	49,3064	9,4307	36
		Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	52,1967	7,5155	36
			mittlere Konsumerfahrung	48,9536	10,3808	36
			hohe Konsumerfahrung	42,6983	10,5400	36
			Gesamt	47,9495	10,2834	108
	Gesamt	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	47,6529	6,8732	24
			mittlere Konsumerfahrung	46,0292	8,8840	24
			hohe Konsumerfahrung	44,5308	9,3849	24
			Gesamt	46,0710	8,4292	72
		Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	50,8750	10,3408	24
			mittlere Konsumerfahrung	48,6563	10,7876	24
			hohe Konsumerfahrung	48,5925	12,1598	24
			Gesamt	49,3746	11,0172	72
Kontrollgruppe		niedrige Konsumerfahrung	48,8129	9,3405	24	
		mittlere Konsumerfahrung	49,7896	10,7009	24	
		hohe Konsumerfahrung	45,5325	10,7333	24	
		Gesamt	48,0450	10,2975	72	
Gesamt		niedrige Konsumerfahrung	49,1136	8,9446	72	
		mittlere Konsumerfahrung	48,1583	10,1428	72	
		hohe Konsumerfahrung	46,2186	10,8063	72	
		Gesamt	47,8302	10,0207	216	

[C]

Zwischensubjektfaktoren		
Faktoren	Wertelabel	N
Geschlecht der VPN	1 weiblich	108
	2 männlich	108
Gruppen	0 Spielgruppe	72
	1 Filmgruppe	72
	2 Kontrollgruppe	72
Konsumerfahrung der VPN bezogen auf Gewalt	0 niedrige Konsumerfahrung	72
	1 mittlere Konsumerfahrung	72
	2 hohe Konsumerfahrung	72

Deskriptive Statistiken						
FAF Skala	Geschlecht	Gruppe	Konsumerfahrung der VPN bezogen auf Gewalt	Mittelwert	Standardabweichung	N
t-Wert FAF1 vorher	weiblich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	48,9167	6,4731	12
			mittlere Konsumerfahrung	48,5000	10,6898	12
			hohe Konsumerfahrung	48,6667	8,7525	12
			Gesamt	48,6944	8,5551	36
		Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	47,2500	8,8330	12
			mittlere Konsumerfahrung	48,5833	6,8418	12
			hohe Konsumerfahrung	48,5833	10,1306	12
			Gesamt	48,1389	8,4791	36
		Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	49,3333	6,2426	12
			mittlere Konsumerfahrung	52,0833	7,6569	12
			hohe Konsumerfahrung	50,7500	8,4329	12
			Gesamt	50,7222	7,3703	36
		Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	48,5000	7,1254	36
			mittlere Konsumerfahrung	49,7222	8,4806	36
			hohe Konsumerfahrung	49,3333	8,9283	36
			Gesamt	49,1852	8,1529	108
	männlich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	45,6667	8,1166	12
			mittlere Konsumerfahrung	44,8333	8,0773	12
			hohe Konsumerfahrung	50,3333	5,8361	12
			Gesamt	46,9444	7,6118	36
		Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	42,2500	7,4605	12
			mittlere Konsumerfahrung	44,4167	7,2043	12
			hohe Konsumerfahrung	50,0833	7,0124	12
			Gesamt	45,5833	7,7768	36
		Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	41,3333	6,6515	12
			mittlere Konsumerfahrung	44,0833	8,1849	12
			hohe Konsumerfahrung	48,0833	8,3716	12
			Gesamt	44,5000	8,0552	36
		Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	43,0833	7,4618	36
			mittlere Konsumerfahrung	44,4444	7,6137	36
			hohe Konsumerfahrung	49,5000	7,0163	36
			Gesamt	45,6759	7,8082	108
	Gesamt	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	47,2917	7,3690	24
			mittlere Konsumerfahrung	46,6667	9,4532	24
			hohe Konsumerfahrung	49,5000	7,3248	24
			Gesamt	47,8194	8,0881	72
		Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	44,7500	8,3938	24
			mittlere Konsumerfahrung	46,5000	7,1930	24
			hohe Konsumerfahrung	49,3333	8,5550	24
			Gesamt	46,8611	8,1799	72
		Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	45,3333	7,5162	24
			mittlere Konsumerfahrung	48,0833	8,7622	24
			hohe Konsumerfahrung	49,4167	8,3297	24
			Gesamt	47,6111	8,2812	72
		Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	45,7917	7,7404	72
			mittlere Konsumerfahrung	47,0833	8,4316	72
			hohe Konsumerfahrung	49,4167	7,9731	72
			Gesamt	47,4306	8,1557	216

t-Wert FAF2 vorher	weiblich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	42,5000	10,2558	12
			mittlere Konsumerfahrung	48,7500	11,1038	12
			hohe Konsumerfahrung	42,9167	9,3756	12
			Gesamt	44,7222	10,3830	36
		Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	47,5833	5,4013	12
			mittlere Konsumerfahrung	47,0000	13,5848	12
			hohe Konsumerfahrung	52,2500	11,0628	12
			Gesamt	48,9444	10,5504	36
		Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	44,2500	8,8227	12
			mittlere Konsumerfahrung	49,5833	5,9766	12
			hohe Konsumerfahrung	52,0833	9,2977	12
			Gesamt	48,6389	8,5929	36
		Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	44,7778	8,4418	36
			mittlere Konsumerfahrung	48,4444	10,4484	36
			hohe Konsumerfahrung	49,0833	10,6217	36
			Gesamt	47,4352	9,9778	108
	männlich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	42,0833	6,5845	12
			mittlere Konsumerfahrung	45,9167	9,6903	12
			hohe Konsumerfahrung	50,7500	6,5799	12
			Gesamt	46,2500	8,3474	36
		Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	40,9167	9,1796	12
			mittlere Konsumerfahrung	43,4167	8,1515	12
			hohe Konsumerfahrung	50,0833	5,5507	12
			Gesamt	44,8056	8,5116	36
		Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	44,6667	7,3030	12
			mittlere Konsumerfahrung	45,0833	6,3455	12
			hohe Konsumerfahrung	53,2500	8,5294	12
			Gesamt	47,6667	8,2670	36
		Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	42,5556	7,7069	36
			mittlere Konsumerfahrung	44,8056	8,0101	36
			hohe Konsumerfahrung	51,3611	6,9330	36
			Gesamt	46,2407	8,3798	108
	Gesamt	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	42,2917	8,4312	24
			mittlere Konsumerfahrung	47,3333	10,2942	24
			hohe Konsumerfahrung	46,8333	8,8743	24
			Gesamt	45,4861	9,3853	72
Filmgruppe		niedrige Konsumerfahrung	44,2500	8,1147	24	
		mittlere Konsumerfahrung	45,2083	11,1081	24	
		hohe Konsumerfahrung	51,1667	8,6309	24	
		Gesamt	46,8750	9,7431	72	
Kontrollgruppe		niedrige Konsumerfahrung	44,4583	7,9234	24	
		mittlere Konsumerfahrung	47,3333	6,4516	24	
		hohe Konsumerfahrung	52,6667	8,7460	24	
		Gesamt	48,1528	8,3862	72	
Gesamt		niedrige Konsumerfahrung	43,6667	8,1032	72	
		mittlere Konsumerfahrung	46,6250	9,4234	72	
		hohe Konsumerfahrung	50,2222	8,9792	72	
		Gesamt	46,8380	9,2116	216	

t-Wert FAF3 vorher	weiblich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	54,4167	4,5817	12
			mittlere Konsumerfahrung	53,2500	6,5244	12
			hohe Konsumerfahrung	50,6667	7,0882	12
			Gesamt	52,7778	6,1881	36
		Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	49,8333	8,6952	12
			mittlere Konsumerfahrung	53,9167	9,4816	12
			hohe Konsumerfahrung	52,5833	9,0097	12
			Gesamt	52,1111	8,9723	36
		Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	49,4167	5,0894	12
			mittlere Konsumerfahrung	51,4167	8,4795	12
			hohe Konsumerfahrung	55,1667	4,2176	12
			Gesamt	52,0000	6,4940	36
		Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	51,2222	6,6165	36
			mittlere Konsumerfahrung	52,8611	8,0858	36
			hohe Konsumerfahrung	52,8056	7,0986	36
			Gesamt	52,2963	7,2644	108
	männlich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	47,2500	9,2454	12
			mittlere Konsumerfahrung	49,5000	11,8283	12
			hohe Konsumerfahrung	53,9167	10,6980	12
			Gesamt	50,2222	10,7094	36
		Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	47,2500	9,2552	12
			mittlere Konsumerfahrung	45,6667	8,0491	12
			hohe Konsumerfahrung	49,8333	5,2541	12
			Gesamt	47,5833	7,6807	36
		Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	48,7500	6,8904	12
			mittlere Konsumerfahrung	51,0833	6,6258	12
			hohe Konsumerfahrung	53,8333	7,1329	12
			Gesamt	51,2222	7,0106	36
		Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	47,7500	8,3199	36
			mittlere Konsumerfahrung	48,7500	9,1351	36
			hohe Konsumerfahrung	52,5278	8,0231	36
			Gesamt	49,6759	8,6757	108
	Gesamt	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	50,8333	8,0199	24
			mittlere Konsumerfahrung	51,3750	9,5363	24
			hohe Konsumerfahrung	52,2917	9,0288	24
			Gesamt	51,5000	8,7790	72
Filmgruppe		niedrige Konsumerfahrung	48,5417	8,8808	24	
		mittlere Konsumerfahrung	49,7917	9,5780	24	
		hohe Konsumerfahrung	51,2083	7,3483	24	
		Gesamt	49,8472	8,6001	72	
Kontrollgruppe		niedrige Konsumerfahrung	49,0833	5,9338	24	
		mittlere Konsumerfahrung	51,2500	7,4440	24	
		hohe Konsumerfahrung	54,5000	5,7710	24	
		Gesamt	51,6111	6,7209	72	
Gesamt		niedrige Konsumerfahrung	49,4861	7,6655	72	
		mittlere Konsumerfahrung	50,8056	8,8120	72	
		hohe Konsumerfahrung	52,6667	7,5227	72	
		Gesamt	50,9861	8,0899	216	

t-Wert FAF4 vorher	weiblich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	46,2500	13,2055	12
			mittlere Konsumerfahrung	52,5000	11,8360	12
			hohe Konsumerfahrung	46,4167	10,0223	12
			Gesamt	48,3889	11,7941	36
		Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	49,7500	11,1284	12
			mittlere Konsumerfahrung	48,8333	7,7205	12
			hohe Konsumerfahrung	51,5000	8,7853	12
			Gesamt	50,0278	9,1198	36
		Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	47,5000	10,7407	12
			mittlere Konsumerfahrung	50,2500	10,5065	12
			hohe Konsumerfahrung	51,9167	9,9312	12
			Gesamt	49,8889	10,2644	36
		Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	47,8333	11,4953	36
			mittlere Konsumerfahrung	50,5278	9,9900	36
			hohe Konsumerfahrung	49,9444	9,6568	36
			Gesamt	49,4352	10,3791	108
	männlich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	46,7500	8,6353	12
			mittlere Konsumerfahrung	51,0833	12,3469	12
			hohe Konsumerfahrung	48,5000	8,5227	12
			Gesamt	48,7778	9,8709	36
		Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	50,0833	8,3498	12
			mittlere Konsumerfahrung	40,5833	8,9286	12
			hohe Konsumerfahrung	50,5833	7,9482	12
			Gesamt	47,0833	9,4124	36
		Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	47,0000	7,9772	12
			mittlere Konsumerfahrung	54,7500	10,8889	12
			hohe Konsumerfahrung	46,0833	7,9825	12
			Gesamt	49,2778	9,6351	36
Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	47,9444	8,2287	36		
	mittlere Konsumerfahrung	48,8056	12,1369	36		
	hohe Konsumerfahrung	48,3889	8,1356	36		
	Gesamt	48,3796	9,5972	108		
Gesamt	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	46,5000	10,9147	24	
		mittlere Konsumerfahrung	51,7917	11,8504	24	
		hohe Konsumerfahrung	47,4583	9,1603	24	
		Gesamt	48,5833	10,8000	72	
	Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	49,9167	9,6230	24	
		mittlere Konsumerfahrung	44,7083	9,1864	24	
		hohe Konsumerfahrung	51,0417	8,2065	24	
		Gesamt	48,5556	9,3204	72	
	Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	47,2500	9,2560	24	
		mittlere Konsumerfahrung	52,5000	10,7137	24	
		hohe Konsumerfahrung	49,0000	9,3017	24	
		Gesamt	49,5833	9,8892	72	
	Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	47,8889	9,9259	72	
		mittlere Konsumerfahrung	49,6667	11,0708	72	
		hohe Konsumerfahrung	49,1667	8,9001	72	
		Gesamt	48,9074	9,9865	216	

t-Wert FAF5 vorher	weiblich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	37,4167	7,6807	12
			mittlere Konsumerfahrung	44,4167	6,7076	12
			hohe Konsumerfahrung	40,4167	7,9938	12
			Gesamt	40,7500	7,8244	36
		Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	39,9167	8,9184	12
			mittlere Konsumerfahrung	42,4167	6,2298	12
			hohe Konsumerfahrung	47,0000	13,0802	12
			Gesamt	43,1111	9,9908	36
		Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	48,1667	9,6374	12
			mittlere Konsumerfahrung	45,4167	10,4834	12
			hohe Konsumerfahrung	44,2500	8,1366	12
			Gesamt	45,9444	9,3440	36
		Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	41,8333	9,7174	36
			mittlere Konsumerfahrung	44,0833	7,9043	36
			hohe Konsumerfahrung	43,8889	10,1074	36
			Gesamt	43,2685	9,2621	108
	männlich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	42,5833	8,2292	12
			mittlere Konsumerfahrung	47,5000	8,4906	12
			hohe Konsumerfahrung	47,5000	9,9681	12
			Gesamt	45,8611	8,9830	36
		Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	48,4167	9,7929	12
			mittlere Konsumerfahrung	48,1667	9,1337	12
			hohe Konsumerfahrung	45,0833	7,0254	12
			Gesamt	47,2222	8,6160	36
		Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	44,2500	7,6411	12
			mittlere Konsumerfahrung	43,1667	7,4813	12
			hohe Konsumerfahrung	44,0833	7,9023	12
			Gesamt	43,8333	7,4699	36
		Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	45,0833	8,7157	36
			mittlere Konsumerfahrung	46,2778	8,4570	36
			hohe Konsumerfahrung	45,5556	8,2754	36
			Gesamt	45,6389	8,4194	108
	Gesamt	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	40,0000	8,2198	24
			mittlere Konsumerfahrung	45,9583	7,6470	24
			hohe Konsumerfahrung	43,9583	9,5484	24
			Gesamt	43,3056	8,7511	72
Filmgruppe		niedrige Konsumerfahrung	44,1667	10,1367	24	
		mittlere Konsumerfahrung	45,2917	8,1906	24	
		hohe Konsumerfahrung	46,0417	10,3145	24	
		Gesamt	45,1667	9,4913	72	
Kontrollgruppe		niedrige Konsumerfahrung	46,2083	8,7376	24	
		mittlere Konsumerfahrung	44,2917	8,9806	24	
		hohe Konsumerfahrung	44,1667	7,8445	24	
		Gesamt	44,8889	8,4663	72	
Gesamt		niedrige Konsumerfahrung	43,4583	9,3099	72	
		mittlere Konsumerfahrung	45,1806	8,2022	72	
		hohe Konsumerfahrung	44,7222	9,2099	72	
		Gesamt	44,4537	8,9098	216	

t-Wert Summe der Aggressivität vorher	weiblich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	50,0000	4,6319	12
			mittlere Konsumerfahrung	51,2500	7,3252	12
			hohe Konsumerfahrung	47,6667	8,8967	12
			Gesamt	49,6389	7,1240	36
		Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	47,8333	7,4080	12
			mittlere Konsumerfahrung	50,4167	10,9914	12
			hohe Konsumerfahrung	51,5000	10,2203	12
			Gesamt	49,9167	9,5120	36
		Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	47,0833	5,0894	12
			mittlere Konsumerfahrung	51,0000	7,8855	12
			hohe Konsumerfahrung	53,9167	5,4013	12
			Gesamt	50,6667	6,7018	36
		Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	48,3056	5,8055	36
			mittlere Konsumerfahrung	50,8889	8,6314	36
			hohe Konsumerfahrung	51,0278	8,5840	36
			Gesamt	50,0741	7,8153	108
	männlich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	43,8333	8,9324	12
			mittlere Konsumerfahrung	46,0833	9,7650	12
			hohe Konsumerfahrung	52,0000	6,6878	12
			Gesamt	47,3056	9,0169	36
		Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	41,7500	9,6307	12
			mittlere Konsumerfahrung	43,1667	7,1711	12
			hohe Konsumerfahrung	50,3333	4,4992	12
			Gesamt	45,0833	8,1359	36
		Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	43,1667	8,1222	12
			mittlere Konsumerfahrung	46,0833	6,9604	12
			hohe Konsumerfahrung	51,5833	9,3853	12
			Gesamt	46,9444	8,7274	36
		Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	42,9167	8,7026	36
			mittlere Konsumerfahrung	45,1111	7,9562	36
			hohe Konsumerfahrung	51,3056	6,9727	36
			Gesamt	46,4444	8,6092	108
	Gesamt	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	46,9167	7,6381	24
			mittlere Konsumerfahrung	48,6667	8,8449	24
			hohe Konsumerfahrung	49,8333	8,0091	24
			Gesamt	48,4722	8,1534	72
Filmgruppe		niedrige Konsumerfahrung	44,7917	8,9587	24	
		mittlere Konsumerfahrung	46,7917	9,8023	24	
		hohe Konsumerfahrung	50,9167	7,7455	24	
		Gesamt	47,5000	9,1189	72	
Kontrollgruppe		niedrige Konsumerfahrung	45,1250	6,9239	24	
		mittlere Konsumerfahrung	48,5417	7,6952	24	
		hohe Konsumerfahrung	52,7500	7,5829	24	
		Gesamt	48,8056	7,9499	72	
Gesamt		niedrige Konsumerfahrung	45,6111	7,8302	72	
		mittlere Konsumerfahrung	48,0000	8,7404	72	
		hohe Konsumerfahrung	51,1667	7,7659	72	
		Gesamt	48,2593	8,4020	216	

t-Wert Offenheitswert vorher	weiblich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	47,4167	8,4041	12
			mittlere Konsumerfahrung	50,6667	8,3702	12
			hohe Konsumerfahrung	53,0833	7,9253	12
			Gesamt	50,3889	8,3368	36
		Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	51,5833	10,9084	12
			mittlere Konsumerfahrung	46,9167	8,2181	12
			hohe Konsumerfahrung	47,4167	5,6481	12
			Gesamt	48,6389	8,5529	36
		Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	51,5000	7,4407	12
			mittlere Konsumerfahrung	53,5833	6,9079	12
			hohe Konsumerfahrung	45,5000	8,7542	12
			Gesamt	50,1944	8,2802	36
		Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	50,1667	8,9936	36
			mittlere Konsumerfahrung	50,3889	8,1180	36
			hohe Konsumerfahrung	48,6667	8,0321	36
			Gesamt	49,7407	8,3491	108
	männlich	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	50,0000	5,6084	12
			mittlere Konsumerfahrung	46,8333	8,5475	12
			hohe Konsumerfahrung	52,2500	9,9098	12
			Gesamt	49,6944	8,2940	36
		Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	47,8333	9,6938	12
			mittlere Konsumerfahrung	41,9167	7,0124	12
			hohe Konsumerfahrung	54,8333	7,5899	12
			Gesamt	48,1944	9,5792	36
		Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	43,9167	7,8793	12
			mittlere Konsumerfahrung	49,0833	9,6621	12
			hohe Konsumerfahrung	47,5833	8,1403	12
			Gesamt	46,8611	8,6327	36
Gesamt		niedrige Konsumerfahrung	47,2500	8,0901	36	
		mittlere Konsumerfahrung	45,9444	8,7732	36	
		hohe Konsumerfahrung	51,5556	8,8912	36	
		Gesamt	48,2500	8,8456	108	
Gesamt	Spielgruppe	niedrige Konsumerfahrung	48,7083	7,1108	24	
		mittlere Konsumerfahrung	48,7500	8,5019	24	
		hohe Konsumerfahrung	52,6667	8,7857	24	
		Gesamt	50,0417	8,2640	72	
	Filmgruppe	niedrige Konsumerfahrung	49,7083	10,2723	24	
		mittlere Konsumerfahrung	44,4167	7,8956	24	
		hohe Konsumerfahrung	51,1250	7,5603	24	
		Gesamt	48,4167	9,0192	72	
	Kontrollgruppe	niedrige Konsumerfahrung	47,7083	8,4364	24	
		mittlere Konsumerfahrung	51,3333	8,5296	24	
		hohe Konsumerfahrung	46,5417	8,3353	24	
		Gesamt	48,5278	8,5645	72	
	Gesamt	niedrige Konsumerfahrung	48,7083	8,6194	72	
		mittlere Konsumerfahrung	48,1667	8,6854	72	
		hohe Konsumerfahrung	50,1111	8,5375	72	
		Gesamt	48,9954	8,6134	216	

[D]

Instruktionen für die Teilnehmer

Die Frage nach der Existenz einer Wirkung bzw. eines Einflusses bestimmter Medien auf die Befindlichkeiten eines Konsumenten, steht bei diesem Forschungsprojekt im Vordergrund. Darüber hinaus soll geklärt werden, ob unterschiedliche Medien (interaktive und nicht interaktive Medien) auch unterschiedlich stark Einfluss auf den Konsumenten nehmen. Bei den zu untersuchenden Medien handelt es sich um Filme aus den Genres Horrorfilm und Science Fiction. Die PC-Spiele kommen aus dem Bereich der 3D-Shooter, deren Spielinhalte und Methoden gleich noch näher erläutert werden. Die vermutete unterschiedlichen Wirkungen dieser Film- bzw. Spielgattungen auf das Befinden des Konsumenten, sind entsprechend Gegenstand der Untersuchung.

Die Teilnahme ist selbstverständlich freiwillig und Sie haben das Recht ein Spiel jederzeit abzubrechen oder einen Film nicht weiter anzusehen, wenn Sie den Wunsch danach haben.

Einem Teil der Teilnehmer werden entsprechend nach dem Unterricht innerhalb von fünf Wochen fünf Filme vorgeführt, während der andere Teil fünf PC-Spiele spielt. Vor und nach jeder der fünf Sitzungen sollen Sie einen sehr kurzen Selbsteinschätzungsfragebogen ausfüllen, mit dessen Hilfe Sie ihre aktuelle Befindlichkeit beschreiben können. Zwei weitere Fragebögen sollen von Ihnen zu Beginn der Untersuchungsphase und am Ende derselben ausgefüllt werden. Diese beiden Fragebögen geben Auskunft über eine Veränderung von Befindlichkeiten und Emotionen im Verlauf der gesamten Untersuchung.

Heute bekommen Sie am Ende unseres Treffens diese beiden Fragebögen sowie einen Fragebogen, der Auskunft über Ihr bisheriges mediales Konsumverhalten geben soll.

Sämtliche Daten werden anonym erhoben, es ist also nicht möglich von den Daten auf Ihre Person zu schließen bzw. die Daten einer Person zuzuordnen.

Nach jeder Sitzung haben Sie die Möglichkeit über den Verlauf und die gemachten Erfahrungen zu sprechen. Auch die Inhalte der jeweiligen Medien können diskutiert werden.

[E]

Informationen für das Rektorat und die teilnehmenden Lehrer

„Die Frage nach der Existenz einer Wirkung bzw. eines Einflusses bestimmter Medien auf die Befindlichkeiten eines Konsumenten, steht bei diesem Forschungsprojekt im Vordergrund. Darüber hinaus soll geklärt werden, ob unterschiedliche Medien (interaktive und nicht interaktive Medien) einen unterschiedlich starken Einfluss auf den Konsumenten nehmen. Bei den zu untersuchenden Medien handelt es sich um Filme und Bildschirmspiele (PC-Spiele), die aus den Genres Horror und Science Fiction stammen. Die vermuteten unterschiedlichen Wirkungen - durch die mehr oder minder vorhandene Interaktivität - in diesen beiden Medien auf das Befinden des Konsumenten, sind entsprechend Gegenstand der Untersuchung.

Die Teilnehmer müssen das 18. Lebensjahr erreicht haben, da Einigen der Filme und Spiele eine Altersfreigabe ab 18 erteilt wurde und diese deshalb jüngeren Jugendlichen nicht zugänglich gemacht werden dürfen. Die Teilnahme ist selbstverständlich freiwillig und alle Schüler haben das Recht ein Spiel jederzeit abzubrechen oder einen Film nicht weiter anzusehen, wenn sie den Wunsch danach haben.

Einem Teil der Schüler werden entsprechend innerhalb von fünf aufeinanderfolgenden Wochen fünf Filme vorgeführt, während der andere Teil fünf PC-Spiele spielt. Nach Möglichkeit sollte in jeder Gruppe weibliche und männliche Teilnehmer sein. Auf jeden Fall wird angestrebt die gleiche Gesamtzahl weiblicher und männlicher Teilnehmer zu untersuchen.

Vor und nach jeder der fünf Sitzungen sollen die Teilnehmer einen Selbsteinschätzungsfragebogen ausfüllen, mit dessen Hilfe sie ihre aktuelle Befindlichkeit beschreiben können.

Vor Beginn der Untersuchungsphase sollen die Teilnehmer einen Fragebogen ausfüllen, der Auskunft über ihre bisherigen Erfahrungen mit interaktiven und nicht interaktiven Medien gibt. Zwei weitere Fragebögen sollen von den Schülern vor und nach der gesamten Untersuchung ausgefüllt werden. Diese beiden Fragebögen geben Auskunft über eine Veränderung von Befindlichkeiten und Emotionen im Verlauf der gesamten Untersuchungsphase.

Sämtliche Daten werden anonym erhoben, es ist also nicht möglich von den Daten auf eine Person zu schließen bzw. die Daten einer Person zuzuordnen.

Nach jeder Sitzung wird den teilnehmenden Schülern ein Gespräch über den Verlauf und die gemachten Erfahrungen ermöglicht. Auch Inhalte der jeweiligen Medien können selbstverständlich diskutiert werden.

Vor Beginn der Untersuchungsphase findet für die jeweilige Gruppe ein Vortreffen statt. Bei diesem Vortreffen soll die Zielsetzung und Vorgehensweise der Untersuchung vorgestellt und erläutert werden. Zusätzlich soll der formale Ablauf geklärt werden, d. h. Termine der einzelnen Sitzungen und der ungefähr benötigte Zeitaufwand je Sitzung. In der Spielgruppe wird darüber hinaus – falls dies notwendig ist – das Spielprinzip eines 3D-Shooters erläutert und die verwendeten Spiele werden kurz vorgestellt (insbesondere die Startphase sowie die Steuerung werden veranschaulicht). Abschließend soll von den Teilnehmern der „Fragebogen zur Medienutzung“ ausgefüllt werden.

Die Anzahl der Teilnehmer der Spielgruppe ist abhängig von der Anzahl der in ihrer Schule vorhandenen PC-Arbeitsplätze. Bei besonders großem Interesse, können auch mehrere Gruppen gebildet werden, die zeitlich versetzt an der Untersuchung teilnehmen.

Zeitlicher Ablauf: je Gruppe = fünf Wochen, zusätzlich ein Termin zur Vorbesprechung
(mit zusätzlicher Aufsicht können zwei Gruppen parallel teilnehmen)

Anhang: Fragebögen, Zeitplan, Medienbeispiele (insbesondere Spiele)