

# Quantitative Methoden in der sozialwissenschaftlichen Forschung über Gewalt in Computerspielen

Christoph Klimmt

# Forschungslogik

- Führt die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele zu einem Anstieg in aggressivem Denken, Fühlen und Verhalten?
- Die Medienwirkung wird rekonstruiert als Varianzerklärung (Erklärung der *Unterschiede zwischen Personen* hinsichtlich ihrer Aggressivität durch Unterschiede im Gebrauch gewalthaltiger Computerspiele)
- Grundidee:
  - Menschen unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Aggressivität
  - Ein Teil dieser Unterschiede geht (vielleicht) zurück auf den unterschiedlichen Gebrauch von gewalthaltigen Computerspielen
  - Andere Teile dieser Unterschiede haben andere Ursachen, z. B. Probleme in der Familie

# Forschungsstrategie: Experiment

- Beispiel: Eine Gruppe von Versuchspersonen spielt ein sehr gewalthaltiges Computerspiel, die andere Gruppe ein weniger gewalthaltiges / gewaltfreies Spiel
- Nach der Spielnutzung Messung von Aggressivität (z. B. als Verfügbarkeit feindseliger Gedanken)



„Call of Duty: World at War“



„Isabel Werth Reitsport“

# Forschungsstrategie: Experiment

- Beispiel: Eine Gruppe von Versuchspersonen spielt ein sehr gewalthaltiges Computerspiel, die andere Gruppe ein weniger gewalthaltiges / gewaltfreies Spiel
- Nach der Spielnutzung Messung von Aggressivität (z. B. als Verfügbarkeit feindseliger Gedanken)
- Gruppenvergleich: Erweisen sich die Gewaltspiel-Nutzer als aggressiver als die Nutzer des gewaltarmen Spiels?
- → Experimente fokussieren den einzelnen „Wirk-Vorgang“, indem sie Gruppen von Menschen systematisch vergleichen

# Forschungsstrategie: Längsschnittstudie

- Eine große Zahl Menschen wird zweimal zu ihrer Nutzung von Gewaltspielen und zu ihrer Aggressivität befragt / untersucht
- Abstand zwischen den Messungen: Zum Beispiel ein Jahr
- Analyse:
  - Tendieren die Teilnehmer, die zu Zeitpunkt 1 mehr Gewaltspiele nutzten, bei Zeitpunkt 2 zu mehr Aggressivität?
  - Oder läuft die Aggressivität der Nutzung von Gewaltspielen zeitlich voraus?
- Fokus auf den Folgen zahlreicher, akkumulierter Wirkvorgänge

# Implikationen für die Wissenschaftskommunikation

- Quantitative Methoden können Wirkungen von Gewaltspielen auf Aggressivität prüfen – und nachweisen
- ... aber nicht am Einzelfall! Kein Wirkungsnachweis für „Amokläufer“ möglich, weil immer Varianz zwischen (vielen) Personen untersucht wird
- Ergebnisse quantitativer Studien lassen sich nicht reduzieren auf „es gibt eine Wirkung oder es gibt sie nicht“
  - Nicht alle Personen sind im gleichen Maße betroffen, viele sind auch gar nicht beeinflusst
  - Wechselwirkungen mit anderen Risikofaktoren verkomplizieren das Bild
  - Grenzen der Generalisierbarkeit quantitativer Befunde als journalistische Herausforderung

# Diskussion: Die journalistische Perspektive auf sozialwissenschaftliche Forschung

- Welche (weiteren) Schwierigkeiten sehen Journalistinnen und Journalisten im Umgang mit sozialwissenschaftlichen Studien?
- Wie zufrieden sind Journalistinnen und Journalisten mit der Informationsleistung von Sozialwissenschaftlern?
- Was würde die „Media Relations“ der Sozialwissenschaften verbessern helfen?

# Diskussion: Die journalistische Perspektive auf sozialwissenschaftliche Forschung

- Zwei Ideen aus dem VISCOM-Projekt:
  - Demonstrationsstudien zur Veranschaulichung – Journalisten als Versuchspersonen



- Förderung von „One Voice“-Strategien in den Sozialwissenschaften: Von Wissenschaftlern erarbeitete öffentliche Stellungnahmen könnten Befunde vieler Einzelstudien verdichten und „belastbares“ Material für Journalistinnen und Journalisten bereitstellen



Vielen Dank.

Christoph.Klimmt@ijk.hmtm-hannover.de  
mit Förderung der Volkswagenstiftung

Projekt:

