

Kimm, Stefan: Gewalt spielen – die Bedeutung der Interaktivität für die Wirkung medialer Gewaltdarstellungen auf Angst und Aggression –

Verfasser: Kimm, Stefan
Titel: Gewalt spielen – die Bedeutung der Interaktivität für die Wirkung medialer Gewaltdarstellungen auf Angst und Aggression -
Dissertation: 2005

Abstract:

Gegenstand der Untersuchung

Mittels der vorliegenden Dissertation soll 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 integriert dabei klassische Modelle der Medienwirkungsforschung und darauf basierende aktuelle multimodale Ansätze. 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.

Methode

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, sind 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 worden.

Ergebnisse

Es konnten Belege dafür gefunden werden, dass langfristiger gehäufter Konsum fiktionaler medialer Gewaltdarstellung zu einem Anstieg der Aggressionsneigung zumindest in der Selbstwahrnehmung der Betroffenen führen kann. 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. Die Ergebnisse liefern entsprechend einen ersten empirischen Hinweis für eine Wirkungsbeeinflussung durch Interaktivität. Die der Arbeit zugrundeliegenden Hypothesen ließen sich hierbei nur teilweise bestätigen, wobei dies einem erheblichen Einfluss der Interaktivität nicht widerspricht. Zusammenfassend lassen sich die in der vorliegenden Studie ermittelten Ergebnisse als übereinstimmend mit Befunden anderer internationaler empirischer Studien zur Wirkung interaktiver gewaltdarstellender Unterhaltungsmedien kennzeichnen und liefern teilweise neue Befunde zur Bewertung und zum Verständnis des Zusammenspiels zwischen Interaktivität und Wirkung fiktionaler medialer Gewaltdarstellungen.

Diskussion

Im Rahmen der multimodalen Medienwirkungsmodelle wird die Genese und die Bedeutung interaktiver Rezeptionsprozesse auf dem Hintergrund der Entwicklung angst- und / oder aggressionsbegleitender Befindlichkeiten diskutiert. Die Frage nach der Wirkung von Interaktivität bei zukünftigen photorealistischen Gewaltdarstellungen in Bildschirmspielen gilt es weiter zu bearbeiten.