

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Einleitung</b>	<b>13</b>
<b>I. Theoretische Grundlagen</b>	<b>15</b>
<b>2. Historischer Überblick</b>	<b>17</b>
2.1. Gewalthaltige Medien in der Vergangenheit .....	17
2.2. Die Medienwirkungsforschung in der Vergangenheit .....	18
2.3. Die in der Kritik stehende Medienwirkungsforschung in der Gegenwart .....	19
<b>3. Theorien zur Mediengewaltwirkung</b>	<b>25</b>
3.1. Theorie der Wirkungslosigkeit der Massenmedien .....	25
3.2. Die Katharsistheorie .....	25
3.3. Die Inhibitionstheorie .....	26
3.4. Die These der kognitiven Unterstützung .....	27
3.5. Die Theorie des Beobachtungslernens und die Suggestionsthese .....	27
3.6. Theorie der kognitiven Dissonanz .....	27
3.7. Habitualisierungsthese .....	28
3.8. Das General Affective Aggression Model .....	29
3.8.1. Theoretische Grundlagen .....	29
3.8.2. These .....	30
3.8.3. Kritik am General Affective Aggression Model .....	31
<b>4. Aggression, Aggressivität und Gewalt – Begriffsklärung</b>	<b>33</b>
4.1. Begriffsdefinitionen .....	33
4.2. Wertung aggressiven Verhaltens .....	34
4.3. Gesellschaftliche Normen .....	35
4.4. Populäre Irrtümer Aggression und Gewalt betreffend .....	36
4.4.1. Die „Aggressionen“ .....	37
4.4.2. Ist „Abreagieren“ von aggressiven Impulsen möglich? ..	38
4.4.3. Fazit .....	39

4.5. Verwendete Terminologie . . . . .	40
<b>5. Herkunft der Aggression</b>	<b>41</b>
5.1. Die Triebtheorie . . . . .	41
5.2. Der Behaviorismus . . . . .	43
5.3. Gemeinsamkeiten der Theorien . . . . .	44
<b>6. Computerspiele, Gewalt und Terror Management</b>	<b>47</b>
6.1. Die Terror-Management-Theorie . . . . .	47
6.2. Definition von Aggression und Gewalt im Rahmen der Untersuchung . . . . .	50
6.3. Die Hypothesen der Untersuchung . . . . .	51
6.4. Die Untersuchung . . . . .	51
6.5. Kritik an der Studie . . . . .	52
<b>7. Kritik an der klassischen Medienwirkungsforschung</b>	<b>55</b>
<b>II. Prämisse der Studie</b>	<b>57</b>
<b>8. Das Transfermodell von Fritz</b>	<b>59</b>
8.1. Schemata verschiedener Welten und ihre Transferprozesse . . . . .	61
8.1.1. Die Fact-Ebene . . . . .	62
8.1.2. Die Skript-Ebene . . . . .	62
8.1.3. Die Print-Ebene . . . . .	64
8.1.4. Die metaphorische Ebene . . . . .	64
8.1.5. Die soziodynamische Ebene . . . . .	64
8.2. Formen des Transfers . . . . .	65
8.3. Rahmungskompetenz . . . . .	66
8.4. Fortschritt des Modells . . . . .	66
8.5. Kritik am Modell . . . . .	67
<b>9. Das Medium Videospiel</b>	<b>69</b>
9.1. Die synthetische Welt . . . . .	69
9.2. Alleinstellungsmerkmale des Mediums Videospiel . . . . .	70
9.2.1. Gameplay . . . . .	71
9.2.2. Flow . . . . .	71
9.3. Immersion . . . . .	72
9.4. Synthetische Welten als Spielsysteme . . . . .	77
9.5. Genres . . . . .	78
9.6. Die Spielertypen . . . . .	81

9.7. Virtuelle Gemeinschaften . . . . .	84
9.7.1. Achiever-Community . . . . .	84
9.7.2. Explorer-Community . . . . .	85
9.7.3. Socialiser-Community . . . . .	85
9.7.4. Killer-Communitys . . . . .	85
9.7.5. Fazit . . . . .	86
9.8. Landkarte der virtuellen Welt . . . . .	86
<b>10. Kommunikation</b>	<b>89</b>
10.1. Der Kommunikationsprozess . . . . .	89
10.2. Semiotik . . . . .	91
10.2.1. Anzeichen . . . . .	91
10.2.2. Ikonische Zeichen . . . . .	92
10.2.3. Symbole . . . . .	92
10.3. Semiotik und Videospiele . . . . .	93
10.3.1. In der realen Welt . . . . .	93
10.3.2. In der synthetischen Welt . . . . .	94
10.3.3. Fazit . . . . .	94
10.4. Die Face to Face Kommunikation . . . . .	95
10.4.1. Handlungstheorie . . . . .	96
10.4.2. Fremdverstehen . . . . .	97
10.4.3. Nonverbale Kommunikation . . . . .	98
10.4.4. Kommunikation nach Schulz von Thun . . . . .	98
10.5. Kommunikation in Computerspielen . . . . .	101
10.5.1. Videospiele als Übertragungsmedium . . . . .	101
10.5.2. Videospiele als Form	
der Face-to-Face Kommunikation . . . . .	102
10.5.3. Die Avatar-Ebene . . . . .	103
10.5.4. Kommunikationsfehler in Videospiele . . . . .	105
<b>11. Formen der Aggression</b>	<b>107</b>
11.1. Die Natur des Menschen . . . . .	107
11.2. Gutartige Aggression . . . . .	109
11.2.1. Menschliche defensive Aggression . . . . .	109
11.2.2. Aggression und Narzissmus . . . . .	111
11.2.3. Die konformistische Aggression . . . . .	112
11.2.4. Vergeltungs-Aggression . . . . .	113
11.2.5. Abwehr-Aggression . . . . .	114
11.2.6. Erlangungs-/Instrumentale-Aggression . . . . .	115
11.2.7. Zusammenfassung . . . . .	117

11.3. Bösartige Aggression . . . . .	117
11.3.1. Prämissen . . . . .	118
11.3.2. Die ekstatische Destruktivität . . . . .	121
11.3.3. Der Sadismus . . . . .	122
11.3.4. Die Nekrophilie . . . . .	124
<b>12. Videospieldewelt und ihre Wirkung auf den Spieler</b>	<b>129</b>
12.1. Empathische Anteilnahme . . . . .	129
12.2. Vom Inhalt losgelöste Merkmale von Computerspielen . . . . .	131
12.3. Art der Gewalt in Videospiele . . . . .	132
12.4. Call of Duty: Modern Warfare 2 . . . . .	135
12.4.1. Geschichte . . . . .	136
12.4.2. Die Flughafenmission . . . . .	137
12.4.3. Analyse . . . . .	138
12.4.4. Fazit . . . . .	140
<b>13. Neue Forschungsansätze</b>	<b>141</b>
<b>III. Morale Transfers von der realen in die synthetische Welt – Am Beispiel von „Book of Revelation“</b>	
<b>145</b>	
<b>14. Book of Revelation</b>	<b>147</b>
14.1. Prämissen . . . . .	148
14.2. Gameplay . . . . .	148
14.3. Hauptcharaktere . . . . .	149
14.3.1. Hunger . . . . .	149
14.3.2. Krieg . . . . .	150
14.3.3. Pestilenz . . . . .	150
14.3.4. Tod . . . . .	151
14.4. Hintergrundgeschichte . . . . .	151
14.5. Charakterverstrickungen . . . . .	153
14.6. Spielablauf . . . . .	153
14.6.1. Intro . . . . .	154
14.6.2. Tutorial . . . . .	154
14.6.3. Schlachtvorbereitung . . . . .	155
14.6.4. Entscheidungen . . . . .	155
14.6.5. Endschlacht . . . . .	156
14.6.6. Endentscheidung . . . . .	156

<b>15. Das Studienkonzept</b>	<b>157</b>
15.1. Entscheidungssituationen . . . . .	158
15.1.1. Erste Entscheidung . . . . .	158
15.1.2. Zweite Entscheidung . . . . .	159
15.1.3. Dritte Entscheidung . . . . .	160
15.1.4. Vierte Entscheidung . . . . .	160
15.1.5. Finale Entscheidung . . . . .	161
15.2. Analyse . . . . .	161
15.2.1. Vorteile der Vorgehensweise . . . . .	161
15.2.2. Probleme des Ansatzes . . . . .	164
<b>16. Rückblick</b>	<b>167</b>
<b>17. Ausblick</b>	<b>169</b>
<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>171</b>
<b>Abbildungsverzeichnis</b>	<b>177</b>
<b>A. Storyboard des Intros</b>	<b>179</b>
<b>B. Call of Duty: Modern Warfare 2 Umfrageergebnisse</b>	<b>183</b>
<b>Thesen</b>	<b>189</b>