



Forum KI 2007 am 19./20.06. in Wiesbaden

Computerspiele und Gewalt –

Eine Sekundäranalyse zum Zusammenhang zwischen violenten Computerspielen und Gewaltverhalten

Dr. Claudia Stierle / Oliver Lotz

1. Einleitung

Seit dem Aufkommen von Computerspielen wird immer wieder kontrovers über die Darstellung von Gewalt in Computerspielen diskutiert. Dabei geht es in erster Linie darum, ob und in welchem Umfang ein Spieler durch die Darstellung von Gewalt in einem Computerspiel positiv oder negativ beeinflusst werden kann. Neben dem Aufkommen immer realistischer gestalteter und immer gewalthaltigerer Computerspiele haben auch vergangene School-Shootings in Littleton, Erfurt oder Emsdetten zu einem erhöhten öffentlichen Interesse an den Wirkungen solcher Spiele beigetragen, da sich diese jugendlichen Täter durch einen intensiven Konsum violenter Computerspiele auszeichneten.¹

Insbesondere die sog. „Ego-Shooter“, also gewalthaltige Spiele, bei denen der Spieler das Geschehen aus einer Ich-Perspektive wahrnimmt und neben jump`n`run-Einlagen, Rätseln und taktischen Elementen v. a. sein Geschick mit verschiedenen Waffen unter Beweis stellen muss, sind zunehmend in den Fokus des Interesses gerückt.² Zu den

¹ Vgl. BUNDESMINISTERIUM FÜR FAMILIE, SENIOREN, FRAUEN und JUGEND (2004: 183).

² Vgl. BUNDESMINISTERIUM FÜR FAMILIE, SENIOREN, FRAUEN und JUGEND (2004: 183), ROBERTZ & WICKENHÄUSER (2006: 29), RÖTZER (2003: 16), WILLMANN (2003: 138).

bekanntesten Ego-Shooter-Spielen zählen Counter-Strike, Wolfenstein, Doom, Unreal und Half-Life.

Die zentralen und immer wieder in den Medien aufgeworfenen Fragen betreffen die Richtung des Kausalzusammenhangs zwischen violenten Computerspielen und Gewaltverhalten: Motiviert die aggressive Prädisposition der Spieler zum Konsum gewalthaltiger Spiele, lösen violente Spiele Gewaltverhalten erst aus, oder liegt hierbei eine Wechselwirkung vor? Diesen Fragen soll in dem vorliegenden Beitrag nachgegangen werden.

2. Worin liegt die Faszination gewalthaltiger Computerspiele?

Um die Auswirkungen violenter Computerspiele beurteilen zu können, ist eine Auseinandersetzung mit den Motiven der Konsumenten solcher Spiele unumgänglich. Folgende Nutzungsmotive haben sich in Bezug auf gewalthaltige Computerspiele herausgebildet:³

- ◆ *Strukturelle Kopplung*: Computerspiele erscheinen für manche Nutzer dadurch attraktiv, dass sie inhaltlich Bezüge zu deren Lebenswelt aufweisen. Eine *parallele Kopplung* liegt dann vor, wenn die Nutzer solcher Spiele bekannte Inhalte bevorzugen (z. B. zur Gewalt neigende Spieler präferieren gewalttätige Protagonisten). Bei einer *kompensatorischen Kopplung* greifen Spieler zu Inhalten, die in der Realität nicht umsetzbar sind, aber aus ihrer Sicht äußerst erstrebenswert erscheinen (z. B. ängstlich-zurückhaltende Spieler spielen dominante Protagonisten).⁴
- ◆ *Selbstbewusstsein*: Die Beschäftigung mit Computerspielen, die für Jugendliche unter 18 Jahre nicht freigegeben sind, können bei minderjährigen Spielern zu einer Erhöhung des Selbstbewusstseins und zu einer subjektiv empfundenen Reife führen.
- ◆ *Verbot*: In Deutschland verbotene Spiele sind für Kinder besonders verführerisch. Noch reizvoller erscheint es für sie, ein Spiel direkt aus den USA zu beziehen, das nicht den restriktiven Vorschriften der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften unterliegt und somit noch gewaltverherrlichendere Elemente enthält.

³ Die Liste ist nicht vollständig. Es werden ausschließlich solche Nutzungsmotive angeführt, die im Hinblick auf violente Computerspiele Anwendung finden. Andere Motive, wie z. B. Geselligkeit, Eskapismus, Stress- und Aggressionsabbau, Flow-Erlebnis etc., die auf nahezu alle Computerspiele übertragbar sind, bleiben an dieser Stelle unerwähnt.

- ◆ *Fantasie, Macht und Kontrolle*: Computerspiele enthalten Handlungen und Szenarien, die unter realen Bedingungen oftmals nicht möglich sind bzw. Erfahrungen mit sonst verschlossenen Lebensbereichen eröffnen. So bieten sie durch ihren interaktiven Charakter auch die Möglichkeit, Macht und Kontrolle auszuüben. Violente Spiele eignen sich hierfür besonders gut, da Gewalt eine sehr deutliche Form der Macht- und Kontrollausübung darstellt und diese für den spielenden Aggressor keinerlei Konsequenzen nach sich zieht. Aufgrund der Betrachtungsweise von virtuellen Gegnern als bloße „Schießbudenfiguren“ ohne emotional entwickelten Charakter, deren Auslöschung lediglich das Vorankommen im Spiel bedingt und nicht mit Tötung, Schmerz und Leid assoziiert wird, werden beim Spielen Eigenschaften wie Empathie und Emotionalität völlig ausgeblendet.⁵
- ◆ *Bekämpfung der Langeweile*: Gewalt in Computerspielen eignet sich besonders gut für die Bekämpfung von Langeweile, da durch die virtuell inszenierte Bedrohung ein Abflachen des Erregungsniveaus verzögert werden kann.⁶

Diese Nutzungsmotive violenter Computerspiele können von Person zu Person stark variieren. Warum sich ein Konsument in einer bestimmten Situation einem bestimmten Spiel aussetzt, ist noch weitgehend ungeklärt.

3. Methodische Verzerrungsfaktoren einschlägiger Studien

Obwohl mittlerweile die Besorgnis über gewaltverherrlichende Computerspiele weit verbreitet ist, existieren erstaunlich wenige Untersuchungen, die sich mit den Auswirkungen des Gewaltgehaltes von Computerspielen auf die Kognitionen, die Emotionen und/oder das Verhalten der Konsumenten beschäftigen und zudem methodisch fundiert sind.⁷ Die Ergebnisse vorhandener Untersuchungen zu dieser Thematik beruhen in der Regel auf Laborexperimenten und/oder Befragungen und können daher eine Reihe methodischer Verzerrungsfaktoren beinhalten, die ein abschließendes Urteil über die Wirkung violenter Computerspiele deutlich erschweren. Hierzu zählen bspw.:

⁴ Vgl. CYPRA (2005: 41 ff.), LADAS (2002: 94 f.), BUNDESMINISTERIUM FÜR FAMILIE, SENIOREN, FRAUEN und JUGEND (2004: 193).

⁵ Vgl. LADAS (2003: 28, 31; 2002: 98 ff.), BUNDESMINISTERIUM FÜR FAMILIE, SENIOREN, FRAUEN und JUGEND (2004: 194).

⁶ Vgl. LADAS (2002: 93), BUNDESMINISTERIUM FÜR FAMILIE, SENIOREN, FRAUEN und JUGEND (2004: 195).

⁷ Vgl. BUNDESMINISTERIUM FÜR FAMILIE, SENIOREN, FRAUEN und JUGEND (2004: 203 ff.), SPITZER (2005: 218 ff.).

- *Unterschiedliche Definition von Gewalt:* In den vorliegenden Studien über Gewaltdarstellungen in den Medien wird kein einheitlicher Begriff der Gewalt verwendet. D. h. es gibt Studien, die nahezu alle Darstellungen, die in irgendeiner Weise als Gewalt bezeichnet werden können, als solche benennen, wie z. B. soziale Ungleichheit, Gewalt gegen Sachen, Gewalt gegen Personen, psychische Gewalt usw. Diejenigen Spiele, die sich hingegen auf eine einheitliche Definition von Gewalt einigen (=physische Gewalt), variieren stattdessen oftmals in ihrem Ausmaß der Gewalt, so dass auch diese wenig miteinander vergleichbar sind.
- *Scheinkorrelation:* Bei einer empirisch festgestellten Korrelation muss es sich um einen validen, direkten Zusammenhang handeln. Es darf also keine Scheinkorrelation vorliegen. Eine Scheinkorrelation liegt dann vor, wenn die beiden untersuchten Merkmale (hier: das Spielen violenter Computerspiele und das gewalttätige Verhalten) mit einem dritten kovariaten Merkmal korrelieren (z. B. Geschlecht) und somit das Gewaltverhalten nicht auf die Nutzung des gewalthaltigen Computerspiels zurückzuführen ist, sondern auf das Geschlecht. Problematisch wird es somit, wenn in den Untersuchungen keine weiteren denkbaren Ursachen, wie z. B. Actionreichtum oder Schwierigkeit des Spiels, soziodemografische Faktoren, das soziale Umfeld oder die familiäre Situation des Spielers, geprüft werden, die einen Einfluss auf das Gewaltverhalten der Spieler ausüben könnten.
- *Temporale Antezedenz:* Temporale Antezedenz bedeutet, dass die Ursache, also das Spielen gewaltverherrlichender Computerspiele, der Wirkung, d. h. dem gewalthaltigen Verhalten der Nutzer, zeitlich vorausgehen muss. Die wissenschaftlichen Untersuchungen sollten also mit Probanden stattfinden, die keine aggressive Prädisposition aufweisen, so dass die Verhaltensänderung überhaupt messbar wird.
- *Fehlende Längsschnittstudien:* Empirische Untersuchungen zur Auswirkung von Killerspielen auf das Gewaltverhalten der Konsumenten beschränken sich auf sog. Querschnittserhebungen i. S. von einmaligen Befragungen oder Laborexperimenten. Längsschnittstudien, die langfristige Effekte und damit empirisch validere Ergebnisse aufzeigen würden, gibt es bislang nicht. Auch die Zahl der Probanden ist bei vielen Untersuchungen zu gering, um repräsentative Aussagen treffen zu können.

- *Raumzeitliche Indifferenz*: Ein weiteres Problem von Laboruntersuchungen stellt die raumzeitliche Indifferenz dar, also die Unabhängigkeit der Ergebnisse aus dem Labor von temporalen und regionalen Einflüssen. „Echte“ Experimente bemühen sich zwar, durch Herstellung einer idealen Versuchsanordnung mögliche Störfaktoren auszuschließen. Die Dauer der Experimente bleibt jedoch in den meisten Fällen viel kürzer als die tatsächlichen Konsumzeiten der Spieler im realen Leben, so dass vermutlich nicht alle Effekte abgebildet werden können. So kann bspw. der plötzliche Spielabbruch im Experiment für ein erhöhtes Erregungsniveau sorgen, das nicht auf die gewaltverherrlichende Inhalte zurückzuführen ist.

4. Wirkungsfolgen violenter Computerspiele

Diejenigen Studien, die methodisch miteinander vergleichbar sind, untersuchen die negativen Auswirkungen violenter Computerspiele anhand der Veränderung der Kognitionen, der Emotionen und des Verhaltens der Spieler.

Förderung aggressiver Kognitionen

In Bezug auf die Auswirkungen violenter Computerspiele auf aggressive Wahrnehmungen der Nutzer konnte in Experimenten von Anderson et al. (2004a, 2004b), Uhlmann & Swanson (2004), Buchanan et al. (2002), Bushman & Anderson (2002), Lynch et al. (2001), Kirsh (1998), Krahe & Möller (2004a) und Steckel & Trudewind (1998) ein eindeutiger Zusammenhang festgestellt werden. Dieser zeigte sich bspw. in Form einer deutlich aggressiveren Selbstwahrnehmung, eines ausgeprägteren „Hostile Attribution Bias“ (d. h. die Tendenz, schädliches Verhalten gegenüber anderen eher intentional anstatt zufällig wahrzunehmen), eines sichtbar aggressiveren Verhaltens und eines weniger ausgeprägten Empathievermögens.⁸

Förderung aggressiver Emotionen

Gemäß der Untersuchungen von Durkin & Aisbett (1999a, 1999b) konnten emotionale Effekte i. S. aggressionsauslösender Frustrationsgefühle nicht immer eindeutig auf den Konsum violenter Computerspiele zurückgeführt werden. Zudem fielen sie laut einer

⁸ Vgl. BUNDESMINISTERIUM FÜR FAMILIE, SENIOREN, FRAUEN und JUGEND (2004: 203 ff.).

Meta-Analyse von Sherry (2007) auch weitaus weniger intensiv aus als die Effekte aggressiver Kognitionen.⁹

Förderung aggressiven Verhaltens

Die meisten bislang existierenden Studien beschäftigen sich mit der kurz- und langfristigen Förderung aggressiven Verhaltens infolge der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele und kommen dabei zu unterschiedlichen Ergebnissen: Nicoll & Kieffer (2005), Gentile et al. (2004), Buchanan et al. (2002), Anderson & Bushman (2001), Anderson & Dill (2000), Colwell & Payne (2000), Wiegman und van Schie (1998), Williams & Skoric (2005) und Pfeiffer et al. (2006) stellten in ihren Untersuchungen fest, dass Konsumenten violenter Spiele, die keine aggressive Prädisposition aufweisen, zu offensichtlicher und selbstberichteter physischer bzw. psychischer Aggression verleitet werden und männliche Gewalt befürworten. In anderen Untersuchungen von Krahe & Möller (2004b) und Funk et al. (2002) konnte dagegen gezeigt werden, dass sich violente Computerspiele überwiegend bei bereits aggressiven Spielern, die gerne und häufig Gewaltspiele konsumieren, bzw. bei Kindern mit klinisch relevanten psychischen Störungen aggressionssteigernd auswirken. In einer Studie von Williams & Skoric (2005) konnten stattdessen keinerlei Effekte in Form von aggressivem Verhalten identifiziert werden.¹⁰

5. Violente Computerspiele im Kontext von Persönlichkeit und Umwelt

Trotz der überwiegenden Zahl derjenigen Untersuchungen, die eine Kausalität zwischen der Nutzung violenter Computerspiele und aggressiven Kognitionen, Emotionen und Verhaltensweisen aufzeigen, kann neueren Studien zufolge weder auf eine eindeutige Kausalrichtung noch auf eine direkte und anhaltende Beziehung zwischen diesen Variablen geschlossen werden.¹¹ Da es ebenso Nutzer gewaltverherrlichender Spiele gibt, die nicht zu Aggression und Gewalt neigen, sollte die Problematik der Auswirkungen von Computerspielen auf das Gewaltpotential nicht monokausal, sondern unter der theoretischen Herangehensweise der sog. Trias betrachtet werden. Danach sind bei jedem Einzelfall nicht nur Inhaltsaspekte der violenten Computerspiele zu berücksichtigen, sondern auch die Person des Spielers

⁹ Vgl. BUNDESMINISTERIUM FÜR FAMILIE, SENIOREN, FRAUEN und JUGEND (2004: 206 f.), FÜLLGRABE (2002: 539), SPITZER (2006: 37), WEIB (2000: 83 f.).

¹⁰ Vgl. BUNDESMINISTERIUM FÜR FAMILIE, SENIOREN, FRAUEN und JUGEND (2004: 207 ff.).

¹¹ Vgl. LADAS (2003: 26; 2002: 111), KREMPF (2003: 107).

sowie die Situation seines sozialen Umfeldes.¹² Setzt man diese Trias als Prämisse eines Erklärungsversuches zum Phänomenfeld voraus, dann spielen auch weitere Erkenntnisse aus „übergeordneten“ sozialwissenschaftlichen Disziplinen bzw. Studien eine Rolle. Die Ergebnisse relevanter Studien lassen den Schluss zu, dass ein Bündel von Risiko- und protektiven Faktoren in unterschiedlichen Alters- und Lebensbereichen für deviantes und konformes Verhalten identifiziert werden kann und somit die Nutzung violenter Spiele dabei lediglich *ein* Risikofaktor von vielen darstellt.

Inhaltsaspekte der violenten Computerspiele

In Bezug auf die Inhaltsaspekte der gewaltverherrlichenden Computerspiele besteht in der Forschung weitgehend Konsens darüber, dass ein erhöhtes Wirkungsrisiko von Computerspielen u. a. dann zu erwarten ist, wenn die Täter als männliche, heldenhafte, Furcht erregend aussehende Personen dargestellt werden, die ohne Rücksicht auf Verluste ihre Rechte gewaltsam durchsetzen (nur ca. 7 % der Computerspiele enthalten weibliche Helden); wenn die Gewalthandlungen als legitim bzw. gerechtfertigt erscheinen; wenn exzessive und brutale Gewalthandlungen erfolgen; wenn Gewalthandlungen hervorgehoben und durch inszenatorische Mittel ausführlich und wiederholt dargestellt werden; wenn Gewalt belohnt wird; wenn schwere Schädigungen bzw. Verletzungen durch die Gewalttat verursacht und visuell-auditiv hervorgehoben werden, und wenn das Spiel Nähe zur Realität aufweist.

Bei exzessivem Konsum solcher Spiele kann die Gefahr bestehen, dass sich die Spieler an Leid und Schmerz des Opfers gewöhnen, negative Stereotypen und Feindbilder übernehmen und lernen, dass aggressive Konfliktlösungen effektiv sein können. Diese Faktoren können durch einen regelmäßigen Austausch von Gleichgesinnten bspw. in Foren und Chats verstärkt werden.¹³

Person des Spielers

Zusätzlich zu den Wirkungsfaktoren, die von den Computerspielen ausgehen, bestehen auch Risikofaktoren, die die Konsumenten selbst betreffen. Hierzu zählen: Vorgeburtliche Risiken sowie genetische und biologische Faktoren (z. B. Substanzmissbrauch in der Schwangerschaft, Schwangerschaftsrisiken, Geburtskomplikationen, neurologische Störungen, hormonelle Faktoren); Kinder in

¹² Vgl. WEIß (2000: 13).

¹³ Vgl. WEIß (2000: 14 ff.), BLIESENER (2007).

einem Alter unter 11-12 Jahre, da diese noch nicht über ein stabiles Wertesystem verfügen, noch keine moralischen Grundsätze internalisiert haben und noch nicht in der Lage sind, sicher zwischen Realität und Fiktion zu unterscheiden; Risiken in der Persönlichkeitsstruktur (z. B. hohe Irritierbarkeit, hohes Aktivitätsniveau, Impulsivität, negative Grundstimmung, erhöhtes Sensationsbedürfnis, dissoziales Verhalten, früher Beginn von Gewalttätigkeiten); Risiken in kognitiven Funktionen (z. B. geringe intellektuelle Begabung, Sprachdefizite, Defizite der Aufmerksamkeitssteuerung, Probleme beim Erkennen von Intentionen und Motiven anderer („Hostile Attribution Bias“), fehlende Empathie, kurzsichtigere und weniger differenzierte Bewertung der Konsequenzen eigenen Verhaltens, fragiles und/oder überhöhtes Selbstwertgefühl) sowie ein riskanter Lebensstil (z. B. Neigung zu konsumorientierten anstatt strukturierten Freizeitaktivitäten, exzessiver Konsum von violenten Computerspielen und anderen Medien, Substanzmissbrauch und anderes gesundheitliches Risikoverhalten).¹⁴

Soziale Situation des Spielers

Im Hinblick auf die soziale Situation des Spielers sind familiäre Risiken zu berücksichtigen (z. B. Ehekonflikte und Gewalt zwischen den Eltern, emotionale Kälte, Disharmonie, Kindesmisshandlung, vernachlässigte oder extrem autoritäre Erziehung, elterliche Scheidung, niedriges familiäres Bildungsniveau, Arbeitslosigkeit, Armut, geringe Orientierung an Normen und Werten, elterliche Delinquenz, hoher elterlicher Spielkonsum), ebenso wie Probleme in Schule und Beruf (z. B. problematisches Schulklima, wahrgenommene Anonymität, Leistungsdruck, Schulversagen, Schulabsentismus, häufiger Schulwechsel, Schul-/Ausbildungs- und Berufsabbrüche, sinkende Qualifikation, geringe Zukunftsperspektiven), Zurückweisung durch normkonforme Gleichaltrige (z. B. Ausschluss aus einem funktionsfähigen, sozialen Beziehungssystem, geringer Kontakt zu Klassenkameraden, soziale Ausgrenzung von gemeinsamen Aktivitäten, Einsamkeit), Anschluss an abweichende Peer-Groups (z. B. Betonung der Machokultur und der unmittelbaren Bedürfnisbefriedigung, Bandenmitgliedschaft, Drogenkonsum, gegenseitige Bekräftigung des Problemverhaltens, Austausch von Rationalisierungs- und Rechtfertigungsargumenten), Risiken in der Gemeinde/Nachbarschaft (hohe Rate von Sozialhilfeempfängern,

¹⁴ Vgl. WEIß (2000: 10, 14 ff.), BUNDESMINISTERIUM FÜR FAMILIE, SENIOREN, FRAUEN und JUGEND (2004: 223 ff.), GRIMM ET AL. (2005: 24, 34), LÖSEL & BLIESENER (2003: 2), BLIESENER (2007), LÖSEL

Verfügbarkeit von Drogen und Waffen, Konzentration von Delinquenten, ethnische Vorurteile) sowie akute, situative Faktoren (akuter Alkohol-/Drogenkonsum, wahrgenommene Schädigungen oder Provokationen, physiologische Überregung, negative Emotionen, motivierende Anreize, sozialer Druck).¹⁵

Zusammenfassend betrachtet sind Konsumenten violenter Computerspiele insbesondere dann gefährdet, sich zu sog. „High Risk Players“ mit aggressiven, gewalttätigen Verhaltensweisen zu entwickeln, wenn sie ein exzessives Konsummuster zeigen, viele Risikofaktoren und wenige protektive Faktoren aufweisen und die Risikofaktoren ggf. eine Reaktionskette hervorrufen.¹⁶ Die oft vertretene monokausale Wirkungsannahme erweist sich in diesem Zusammenhang als zu simpel.

Kontakt: *claudia.stierle03@bka.bund.de*
 oliver.lotz@bka.bund.de

(2006), WEBER (2003: 40).

¹⁵ Vgl. WEIß (2000: 11), BUNDESMINISTERIUM FÜR FAMILIE, SENIOREN, FRAUEN und JUGEND (2004: 226 ff.), GRIMM ET AL. (2005: 24), LÖSEL & BLIESENER (2003: 2 f.), BLIESENER (2007), LÖSEL (2006), LUKESCH (2002: 9).

¹⁶ Vgl. LÖSEL & BLIESENER (2003: 2), BLIESENER (2007), LÖSEL (2006).

Literatur

- BAIER, D., PFEIFFER, C., WINDZIO, M. und S. RABOLD, Schülerbefragung 2005:
Gewalterfahrungen, Schulabsentismus und Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen.
Zusammenfassung der zentralen Befunde zum Landkreis Peine sowie Ergebnisse der
Regionalanalysen, <http://www.kfn.de>.
- BLEH, W., Medien und Gewalt. Ein Zusammenhang zwischen gezeigter Gewalt im Fernsehen
und Gewalt in der Gesellschaft, <http://www.uni-muenster.de/PeaCon/wuf/wf-93/9330701m.htm>.
- BLIESENER, T., Langfristige Trends und Tendenzen in der Entwicklung der Gewalttaten junger
Menschen in Deutschland. Täter, Opfer, Ursachen und Handlungsansätze, Vortrag auf der
Fachkonferenz „Handeln gegen Jugendgewalt“ vom 22.-24. Januar 2007 in Hamburg.
- BUNDESMINISTERIUM FÜR FAMILIE, SENIOREN, FRAUEN UND JUGEND (Hg.), Medien und
Gewalt, Berlin 2004.
- CYPRA, O., Warum spielen Menschen in virtuellen Welten? Eine empirische Untersuchung zu
Online-Rollenspielen und ihren Nutzern, Diplomarbeit, <http://www.staff.uni-mainz.de/cyprao/arbeit.html>.
- FÜLLGRABE, U., Gewalttätige Videospiele und Filme mit erotisierter Gewalt. Welche
Auswirkungen haben sie auf die Gewaltförderung? In: Kriminalistik, 2002, 8-9, S. 539-542.
- GRIMM, P., KIRSTE, K. und J. WEISS, Gewalt zwischen Fakten und Fiktionen. Eine
Untersuchung von Gewaltdarstellungen im Fernsehen unter besonderer Berücksichtigung
ihres Realitäts- bzw. Fiktionalitätsgrades, Hannover 2005.
- KREMPL, S., Mord ist Sport im Spiel, in: Rötzer, F. (Hg.), Virtuelle Welten – reale Gewalt,
Hannover 2003, S. 105-111.
- LADAS, M., Brutale Spiele(r)? In: Rötzer, F. (Hg.), Virtuelle Welten – reale Gewalt, Hannover
2003, S. 26-35.
- LADAS, M., Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen,
Frankfurt a. M. 2002.
- LÖSEL, F. und T. BLIESENER, Aggression und Delinquenz unter Jugendlichen. Untersuchungen
von kognitiven und sozialen Bedingungen, in: Bundeskriminalamt (Hg.), Beilage zum
Bundeskriminalblatt Nr. 237 vom 17. Dezember 2003.
- LÖSEL, F., Aggression und Delinquenz unter Kindern und Jugendlichen, Vortrag auf dem
Fachkongress der Landesarbeitsgemeinschaft Jugendhilfe und Polizei „Kinder in
schwierigen Situationen“ am 08. März 2006 in Köln.
- LUKESCH, H., Mediengewaltforschung: Überblick und Probleme, Vortrag auf dem Kongress
„Mediengewalt. Handeln statt Resignieren!“ am 25. Juli 2002 in der LMU München, S. 1-
17.

- PFEIFFER, C., BAIER, D., KLEIMANN, M. und M. WINDZIO, Gewalterfahrungen und Medienkonsum im Leben von Kindern und Jugendlichen in München. Zentrale Ergebnisse einer Repräsentativbefragung von Schülerinnen und Schülern vierter und neunter Klassen in München und neun anderen westdeutschen Städten und Landkreisen, <http://www.kfn.de>.
- ROBERTZ, F. und R. WICKENHÄUSER, Vom Computerspieler zum Killer? Ein Beitrag zur Diskussion um so genannte „Killerspiele“, in: Deutsche Polizei, 12/2006.
- RÖTZER, F., Virtuelle Welten – reale Gewalt, Hannover 2003.
- SPITZER, M., Vorsicht Bildschirm. Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft, Stuttgart u. a. 2005.
- SPITZER, M., „Wer seinem Kind Gutes tun will, kaufe ihm bitte keinen Computer“, in: Psychologie Heute, Januar 2006, S. 34-37.
- WEBER, K., Gewalt und Medien, Gewalt durch Medien, Gewalt ohne Medien? In: Rötzer, F. (Hg.), Virtuelle Welten – reale Gewalt, Hannover 2003, S. 36-43.
- WEIß, R., Gewalt, Medien und Aggressivität bei Schülern, Göttingen u. a. 2000.
- WILLIAMS, D. und M. SKORIC (2005), Internet Fantasy Violence: A Test of Aggression in an Online Game, in: Communication Monographs, 72, 2, S. 217-233.
- WILLMANN, T., Death's a game, in: Rötzer, F. (Hg.), Virtuelle Welten – reale Gewalt, Hannover 2003, S. 131-142.