

Improving the Media Relations of Social Science Research: The Case of the Violent Video Games Debate

Initiative: Wissenschaftsvermittlung und -kommunikation

Bewilligung: 05.04.2009

Laufzeit: 3 Jahre

Sozialwissenschaftliche Forschungen haben es schwer, die breite Öffentlichkeit zu erreichen. Oft sind die Studien zu komplex, die Erwartungen von Journalisten, Politikern und auch von der Öffentlichkeit einseitig. Ein gutes Beispiel dafür ist die Forschung zu gewaltverherrlichenden Videospielen. Während sich die Wissenschaftler überwiegend auf schwache Manifestationen von Gewaltbereitschaft konzentrieren, nehmen Medien und Öffentlichkeit vor allem extreme Ereignisse wie das Schulmassaker in Winnenden wahr. Ausgehend von diesen Diskrepanzen untersuchen die Kommunikationswissenschaftler das Verhältnis zwischen Sozialwissenschaften und Medien und wollen auch neue Wege der Interaktion mit der Öffentlichkeit ausprobieren. Kern des Projekts ist eine Studie, die die öffentliche Wahrnehmung sozialwissenschaftlicher Forschungsergebnisse zu "Killerspielen" ermittelt - im Vergleich zwischen Deutschland und den USA. Dazu soll die Medienresonanz zur Forschung über das Thema Gewaltspiele qualitativ und quantitativ analysiert werden, um auf diese Weise typische Kommunikationsmuster der journalistischen Darstellung und der öffentlichen Wahrnehmung herauszuarbeiten. Am Ende der Untersuchungen ist ein Workshop für Fachjournalisten geplant.

Projektbeteiligte

Prof. Dr. Christoph Klimmt

Hochschule für Musik, Theater
und Medien Hannover
Institut für Journalistik und
Kommunikationsforschung (IJK)
Hannover

Prof. Dr. Mario Gollwitzer

Universität Marburg
Fachbereich 04 - Psychologie
AG Psychologische Methodenlehre
Marburg

Jun.-Prof. Dr. Tobias Rothmund

Universität Koblenz-Landau
Fachbereich 8: Psychologie
Institut für Kommunikationspsychologie und
Medienpädagogik - IKM
Landau

