

Beispiel einer systematischen Literaturrecherche zu einer psychologischen Forschungsfrage in wissenschaftlichen Datenbanken

1. Einstiegssuche zu Computerspielen

- Ausgangspunkt: EIN Thema, für welches Sie sich interessieren (z. B. Computerspiele).
- Ziel: Die Einstiegssuche dient dem Erwerb von **Grundlagenwissen** zu zunächst genau nur diesem EINEN Thema. Dadurch verschaffen Sie sich einen **ersten Überblick**, lernen **Fachterminologie** kennen und identifizieren zentrale Forschungsschwerpunkte. Lehrbücher, Handbücher und Nachschlagewerke sind dazu geeignet.
- Beispiel: Eine mögliche Suchanfrage in Bibliothekskatalogen, z. B. in [ZHAW swisscovery](#), könnte sein: computerspiel* AND (lehrbuch OR handbuch OR einführung). Mithilfe der Konsultation von Nachschlagewerken und Lexika (z. B. «[Dorsch Lexikon der Psychologie](#)») können Sie den Begriff definieren und konzeptionell einordnen.
- Ergebnis: Erste Definitionen, Einblicke in den interessierenden Themenbereich sowie Quellen liefern Ideen, mit welchen weiteren Konzepten (z. B. *gamification of learning*, *the social side of gaming*) das Thema verknüpft und in welche Richtung die Forschungsfrage entwickelt werden könnte.

2. Explorative Suche zu Computerspielen und Aggression

- Ausgangspunkt: EIN ZUSÄTZLICHES Thema (mindestens) und dadurch eine Spezifizierung innerhalb des ursprünglichen Themenfelds (z. B. Computerspiele im Zusammenhang mit Adipositas, sozialen Kontakte oder aggressivem Verhalten). Diese Spezifizierung ist auf dem Weg zur Formulierung einer Forschungsfrage erforderlich, welche mindestens zwei Konzepte voraussetzt. Zu einem einzelnen Thema kann eine Definition oder sogar ein Herausgeberwerk verfasst, aber ohne zusätzliches Thema keine Forschungsfrage formuliert werden.
- Ziel: Die explorative Suche baut auf der Einstiegssuche auf. Durch die recherchierte Literatur wird deutlich, in welchem Kontext (z. B. aggressives Verhalten) zum ursprünglichen Thema (d. h. Computerspiele) Studien durchgeführt wurden. Die Suche in ZHAW swisscovery wird ergänzt mit Suchen in weiteren Rechercheinstrumenten, z. B. [Google Scholar](#) oder anderen wissenschaftlichen Suchportalen (vgl. [Suchinstrumente](#) im [Moodle-Kurs Literaturrecherche](#)). Es werden **weitere Suchbegriffe** in die Suche aufgenommen und [Suchtechniken](#) verwendet. Ein besonders passender Text kann als Ausgangspunkt für eine Suche nach dem [Schneeballsystem](#) genutzt werden. Monografien, Sammelwerke oder auch Übersichtsarbeiten bieten sich an.
- Beispiel: Eine mögliche Suchanfrage könnte deshalb sein: (computerspiel* OR video games) AND (aggressi* OR violen* OR amok*)

- Ergebnis: Die gefundene Literatur führt erneut zu weiteren Aspekten, mit denen die zuvor identifizierten Themen verknüpft sind, z. B. in welchem Kontext (wie Schule, Arbeit, Öffentlichkeit oder Freizeit) oder in welchen Populationen (wie Alter oder Gender). Aus diesen Ergebnissen heraus wird die zu untersuchende Forschungsfrage entwickelt und formuliert.

3. Systematische Suche zu einer Forschungsfrage in wissenschaftlichen Datenbanken

- Ausgangspunkt: Die Erkenntnisse aus Einstiegs- und explorativer Suche münden in einem ersten Entwurf einer Forschungsfrage, z. B.: *Inwieweit besteht in der Adoleszenz ein Zusammenhang zwischen Gewalt in Computerspielen und aggressivem Verhalten in der Schule?*
- Ziel: (a) Auswahl für die Forschungsfrage (thematisch) geeigneter **Rechercheinstrumente (d. h. Datenbanken)**, (b) Identifizierung von **Suchkomponenten**, (c) Einsatz zielführender **Stichwörter, Synonyme**, weiterer Suchbegriffe (wie verwandte Begriffe, Ober- und Unterbegriffe) und **Schlagworte (engl. subject headings)**, (d) korrekte Verknüpfung der Suchbegriffe zu einer Suchanfrage mittels **Suchtechniken** und (e) **Limitierung** der Ergebnisse auf z. B. empirische Studien zur Beantwortung der Forschungsfrage
- Beispiel: Das Rechercheinstrument der Wahl sind (fach-)wissenschaftliche Datenbanken (z. B. PsycINFO für internationale Literatur, PSYINDEXplus für Literatur aus dem deutschsprachigen Raum). In PsycINFO und in PSYINDEXplus ist der [Thesaurus of Psychological Index Terms](#) der APA hinterlegt, sodass auch in PSYINDEXplus mit englischen Schlagworten gesucht werden kann. Dabei kann sinnvoll sein, zuerst in der deutschsprachigen Datenbank PSYINDEXplus mit deutschen Suchbegriffen die englischen APA Schlagworte (*subject headings*) zu identifizieren (der Thesaurus steht in deutscher Übersetzung zur Verfügung). In PsycINFO finden Sie lediglich die englischsprachigen Schlagworte. Eine mögliche Suchanfrage für internationale, hauptsächlich englischsprachige Literatur in der Datenbank PsycINFO kann dann sein: (aggress* or violen* or delinquen* or shooting* or amok*).ti,hw,id and (computer game* or video game* or ego-shoot* or online game*).ti,hw,id and school*.mp and adoles*.mp,ag.. Um auch deutschsprachige Literatur zu berücksichtigen, suchen Sie mit deutschsprachigen Suchbegriffen auf die gleiche Weise in PSYINDEXplus.
- Ergebnis: Die systematische Suche ist wie jede Suche ein iterativer Prozess. Das heisst, Ihre Forschungsfrage und die daraus resultierende Suchanfrage werden in der Regel aufgrund der (ersten) Suchergebnisse angepasst und Sie suchen mehrmals, bis Sie mit den Ergebnissen zufrieden sind. Am Schluss legen Sie die Suchanfrage und deren Ergebnisse transparent dar. Die identifizierten Studien beantworten die Forschungsfrage und sind in Form eines Literaturverzeichnisses festgehalten.

4. Literaturbewertung

- Ausgangspunkt: Von der relevanten, ausgewählten Literatur, mithilfe derer die Forschungsfrage beantwortet werden soll, wird ein Titel für die Bewertung ausgewählt.
- Ziel: Der ausgewählte Titel wird anhand diverser Heuristiken auf seine wissenschaftliche Qualität geprüft und bewertet.
- Beispiel: Mögliche Heuristiken zur Bewertung sind u. a. Affiliation und ggf. H-Indices der Autor:innen, Journal Impact Factor (sofern vorhanden), zitierte Literatur, Zitationshäufigkeit, Aktualität.
- Ergebnis: Die Aussagen zu den Heuristiken klären die Qualität und mögliche Bedeutung bzw. Gewichtung der Quelle für die Beantwortung der Forschungsfrage.

Siehe dazu auch [Moodle-Kurs Literaturbewertung](#).

Unterstützung und Angebote der Hochschulbibliothek

Bei Fragen stehen wir Ihnen gerne in einer [Rechercheberatung](#) zur Verfügung oder besuchen Sie unser [Kursangebot](#) (z. B. RechercheFit Psychologie Input, RechercheFit Workshop).

Gewalthaltige Computerspiele und aggressives Verhalten in der Schule

Carina Burch; Kerstin Jaeger; Vanessa Seyffert, Meret Stocker

1. Einstiegssuche

Thema: psychologische Forschung zu Computerspielen

Tabelle 1

Wortfeld für eine Einstiegssuche zum Thema Computerspiele in ZHAW swisscovery

Suchbegriffe	Computerspiel	Psychologie	Lehrbuch
Synonyme	Computergame		
verwandte Begriffe	Videogame, Videospiel	Pädagogik, Sozialwissenschaft	Handbuch, Einführung
Oberbegriffe	Medien		
Unterbegriffe	Ego-Shooter, Simulationsspiel	Verhalten, Persönlichkeit, Entwicklung	
Antonyme			

Verwendete Rechercheinstrumente und Nachschlagewerke:

ZHAW swisscovery, Dorsch Lexikon der Psychologie

Ausgewählte Literatur: Einführungen und Grundlagenwerke (Lehrbücher, Handbücher, Nachschlagewerke)

Breiner, T. C., & Kolibius, L. D. (2019a). *Computerspiele: Grundlagen, Psychologie und Anwendungen*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-57895-7>

Breiner, T. C., & Kolibius, L. D. (2019b). *Computerspiele im Diskurs: Aggression, Amokläufe und Sucht*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-57860-5>

Schwan, S., Unz, D., Suckfüll, M., & Krämer, N. C. (Eds.). (2016). *Medienpsychologie: Schlüsselbegriffe und Konzepte* (2nd ed.). Kohlhammer.

2. Explorative Suche

Thema: Computerspiele und aggressives Verhalten

Abbildung 1

Wortfeld für die explorative Suche zu den Themen Computerspiele und aggressives Verhalten

Suchbegriffe	Computerspiel	aggressives Verhalten
Synonyme	Computerspiel (<i>computer game</i>)	Aggression, aggressiv, aggressives Verhalten, Aggressivität (<i>aggression, aggressive, aggressive behaviour/behavior, aggressiveness</i>)
verwandte Begriffe	Videospiel, Videogame (<i>video game</i>)	Gewalt, gewalttätig (<i>violence, violent</i>)
Oberbegriffe	Medien (<i>media</i>)	Verhalten (<i>behaviour, behavior</i>)
Unterbegriffe	Ego-Shooter (<i>ego shooter, first person shooter</i>)	Amok, Amoklauf, Amokläufe (<i>amok, rampage</i>)
Antonyme		

Verwendete Rechercheinstrumente:

ZHAW swisscovery, Google Scholar

Ausgewählte Literatur: Monografien, Sammelwerke, Übersichtsarbeiten

- Breiner, T. C., & Kolibius, L. D. (2019b). *Computerspiele im Diskurs: Aggression, Amokläufe und Sucht*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-57860-5>
- von Salisch, M. (2020). Beschäftigung mit gewalthaltigen Computerspielen und offen aggressives Verhalten bei Kindern und Jugendlichen: Ein Literaturüberblick zur Wirkrichtung. *Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie*, 69(2), 109–125. <https://doi.org/10.13109/prkk.2020.69.2.109>
- Scharrer, E., Kamau, G., Warren, S., & Zhang, C. (2018). Violent video games do contribute to aggression. In C. J. Ferguson (Ed.), *Videogame influences on aggression, cognition, and attention* (pp. 5–21). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-95495-0_2

3. Systematische Suche

Forschungsfrage:

Inwieweit besteht in der Adoleszenz ein Zusammenhang zwischen Gewalt in Computerspielen und aggressivem Verhalten in der Schule?

Auswahl der Datenbanken für die systematische Suche:

Tabelle 2

Auswahl wissenschaftlicher Datenbanken zur Beantwortung der Forschungsfrage zu Computerspielen und aggressivem Verhalten in der Schule

Datenbank (Plattform)	Begründung: Fachbereich, Abdeckung, Qualitätsprüfung?	Priorität
PsycINFO (Ovid)	Psychologie, international, qualitätsgeprüft	1
PSYINDEXplus (Ovid)	Psychologie, deutschsprachig, qualitätsgeprüft	1
ERIC (Ovid)	Erziehungswissenschaften/Pädagogik, international, qualitätsgeprüft	2
Social Services Abstracts (Proquest)	Sozialpädagogik, international, qualitätsgeprüft	2
IBSS (Proquest)	Sozialwissenschaften, international, qualitätsgeprüft	3
Web of Science Core Collection (eigene Plattform)	fachübergreifend, international, qualitätsgeprüft	3

Suchkomponenten der Forschungsfrage:

Inwieweit besteht in der Adoleszenz ein Zusammenhang zwischen Gewalt in Computerspielen und aggressivem Verhalten in der Schule?

1. **Identifikation Suchkomponenten:** Ableiten aus der Forschungsfrage
2. **Ergänzung Suchkomponenten mit Stichwörtern:** Suchkomponenten mit Synonymen und weiteren passenden Suchbegriffen ergänzen, z. B. aus vorherigen Suchen oder bereits gefundener Literatur
3. **Ergänzung Suchkomponenten mit APA Schlagworten (APA Subject Headings):** Auffinden in der Datenbank PSYNDEXplus oder PsycINFO.

Tabelle 3

Suchkomponenten der Forschungsfrage zu Computerspielen und aggressivem Verhalten in der Schule am Beispiel PSYNDEXplus

	Suchkomponenten	Stichwörter: Suchkomponenten, Synonyme, weitere Suchbegriffe	Schlagworte (APA Subject Headings)
WAS: Phänomen	aggressives Verhalten	aggress* verhalten* or gewalt* verhalten* or streit* or amok* or delikt* or delinquen* or schul* gewalt* or toetung*	aggressive behavior violence school violence virtual violence
WIE: Mechanismus	Computerspiel	computerspiel* or videogame* or computergame* or ego-shooter* or online-game	computer games
WO: Kontext	Schule	schul* or berufsschul* or gymnas* or sekundarschul*	schools school violence high schools school environment
WER: Population	Adoleszenz	adoles* or jugend*	

Recherchedokumentation (Suchbaum) der Suchanfrage (Beispiel PsycINFO):

Abbildung 2:

Recherchedokumentation für die systematische Literaturrecherche zur Forschungsfrage zu Computerspielen und aggressivem Verhalten in der Schule in der Datenbank PsycINFO am 22.11.2023

aggressives Verhalten	Computerspiele	Schule	Adoleszenz	Limitierungen inhaltlich (Methode)	Limitierungen formal (Publikationstyp)
(aggress* or violen* or delinquen* or shooting* or amok*) .ti,hw,id	(computer game* or video game* or ego-shoot* or online game*) .ti,hw,id	school*.mp	adoles*.mp,ag	empirical study: 55 quantitative study: 44 qualitative study: 6 longitudinal study: 8 interview: 2	peer-reviewed journal
				limitierte Titel: 46	
			limitierte Titel: 56		
			absolute Titelmenge 739'690		
			Schnittmenge: 70		
			absolute Titelmenge 531'161		
Schnittmenge: 109					
absolute Titelmenge 10'162					
Schnittmenge: 997					
141'944					

Suchanfrage in Datenbank PsycINFO (ohne Limitierungen):

(aggress* or violen* or delinquen* or shooting* or amok*).ti,hw,id and (computer game* or video game* or ego-shoot* or online game*).ti,hw,id and school*.mp and adoles*.mp,ag

ti = title; hw = heading word; id = key concepts; mp = title, abstract, heading word, table of contents, key concepts, original title, tests & measures, mesh; ag = age group

Die Auswahl der Felder hängt von Ihrer Suchanfrage, der einzelnen Suchkomponente und den Suchergebnissen ab. Mit *.ti,hw,id* konzentrieren Sie sich darauf auf, dass die Suchbegriffe zentral in der Publikation sind. Mit *.mp* durchsuchen Sie neben Titel, Schlagworte und Key Concepts auch das Abstract und weitere Felder. Feldcodes können sein (siehe auch [APA PsycINFO Fields](#)):

- *ti = title;*
- *hw = heading word*
- *id = key concepts*
- *mp = title, abstract, heading word, table of contents, key concepts, original title, tests & measures, mesh*
- *ag = age group*

Relevante Forschungsliteratur: Studien, Untersuchungen, Forschungsberichte, (Zeitschriftenartikel, graue Literatur)

[Literaturverzeichnis nach APA 7th ed. 2020]

- Ak, Ş., Özdemir, Y., & Sağkal, A. S. (2022). Understanding the mediating role of moral disengagement in the association between violent video game playing and bullying/cyberbullying perpetration. *Contemporary School Psychology, 26*(3), 376–386. <https://doi.org/10.1007/s40688-021-00352-x>
- Anderson, C. A., Sakamoto, A., Gentile, D. A., Ihori, N., Shibuya, A., Yukawa, S., Naito, M., & Kobayashi, K. (2008). Longitudinal effects of violent video games on aggression in Japan and the United States. *Pediatrics, 122*(5), e1067–e1072. <https://doi.org/10.1542/peds.2008-1425>
- Hopf, W. H., Huber, G. L., & Weiß, R. H. (2008). Media violence and youth violence: A 2-year longitudinal study. *Journal of Media Psychology, 20*(3), 79–96. <https://doi.org/10.1027/1864-1105.20.3.79>
- Stade-Müller, F. (2011). Computerspielgewalt und Aggression: Längsschnittliche Untersuchung von Selektions- und Wirkungseffekten. *Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie, 60*(9), 745–761. <https://doi.org/10.13109/prkk.2011.60.9.745>
- Zhai, Z. W., Hoff, R. A., Howell, J. C., Wampler, J., Krishnan-Sarin, S., & Potenza, M. N. (2020). Differences in associations between problematic video-gaming, video-gaming duration, and weapon-related and physically violent behaviors in adolescents. *Journal of Psychiatric Research, 121*, 47–55. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2019.11.005>

Recherchedokumentation (Suchbaum) der Suchanfrage (Beispiel PSYINDEXplus)

Abbildung 3:

Recherchedokumentation für die systematische Literaturrecherche zur Forschungsfrage zu Computerspielen und aggressivem Verhalten in der Schule in der Datenbank PSYINDEXplus am 22.11.2023

aggressives Verhalten	Computerspiele	Schule	Adoleszenz	Limitierungen inhaltlich (Methode)	Limitierungen formal (Publikationstyp)
(aggress* or gewalt* or delinquen* or Schiesse* or amok* or violen*) .ti,hw,id	(computerspiel* or videogame* or computergame* or ego-shooter* or online-game* or computer game*) .ti,hw,id.	(schul* or berufsschul* or gymnas* or sekundarschul* or school*) .mp	(adoles* or jugend*) .mp,ag	empirical study: 15 experimental study: 4 longitud. empirical study: 8 qualitative empirical study: 0	journal article
				limitierte Titel: 25	limitierte Titel: 15
				absolute Titelmenge 49'321	
			Schnittmenge: 48		
			absolute Titelmenge 50'916		
			Schnittmenge: 66		
	absolute Titelmenge 1'224				
	Schnittmenge: 264				
14'226					

Suchanfrage in Datenbank PSYINDEXplus (ohne Limitierungen):

(aggress* or gewalt* or delinquen* or schiesse* or amok* or violen*).ti,hw,id and (computerspiel* or videogame* or computergame* or ego-shooter* or online-game* or computer game*).ti,hw,id and (schul* or berufsschul* or gymnas* or sekundarschul* or school*).mp and (adoles* or jugend*).mp,ag

ti = title; hw = heading word; id = key concepts; mp =title, abstract, key concepts, heading word, free descriptors word, tests and measures; ag = age group

Relevante Forschungsliteratur: Studien, Untersuchungen, Forschungsberichte, (Zeitschriftenartikel, graue Literatur)

[Literaturverzeichnis nach APA 7th ed. 2020]

Hopf, W. H., Huber, G. L., & Weiß, R. H. (2008). Media violence and youth violence: A 2-year longitudinal study. *Journal of Media Psychology, 20*(3), 79–96.

<https://doi.org/10.1027/1864-1105.20.3.79>

Sauter, K., Wallner, S., & Stemmler, M. (2018). Der Beitrag von geringer Selbstkontrolle, problematischem Erziehungsverhalten, gewalthaltigen Medien und Peerdevianz zur Vorhersage von Jugenddelinquenz. *RPsych Rechtspsychologie, 4*(2), 229–253. <https://doi.org/10.5771/2365-1083-2018-2-229>

Sauter, K., Wallner, S., Stemmler, M., & Reinecke, J. (2016). Gewalthaltige Computerspiele, Erziehungsverhalten und Jugenddelinquenz. *RPsych Rechtspsychologie, 2*(2), 149–171. <https://doi.org/10.5771/2365-1083-2016-2-149>

Stade-Müller, F. (2011). Computerspielgewalt und Aggression: Längsschnittliche Untersuchung von Selektions- und Wirkungseffekten. *Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie, 60*(9), 745–761. <https://doi.org/10.13109/prkk.2011.60.9.745>

4. Literaturbewertung

Zhai, Z. W., Hoff, R. A., Howell, J. C., Wampler, J., Krishnan-Sarin, S., & Potenza, M. N. (2020). Differences in associations between problematic video-gaming, video-gaming duration, and weapon-related and physically violent behaviors in adolescents. *Journal of Psychiatric Research*, 121, 47–55. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2019.11.005>

- **WO wurde die Publikation publiziert?**
- **WER sind die Autor:innen?**
- **WAS wird zitiert?**
- **WANN wurde es publiziert?**
- **WIE wurde es rezipiert?**

Der Artikel wurde im [Journal of Psychiatric Research](#) publiziert. Der **Journal Impact Factor** liegt bei 4.8. Die Autor:innen sind:

- Zu Wei Zhai, Department of Psychology, Middlebury College (United States)
- Rani A. Hoff, Department of Psychiatry, Yale School of Medicine (United States)
- Jordan C. Howell, Department of Psychology, Middlebury College (United States)
- Jeremy Wampler, Problem Gambling Services (United States)
- Suchitra Krishnan-Sarin, Department of Psychiatry, Yale School of Medicine (United States)
- Marc N. Potenza, affiliert mit verschiedenen Institutionen: Department of Psychiatry, Yale School of Medicine (United States); The Connecticut Council on Problem Gambling (United States); The Connecticut Mental Health Center (United States) und Department of Neuroscience and Child Study Center, Yale School of Medicine (United States)

Alle Autor:innen sind an Universitäten tätig und weisen im **Web of Science h-indices** auf: Zhai 10, Hoff 27, Howell 4, Wampler 7, Krishnan-Sarin 18 und Potenza 90. Das umfangreiche Literaturverzeichnis zitiert überwiegend Literatur der 2010er Jahre. Die Studie selbst ist im Jahr 2020 erschienen und ist damit aktuell. Die Studie wurde bisher 15-mal von anderen Studien zitiert, die in Web of Science nachgewiesen sind (Zugriff am 22.11.2023). Google Scholar weist eine Zitationshäufigkeit von 26 nach (Zugriff am 22.11.2023).