



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Medien und Gewalt

Befunde der Forschung 2004–2009



Kurzfassung



Kinder und Jugend

Medien und Gewalt

Befunde der Forschung 2004 – 2009

Bericht
für das Bundesministerium für Familie, Senioren,
Frauen und Jugend

vorgelegt im März 2010

Kurzfassung

PROF. DR. MICHAEL KUNCZIK

Johannes Gutenberg-Universität Mainz
Institut für Publizistik
Colonel-Kleinmann-Weg 2
55099 Mainz
E-Mail: michael.kunczik@uni-mainz.de

DR. ASTRID ZIPFEL

Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf
Institut für Sozialwissenschaften
Kommunikations- und Medienwissenschaft II
Universitätsstraße 1
40225 Düsseldorf
E-Mail: zipfel@phil-fak.uni-duesseldorf.de

INHALT

1. Anliegen	1
2. Gegenstand und Vorgehensweise	1
3. Ergebnisse	3
4. Schlussfolgerungen	13

1. Anliegen

Möglicherweise schädliche Konsequenzen so genannter „Killerspiele“ und von Gewaltdarstellungen in anderen Medien werden in der Öffentlichkeit kontrovers und oft sehr emotional diskutiert. Besondere Aufmerksamkeit wird dieser Problematik im Rahmen der Ursachenforschung nach School Shootings wie denen von Littleton, USA (1999), Erfurt (2002), Emsdetten (2006) oder Winnenden (2009) zuteil. Wissenschaftliche Befunde finden dabei häufig nicht die für eine Versachlichung der Debatte und eine differenzierte Argumentation wünschenswerte Berücksichtigung. Eine Ursache hierfür dürfte in der unübersichtlichen Forschungslage bestehen. Die verschiedensten Disziplinen bringen eine Vielzahl oft recht komplexer und in ihren Ergebnissen teils widersprüchlicher Untersuchungen hervor. Um diese für die weitere Forschung und für die öffentliche Diskussion nutzbar zu machen, ist eine umfassende Synopse der vorliegenden Einzelbefunde erforderlich, die deren Erkenntniswert einer kritischen Betrachtung unterzieht und den heutigen Wissensstand in verständlicher Weise auf den Punkt bringt. Dies zu leisten, ist das Anliegen des vorliegenden Berichts, der eine aufgrund der Fülle neu erschienener Untersuchungen notwendig gewordene Aktualisierung der 2004 vorgelegten Forschungsbilanz darstellt.

2. Gegenstand und Vorgehensweise

Die aktuelle Forschungsbilanz beruht auf einer systematischen Recherche zwischen 2004 und 2009 veröffentlichter deutsch- und englischsprachiger Publikationen aus allen an der Medien-und-Gewalt-Forschung beteiligten Disziplinen – von der Kommunikationswissenschaft über die Psychologie, Pädagogik, Soziologie, die Kulturwissenschaften, die Kriminologie und die Medizin bis hin zur Ökonomie. Ergänzend wurden einzelne, kurz vor Fertigstellung des Berichts erschienene Untersuchungen aus dem Jahr 2010 hinzugezogen.

Die Auswertung beschränkt sich auf empirische Befunde sowie theoretische Studien, die zur Interpretation und Integration entsprechender Ergebnisse beitragen. Nicht berücksichtigt wurden Veröffentlichungen, deren Autoren sich ohne wissenschaftliche Fundierung lediglich auf Basis persönlicher Überzeugungen oder Wirkungsspekulationen mit den Gefahren von Mediengewalt befassen.

In Zentrum des Interesses stehen die negativen Auswirkungen medialer Gewaltdarstellungen auf die Entstehung von Aggression – sei es in Gestalt aggressiver

Kognitionen, Gefühle oder Verhaltensweisen (bzw. einer Reduktion prosozialer Gedanken, Emotionen oder Handlungen). Zudem wurde der Aspekt der Angstauslösung durch violente Medieninhalte einbezogen.

Der Bericht berücksichtigt negative Effekte von Gewaltdarstellungen in den unterschiedlichsten Medien – von Printmedien über Fernsehen und Filme, Musik und Musikvideos sowie Computerspiele bis hin zum Internet und zum Handy. Dem Fokus der Forschung entsprechend, liegt der Schwerpunkt dabei auf Ergebnissen zur Film- und Fernseh- sowie zur Computerspielgewalt. Internet- und Handy-Gewalt ist nur insoweit Thema des Forschungsüberblicks wie es um Effekte auf diesem Wege vermittelter *Gewaltdarstellungen* geht. Die Bedeutung des Internets und des Handys als Mittel der *Gewaltausübung* (Cyberbullying bzw. Mobile Bullying) ist nicht Gegenstand des Berichts. Die Problematik einer möglichen Suchtauslösung durch Computerspiele wurde ebenfalls bearbeitet – die Befunde werden jedoch in einem eigenständigen, parallel erstellten Forschungsbericht behandelt.

Im Verlauf der Darstellung werden nach einer kurzen Begriffsklärung und einer Einführung in die methodischen Grundlagen und Probleme der Medien-und-Gewalt-Forschung zunächst die Befunde von Inhaltsanalysen vorgestellt, die einen Eindruck von der in verschiedenen Medien enthaltenen Art und Menge von Gewaltdarstellungen vermitteln können. Im Anschluss daran wird der Frage nachgegangen, was die Attraktivität violenter Darstellungen ausmacht und worin die Motive für ihre Nutzung bestehen. Den Mechanismus, der zur Entstehung negativer Effekte von Mediengewalt führt, versuchen diverse unterschiedliche Wirkungstheorien zu erklären. Diese werden in ihren Kernaussagen erläutert und anhand aktueller Untersuchungen auf ihre Gültigkeit hin überprüft. Da sich in der Forschung mittlerweile die Erkenntnis durchgesetzt hat, dass der Zusammenhang zwischen dem Konsum von Mediengewalt und Rezipientenaggression von verschiedenen Einflussfaktoren abhängt und folglich eine differenzierte Betrachtung möglicher Effekte von Mediengewalt angebracht ist, erfährt die Forschungslage zur Bedeutung der einzelnen Einflussgrößen im Wirkungsprozess eine besonders ausführliche Betrachtung. Ein eigener Teil des Berichts ist Studien gewidmet, die sich anders als der Großteil der auf Experimenten oder Querschnittsbefragungen basierenden Untersuchungen einer besonders aufwändigen und möglicherweise auch besonders aussagekräftigen Methode bedienen. Hierzu gehören Studien aus dem Bereich der Hirnforschung, Langzeit- und Problemgruppenuntersuchungen sowie Meta-Analysen. In einem letzten Schritt werden empirische Studien zur Wirksamkeit medienpädagogischer Maßnahmen daraufhin ausgewertet, welche praktischen Konsequenzen zur Vermei-

dung bzw. Verringerung des Wirkungsrisikos von Mediengewalt sich daraus ergeben und welche Strategien auf wissenschaftlicher Basis als erfolgversprechend betrachtet werden können.

3. Ergebnisse

Ein erster Schritt, um sich der Frage nach dem Gefährdungspotenzial violenter Medieninhalte zu nähern, besteht in der Untersuchung des Gewaltgehalts verschiedener Medien und Genres. Aussagen über tatsächliche Wirkungen lassen sich aus derartigen *Inhaltsanalysen* nicht ableiten – diese Tatsache wird bei der Interpretation der Daten allerdings nicht selten ignoriert. Anders als im Untersuchungszeitraum der letzten Forschungsbilanz konzentriert sich die aktuelle Forschung mittlerweile weniger auf Analysen des nationalen TV-Angebots verschiedener Länder als auf z.T. sehr spezielle inhaltliche Gesichtspunkte (z.B. indirekte Gewalt, Geschlechtsrollenstereotype, Waffendarstellungen) und Genres bzw. Formate (z.B. Kinderfilme, Wrestling-Programme, Nachrichtensendungen). Eine Ausnahme stellt eine umfassende Analyse des deutschen Fernsehprogramms dar; abgesehen von Befunden zur Kriminalitätsberichterstattung in Zeitungen sind allerdings in den letzten Jahren keine neuen Studien zum Gewaltgehalt (anderer) deutscher Medien hinzugekommen.

Positiv ist zu beurteilen, dass im Gegensatz zu früheren Studien, in denen oft lediglich die Häufigkeit von Gewaltakten gezählt wurde, mittlerweile vielfältige Kontextfaktoren der Darstellung von Mediengewalt berücksichtigt werden, was eine differenziertere Analyse des Risikopotenzials erlaubt. Nach wie vor kranken entsprechende Untersuchungen allerdings daran, dass zentrale Befunde in einer unübersichtlichen Fülle selbstzweckhaft anmutender Details unterzugehen drohen. Darüber hinaus sind verschiedene Studien aufgrund unterschiedlicher Gewaltbegriffe und Analyseeinheiten häufig schwer vergleichbar und gelangen zu z.T. höchst unterschiedlichen Befunden. Vor allem zum Gewaltgehalt von Computerspielen sind diverse neuere Studien hinzugekommen, die jedoch der besonderen Problematik der Analyse interaktiver und damit von Nutzer zu Nutzer unterschiedlicher Inhalte zumeist methodisch nicht gerecht werden, indem nur wenige Spieler und sehr kurze Spielzeiten zur Generierung der zu analysierenden Inhalte verwendet werden. Erste Versuche einer angemesseneren Vorgehensweise bestätigen die Notwendigkeit, die individuellen Besonderheiten bei der Entstehung von Spielinhalten nicht nur in inhaltsanalytischen, sondern auch in anderen methodischen Designs stärker zu berücksichtigen.

Für das Verständnis der Wirkungen von Mediengewalt stellen Erkenntnisse zu den *Nutzungsmotiven der Rezipienten*, die sich solchen Inhalten zuwenden, eine wichtige Voraussetzung dar. Dennoch hat diese Thematik in der Forschung bislang deutlich weniger Aufmerksamkeit gefunden als die Wirkungsfrage. Vorliegende Studien versuchen zu eruieren, welche Rezipienteneigenschaften (z.B. Aggressivität, Sensation-Seeking) mit einem besonderen Bedürfnis nach violenten Inhalten einhergehen. Sie versuchen deren Attraktivität mit evolutionstheoretischen oder ästhetischen Überlegungen zu erklären, führen ein Bedürfnis nach Stimmungsregulierung (Mood Management), Erregungs-Transfer-Effekte (besondere Erleichterung nach dem guten Ausgang einer spannungsreichen Handlung) an oder argumentieren mit der Dispositionstheorie, derzufolge Gewaltdarstellungen genossen werden, solange die Handlung dem eigenen Sympathieurteil gegenüber den Protagonisten sowie den eigenen Gerechtigkeitsvorstellungen entspricht. Auch das Bedürfnis insbesondere Jugendlicher nach Bewältigung von Ängsten, Akzeptanz in einer Peer-Group, Abgrenzung von der Erwachsenenwelt und der Möglichkeit des Experimentierens im Rahmen von Identitätsbildungsprozessen werden als Nutzungsmotive angeführt. Weitgehend unklar ist allerdings noch immer, ob die Attraktivität violenter Inhalte tatsächlich auf deren Gewaltgehalt beruht, Mediengewalt die Anziehungskraft eines Films oder Spiels gemeinsam mit anderen inhaltlichen Elementen erhöht bzw. deren Wirkung verstärkt oder sogar nur eine „Begleiterscheinung“ aus anderen Gründen reizvoller Inhalte darstellt.

Im Bereich der *Wirkungstheorien* werden sowohl „klassische“ Ansätze weiterhin diskutiert, verfeinert und empirisch untersucht als auch neuere, z.T. um Integration früherer Theorien bemühte Modelle entwickelt.

Die *Katharsisthese*, die als einzige Wirkungstheorie positive Effekte von Mediengewalt in Form einer unschädlichen Abfuhr des Aggressionstriebes durch den Konsum violenter Medieninhalte postuliert, wurde trotz mangelnder empirischer Bestätigung von der Wissenschaft noch immer nicht ad acta gelegt. Die Forschung versucht, Bedingungen zu spezifizieren, unter denen aggressionsreduzierende Effekte durch Mediengewalt doch nachweisbar sind. Sie konzentriert sich dabei v.a. auf den Bereich der Computerspiele, der neue Fragestellungen eröffnet. Es gibt zwar Hinweise darauf, dass violente Spiele bewusst aus dem Motiv des Aggressionsabbaus heraus gespielt werden, dass ein solcher Effekt tatsächlich eintritt, konnte bislang aber nicht methodisch überzeugend belegt werden.

In Bezug auf die *Suggestionsthese*, die Nachahmungseffekte von Mediengewalt in den Mittelpunkt stellt, entspricht die ursprüngliche Vorstellung einer monokausalen, direkten Ansteckungswirkung nicht mehr dem Stand der aktuellen Forschung. Abgesehen davon, dass die Medien offenbar eher die Art der Ausführung als den Entschluss zur Tat selbst zu beeinflussen vermögen, setzt die Imitation von Mediengewalt das Zusammentreffen sehr spezieller Bedingungen voraus. Entsprechende Phänomene können besser durch komplexere Theorie wie z.B. die sozial-kognitive Lerntheorie erklärt werden. Nachahmungseffekte werden nach wie vor insbesondere in Bezug auf Selbstmorde untersucht. Hier gibt es erste Hinweise darauf, dass die Umsetzung journalistischer Richtlinien für einen zurückhaltenden Umgang mit solchen Fällen wirksam sein kann. Im Hinblick auf Berichterstattungsmerkmale, die Nachahmungstaten begünstigen bzw. verhindern, besteht allerdings noch weiterer Forschungsbedarf. Dies gilt auch für die Nachahmung von Gewalt gegen andere, insbesondere im Kontext der so genannten School Shootings.

Der Forschungsstand zur *Habitualisierungs-* bzw. *Desensibilisierungsthese*, die von einem Abstumpfungseffekt durch den langfristigen Konsum von Mediengewalt ausgeht, ist noch immer heterogen und widersprüchlich. Dies ist insbesondere auf ein sehr unterschiedliches Begriffsverständnis und das breite Spektrum an Operationalisierungen zurückzuführen. Ein Kernproblem dieses Ansatzes bleibt die Frage, ob die relativ gut nachgewiesene Gewöhnung an violente Medieninhalte tatsächlich (weit weniger überzeugend belegte) Konsequenzen für den Umgang mit realen Gewalterfahrungen bzw. eigenes Aggressionsverhalten hat oder nicht eher einen funktionalen Anpassungsmechanismus im Umgang mit ursprünglich angsterregenden Medieninhalten darstellt.

Im Rahmen der *Kultivierungsthese* wird angenommen, dass eine intensive Nutzung bestimmter Medien(inhalte) (ursprünglich v.a. des Fernsehens insgesamt) zur Übernahme des darin gezeigten Weltbildes durch den Rezipienten führt, was Kriminalitätsfurcht ebenso hervorrufen könne wie die Vorstellung, violente Konfliktlösungen seien an der Tagesordnung. Auch dieser Ansatz wurde mittlerweile ausdifferenziert, um (noch weiter zu präzisierende) inhalts- und rezipientenspezifische Einflussfaktoren und Überlegungen zum Ablauf von Informationsverarbeitungsprozessen erweitert und hat sich von der Vorstellung einer passiven Übernahme medialer Botschaften durch den Rezipienten entfernt. Die Forschung zu Kultivierungseffekten durch Computerspiele steht noch ganz am Anfang.

Kaum erforscht sind auch Auswirkungen von Computerspielen in Form von *Angstreaktionen*. Dass Film- und Fernsehinhalte, v.a. bei Kindern, angstausslösend wirken können, ist unbestritten. Dabei ist allerdings hervorzuheben, dass die subjektive Bedeutung des Inhalts (je nach Entwicklungsstand und Erfahrungshorizont) für den Rezipienten von größerer Bedeutung ist als der objektive Gewaltgehalt.

Nur zur Erklärung kurzfristiger Effekte geeignet ist die *Excitation-Transfer-Theorie*, derzufolge (von den unterschiedlichsten, auch gewaltfreien Medieninhalten bewirkte) Erregungszustände eine Art „Triebpotenzial“ darstellen, das die Intensität (situationsabhängig ganz unterschiedlicher) Verhaltensweisen erhöht. Dieser Wirkungsansatz hat in der Forschung zuletzt wenig Aufmerksamkeit gefunden. Die meisten Studien erlauben keine Aussagen darüber, welcher Anteil eines festgestellten Effekts auf Erregung und welcher auf inhaltliche Gesichtspunkte violenter Darstellungen zurückzuführen ist.

Im Rahmen von Studien zum *Priming-Ansatz* wurden Hinweise darauf gefunden, dass der Konsum violenter Medieninhalte kurzfristig zu einer Mobilisierung aggressiver Kognitionen und feindseliger Gefühlszustände führt. Dies wird damit erklärt, dass sich die Anregung eines aggressionsbezogenen Konzepts über netzwerkartige Hirnstrukturen „fortpflanzt“ und zur Aktivierung damit verbundener Gedächtnisstrukturen führt. Es ist allerdings fraglich, ob die in Laborstudien festgestellte kurzfristig leichtere Zugänglichkeit aggressiver Assoziationen nach dem Konsum violenter Inhalte langfristig wirksam und v.a. verhaltensrelevant ist. Auch stellt der Priming-Begriff bislang eher eine Metapher für die im Gehirn des Rezipienten ablaufenden Vorgänge dar als dass er diese neurobiologisch fundiert zu beschreiben vermag.

Einen theoretischen Rahmen, der sich zur Erklärung auch vermeintlich widersprüchlicher Befunde der Medien-und-Gewalt-Forschung eignet, ist die *sozial-kognitive Lerntheorie*. Deren zentrale Aussage besteht darin, dass Menschen Verhaltensweisen (nicht nur durch eigene Ausführung, sondern auch durch bloße Beobachtung) erlernen können, diese aber nicht unbedingt auch in die Tat umsetzen müssen. Die Ausübung von Aggression wird demnach üblicherweise durch internalisierte Normen, Angst vor Strafe und Ausgrenzung oder Schuldgefühle verhindert. Die Beobachtung oder eigene Erfahrung positiver Konsequenzen bzw. Belohnungen für violentes Verhalten kann die Umsetzung erlernten Gewaltverhaltens hingegen fördern. Im Rahmen der Lerntheorie werden neben den Merkmalen von Medieninhalten die Eigenschaften des Beobachters ebenso einbezogen wie situative Bedingungen.

Sie eignet sich deshalb gut, um zu erklären, weshalb nicht alle Medieninhalte und Rezipienten gleich gefährlich bzw. gefährdet sind und weshalb violente Darstellungen in den Medien nur einen von vielen Faktoren bei der Entstehung von Gewaltverhalten bilden.

Die *Skript-Theorie* vereint Elemente des Priming-Ansatzes und der Lerntheorie und stellt mentale Routinen („Skripts“) in den Mittelpunkt. Diese werden im Laufe der Zeit erlernt. In konkreten Situationen können sie durch Schlüsselreize aktiviert werden und dann handlungsleitend wirken. Die Bewertung der Handlungsfolgen wiederum hat eine Ausgestaltung bzw. Veränderung der Skripts zur Folge.

Eine Integration der Schlüsselkonzepte verschiedener theoretischer Ansätze leistet das *General Aggression Model*, das den am häufigsten gebrauchten theoretischen Rahmen aktueller empirischer Untersuchungen darstellt. Das Modell versucht sowohl kurz- als auch langfristige Effekte von Mediengewalt zu erklären. Personen- und Situationsvariablen beeinflussen demnach durch Einflussnahme auf Kognitionen, Affekte und die Erregung den inneren Zustand des Individuums, der Situations-einschätzungen und Verhaltensweisen bedingt, die wiederum über das Feedback der Umwelt Einfluss auf den Umgang mit künftigen Situationen nehmen. Langfristig kommt es durch wiederholte Lern-, Aktivierungs- und Verstärkungsprozesse zur Ausbildung aggressiver kognitiver Strukturen sowie zu Desensibilisierungsprozessen, die eine aggressive Persönlichkeit hervorbringen. Diese wiederum prägt das Verhalten einer Person in konkreten Situationen. Eine Stärke des General Aggression Models liegt in seiner Universalität, die seine Eignung als theoretischer Hintergrund und Interpretationsrahmen für verschiedene Studien begründet. Hierin liegt zugleich allerdings eine Schwäche des Ansatzes, da eine empirische Prüfung des Gesamtmodells kaum möglich ist und die breite Anwendbarkeit auf Kosten einer Präzisierung der postulierten Zusammenhänge geht. Insbesondere die konkrete Rolle von Gewaltdarstellungen in den Medien ist im Rahmen des Modells theoretisch wenig elaboriert.

Neu hinzugekommen ist im Untersuchungszeitraum das von Christopher J. Ferguson entwickelte *Katalysator-Modell*. Dieses führt antisoziales Aggressionsverhalten auf eine langfristig violente Prädispositionen bewirkende Kombination genetischer (u.a. auch die Impulskontrolle beeinträchtigender) Bedingungen und familiärer Einflüsse (v.a. Gewalterfahrungen) sowie situationale, als „motivationale Katalysatoren“ wirkende, aggressionsauslösende Umweltfaktoren (Stress) zurück. Gewaltdarstellungen in den Medien wird in diesem Modell allenfalls eine Rolle bei der konkreten Aus-

gestaltung, nicht aber bei der Auslösung von Gewaltverhalten zugebilligt. Eine empirische Prüfung dieses Modells steht noch ganz am Anfang.

Ein Modell, das v.a. im Hinblick auf Computerspiele entwickelt wurde, ist das *Transfer-Modell*, das sich mit verschiedenen Formen der Übertragung von Reizeindrücken zwischen situativen Kontexten (z.B. vom Computerspiel in die Realität) befasst. Solche Transfers werden üblicherweise durch die „Rahmungskompetenz“ der Rezipienten verhindert, unter welchen Bedingungen sie doch stattfinden, bleibt auch nach ersten, überwiegend qualitativen Studien zu diesem Ansatz noch weiter zu präzisieren.

Nachdem in der Forschung mittlerweile weitgehender Konsens darüber besteht, dass der Zusammenhang zwischen Gewaltdarstellungen und Aggression durch verschiedene *Einflussgrößen* moderiert wird, konzentriert sich die Wissenschaft auf die genauere Bestimmung dieser Kontextfaktoren. Hierbei stehen zum einen die Person des Rezipienten und sein soziales Umfeld und zum anderen inhaltliche Eigenschaften von Mediengewalt und deren situative Nutzungsbedingungen im Fokus des Interesses. Auch das unterschiedliche Wirkungspotenzial verschiedener Medien stellt einen wichtigen, bislang aber wenig untersuchten Forschungsgegenstand dar.

Da zu den einzelnen Aspekten bislang nur sehr wenige Studien vorliegen, die teilweise auch zu widersprüchlichen Ergebnissen gelangen, müssen diesbezügliche Aussagen noch mit Vorsicht behandelt werden. Die bisherige Forschung spricht jedoch dafür, dass folgenden *Personenvariablen* mit stärkeren Effekten von Mediengewalt einhergehen können:

- Männliches Geschlecht (v.a. wegen der Präferenz für violente Inhalte);
- Alter, in dem violente Handlungsabläufe nachvollzogen und verstanden werden können, es aber noch an einem System von Verhaltensmustern und Wertvorstellungen zu deren Einordnung und Relativierung fehlt;
- aggressive Prädispositionen;
- hoher Risiko- und Erregungsbedarf (Sensation-Seeking);
- soziales Umfeld (Familie, Freundeskreis) mit hohem Medien(gewalt)konsum und ausgeprägtem Gewaltverhalten, das die Angemessenheit in den Medien gezeigter violenter Verhaltensweisen zu bestätigen scheint (Effekt der „doppelten Dosis“).

In Bezug auf *inhaltliche Faktoren* ist zu konstatieren, dass der Kontext dargestellter Gewalt von größerer Bedeutung ist als deren Menge. Ein erhöhtes Risikopotenzial ist bei Mediengewalt mit folgenden Charakteristika anzunehmen:

- Darstellung von Gewalt als gerechtfertigt;
- Gewaltausübung durch attraktive, identifikationsträchtige Protagonisten;
- Belohnung bzw. fehlende Bestrafung violenten Verhaltens;
- Ausblendung negativer Folgen für das Opfer.

In Bezug auf violente Computerspiele hat sich eine Reihe häufig geäußerter Annahmen zur Begründung besonders ausgeprägter Effekte von „Killerspielen“ bislang nicht bestätigt. Es gibt keine konsistenten Befunde für ein erhöhtes Wirkungspotenzial von

- Virtual-Reality-Bedingungen;
- hohem Interaktivitätsgrad;
- Ego-Perspektive (First-Person-Shooter);
- Verwendung waffenähnlicher Controller.

Auch zu diesen Fragen liegen allerdings bislang noch sehr wenige Studien vor, so dass abzuwarten bleibt, ob die Befunde durch künftige Untersuchungen bestätigt werden. Die Erforschung weiterer Aspekte, wie z.B. die Bedeutung einer *Spielgeschichte* bzw. der Einfluss der Möglichkeit, zur *Wahl bzw. eigenen Gestaltung des Avatars*, steht noch ganz am Anfang.

Von Bedeutung auch für die methodische Anlage künftiger Studien ist die Erkenntnis, dass bestimmte Eigenschaften unabhängig vom violenten Inhalt eines Spiels aggressionssteigernde Wirkung besitzen können. Hierbei handelt es sich um

- das Frustrationspotenzial eines Spiels (hoher Schwierigkeitsgrad, d.h. hohe Wahrscheinlichkeit von Misserfolgen);
- den Wettbewerbscharakter / Spiel unter Wettbewerbsbedingungen.

In Bezug auf *medienspezifische* Effekte gilt, dass Gewaltsteigerungen für Printmedien, Film und Fernsehen, Musik und Musikvideos und Computerspiele nachgewiesen wurden und auch erste Studien zu Internet- und Handy-Gewalt vorliegen. Vergleiche von Effektstärken werden aber nur sehr selten vorgenommen und sind

methodisch schwierig zu realisieren. Festzustellen ist jedoch, dass Gewalt in Computerspielen trotz scheinbar plausibler Argumente für eine stärkere Wirkung interaktiver violenter Inhalte nach bisherigem Erkenntnisstand nicht als gefährlicher betrachtet werden kann als Gewalt in anderen Medien.

Insgesamt sind die aufgeführten Einfluss- bzw. Risikofaktoren nicht geeignet, einen Kriterienkatalog zur eindeutigen Identifikation potenzieller Gewalttäter oder mit Sicherheit Violenz auslösender Medieninhalte zu erstellen. Sie liefern lediglich Hinweise auf relevante Größen, deren konkrete Wirkung sich aber aus einem komplexen Geflecht miteinander interagierender Faktoren ergibt.

Methodisch wird die Medien-und-Gewalt-Forschung von Experimenten und Querschnittsbefragungen dominiert. Eine neue Entwicklung stellt die Einbeziehung von Methoden der *Hirnforschung* dar. Trotz hoher Erwartungen an einen dadurch zu erzielenden Erkenntnisfortschritt haben entsprechende Untersuchungen bislang noch keine Resultate erbracht, die über den bisherigen Kenntnisstand hinausreichen. Aufgrund methodischer Einschränkungen und derzeit noch zu unsicherer Kenntnis der im Gehirn ablaufenden, äußerst komplexen Prozesse wird dafür plädiert, mit entsprechenden Befunden zurückhaltend umzugehen. Sie stellen keineswegs den endlich erbrachten naturwissenschaftlich präzise geführten „Beweis“ für die Effekte von Mediengewalt dar, als der sie gerne präsentiert werden.

Große Bedeutung für Erkenntnisfortschritte in der Medien-und-Gewalt-Forschung besitzen *Langzeit- bzw. Längsschnittstudien*, da sie zum einen kumulative Effekte berücksichtigen und zum anderen in der Lage sind, Aussagen über die Kausalitätsrichtung festgestellter Zusammenhänge zu treffen. In den letzten Jahren sind auch für den deutschsprachigen Raum mehrere Untersuchungen dieser Art hinzugekommen. Trotz mancher Mängel und Widersprüchlichkeiten sprechen die Befunde dafür, dass Mediengewalt einen, wenn auch nicht besonders starken Beitrag zur Entstehung einer violenten Persönlichkeit und von Gewaltverhalten leisten kann (Wirkungspfad), die Aggressivität des Rezipienten aber umgekehrt auch die Zuwendung zu violenten Medieninhalten beeinflusst (Selektionspfad). Die Ergebnisse deuten auf einen Wechselwirkungsprozess zwischen Zuwendung zu und Wirkung von Mediengewalt hin, wie ihn Michael Slater u.a. in ihrem Modell der Abwärtsspirale annehmen. Zu dessen Nachweis sind allerdings Untersuchungen mit mindestens drei Messzeitpunkten notwendig, von denen bislang nur wenige vorliegen.

Meta-Analysen, die auf statistischer Basis die Einzelbefunde verschiedener Studien zu bilanzieren versuchen, kommen zu dem Ergebnis, dass zwischen dem Medien-

gewaltkonsum und der Rezipientenaggression positive, aber eher schwache Zusammenhänge bestehen, was die Annahme stützt, dass Mediengewalt nur einen von vielen Einflussfaktoren auf die Entstehung von Gewaltverhalten darstellt. Bei der Beurteilung von meta-analytischen Befunden ist allerdings zu berücksichtigen, dass diese bestenfalls so zuverlässig sein können wie die darin berücksichtigten Einzelstudien (über deren Qualität die Autoren verschiedener Meta-Analysen unterschiedlicher Ansicht sind) und dass eine positive Wirkungsnachweise begünstigende Veröffentlichungspraxis (Publication Bias) das Gesamtbild des Forschungsstandes verzerren kann.

Da (auch die in Meta-Analysen) ermittelten Effektstärken für bestimmte Teile der Bevölkerung möglicherweise deutlich höher bzw. niedriger liegende Durchschnittswerte darstellen und die Bedeutung einiger rezipientenbezogener Gefährdungsmerkmale bekannt ist, empfiehlt es sich, durch *Problemgruppenanalysen* die Wirkung von Mediengewalt bei als besonders gefährdet geltenden Personen (Straffälligkeit, niedriger Bildungsstand usw.) genauer zu untersuchen. Bislang liegen nur wenige derartige Studien vor, und nicht alle potenziell interessanten Untersuchungen schöpfen die in den Daten liegenden Möglichkeiten aus. Es gibt erste Hinweise darauf, dass sich bei Angehörigen von Risikogruppen stärkere Zusammenhänge zwischen Mediengewaltkonsum und Aggressivität zeigen als in der Durchschnittsbevölkerung, auch hier sind die Effekte aber zumeist moderat.

Ein wichtiges Anwendungsfeld der Erkenntnisse aus der Medien-und-Gewaltforschung stellt die Entwicklung *medienpädagogischer Interventionsstrategien* zur Verhinderung oder Abmilderung schädlicher Effekte violenter Medieninhalte dar. Obwohl speziell in diesem Bereich noch weitere empirische Forschung nötig ist, lassen sich bereits erste praxistaugliche Erkenntnisse festhalten:

- *Restriktive Maßnahmen* (z.B. Verbote) vermögen zwar den Kontakt mit problematischen Inhalten (zeitweise) zu unterbinden, können aber v.a. bei älteren Kindern das Verhältnis zu den Eltern beeinträchtigen, zu einer Verlagerung der (dann noch weniger beeinflussbaren) Nutzung entsprechender Inhalte in den Freundeskreis führen und die Attraktivität solcher Medienprodukte ggf. noch steigern. Sinnvoller ist es, durch das rechtzeitige Angebot alternativer Freizeitbeschäftigungen der Herausbildung und Verfestigung einer Präferenz für violente Medieninhalte entgegenzuwirken. Ausschließlich auf Verbote zu setzen, verhindert, dass Kinder den Umgang mit violenten Medieninhalten erlernen.

-
- Das so genannte *Coviewing*, d.h. die reine (kommentarlose) Anwesenheit während der Mediennutzung von Kindern, ist kontraproduktiv, da dies leicht als Billigung des rezipierten Gewaltverhaltens interpretiert wird.
 - Empfehlenswert sind *aktive Interventionsstrategien*, d.h. Kommentare zu bzw. eine gemeinsame Auseinandersetzung mit violenten Medieninhalten. Hierfür gilt:
 - Die vermittelten Botschaften sollten violentes Verhalten eindeutig *negativ kommentieren* und dieses Urteil auch begründen.
 - Sie sollten für die *Perspektive des Gewaltopfers* sensibilisieren.
 - Hinweise auf den *fiktiven Charakter* von Medieninhalten können Angstreaktionen entgegenwirken, haben sich bei der Prävention von Aggressionen aber als wenig effektiv erwiesen.
 - *Ältere Kinder* sollten angeleitet werden, die gewünschten Schlussfolgerungen selbst zu ziehen.

Für *medienpädagogische Schulprogramme* gilt, dass diese bislang noch selten systematisch evaluiert werden. Erfolge werden v.a. dann erzielt, wenn solche Lektionen *dauerhaft* bzw. *wiederholt* durchgeführt werden und eine *aktive Beschäftigung* mit der Thematik bewirken. Nach wie vor ist allerdings offen, welche Einzellemente bislang realisierter Programme für positive Wirkungen verantwortlich zeichnen. Anzuraten ist ein vorsichtiger Umgang mit visuellem Anschauungsmaterial, das zu viele Perspektiven einer Gewalttat vermittelt, daher in der transportierten Botschaft uneindeutig ist und die Gefahr einer Identifikation mit dem Täter birgt. Hierbei wurden mehrfach *Bumerang-Effekte* festgestellt.

Aufgrund einer Attraktivitätssteigerung kontraproduktive Effekte werden auch in Bezug auf Alterseinstufungen bzw. Inhaltskennzeichen z.B. von Computerspielen vermutet. Die Forschungslage hierzu ist allerdings noch widersprüchlich, und die Bedingungen, unter denen ein solcher *Forbidden-Fruit-Effekt* eintreten kann, bedürfen noch der Spezifikation.

4. Schlussfolgerungen

Insgesamt ist festzustellen, dass es sich bei der Wirkung von Mediengewalt um ein Thema handelt, das in den unterschiedlichsten wissenschaftlichen Disziplinen nach wie vor Gegenstand intensiver Forschungsbemühungen ist. Aufgrund der Vielzahl und der Heterogenität daraus resultierender Befunde empfiehlt sich eine regelmäßige Bestandsaufnahme, um den aktuellen Erkenntnisstand der Wissenschaft zu bilanzieren und neue Resultate nutzbar zu machen.

Bei der Auswertung der einzelnen Befunde ist eine methodenkritische Herangehensweise erforderlich, da die Ergebnisse vor dem Hintergrund der spezifischen Stärken und Schwächen der eingesetzten Forschungsdesigns zu beurteilen sind, nicht wenige Studien erhebliche methodische Mängel aufweisen und insbesondere die Operationalisierung von Aggression häufig problematisch ist. Von festgestellten aggressiven Kognitionen und Emotionen kann nicht ohne weiteres auf aggressive Verhaltens-tendenzen geschlossen werden, und bei der Erhebung aggressiven Verhaltens ist teilweise nicht gewährleistet, dass den Handlungen der Probanden tatsächlich eine Schädigungsabsicht zugrunde liegt. Hinzu kommt die Schwierigkeit zu bestimmen, ab wann Gewaltverhalten tatsächlich als asozial und pathologisch und damit als besorgniserregend einzustufen ist.

Auch wenn nach wie vor zu beklagen ist, dass viele kleinteilige, nicht aufeinander aufbauende und methodisch problematische Untersuchungen durchgeführt werden, lassen sich doch auf Basis der vorliegenden Studien einige gut abgesicherte Aussagen treffen, und es sind Erkenntnisfortschritte erzielt worden. Das Gesamtmuster der Befunde spricht dafür, dass Mediengewalt einen Einfluss auf die Aggression der Rezipienten haben kann, der Effekt allerdings allenfalls als moderat einzuschätzen ist und violente Mediendarstellungen nur *einen* Faktor in einem komplexen Geflecht von Ursachen für die Entstehung von Gewalt darstellen. Hieraus folgt auch, dass einfache Lösungen, die nur an einer Stelle (wie z.B. dem Konsum violenter Computerspiele) ansetzen, zu kurz greifen. Darüber hinaus ist zu konstatieren, dass diverse, z.T. miteinander interagierende inhaltliche und rezipientenbezogene Faktoren den Zusammenhang zwischen Mediengewalt und Gewaltverhalten moderieren. Aus diesem Grund ist eine differenzierte Betrachtung des Risikopotenzials verschiedener Arten von Mediengewalt und der Gefährdung verschiedener Personengruppen erforderlich. In diesem Zusammenhang ist festzuhalten, dass sich violente Computerspiele entgegen allgemeiner Annahmen bislang nicht als wirkungsstärker erwiesen haben als andere Formen von Mediengewalt und dass es insbesondere problematische

soziale Umfeldler (v.a. eigene Gewalterfahrung in der Familie) sind, die das Wirkungsrisiko gewalthaltiger Medien erhöhen.

Die Wissenschaft konnte in den letzten Jahren einen Beitrag zur Spezifizierung der Risikofaktoren leisten, angesichts der Vielzahl möglicher Einflussvariablen und deren Zusammenspiel ist zur Präzisierung der Wirkungsbedingungen von Mediengewalt allerdings weitere Forschungsarbeit nötig. Diese sollte auch die Nutzungsmotive von Mediengewalt und individuelle Wahrnehmungsprozesse noch stärker in den Blick nehmen. Entsprechende Arbeiten können auch einen Beitrag zur Entwicklung sinnvoller Präventionsmaßnahmen leisten. Aus den bisherigen Befunden lassen sich bereits einige praxistaugliche Ratschläge für die medienpädagogische Arbeit ableiten – auch hier gibt es allerdings noch viele offene Fragen, zu deren Beantwortung auch eine systematische Evaluation in Schulen eingesetzter Lehreinheiten beitragen kann.

Methodisch könnte die Hirnforschung der Medien-und-Gewalt-Forschung langfristig interessante neue Impulse geben, derzeit ist der Erkenntnisfortschritt durch entsprechende Studien allerdings noch gering. „Klassische“ Methoden wie z.B. Experimente haben in diesem Themenfeld nach wie vor ihre Berechtigung, eine rein korrelative Betrachtung im Rahmen von Querschnittstudien verspricht hingegen wenig weiterführende Resultate. Wünschenswert sind nach wie vor langfristig angelegte Längsschnittuntersuchungen, die kumulative Effekte nachzeichnen können und die durch ein Minimum von drei Messzeitpunkten auch in der Lage sind, fundierte Aussagen über die Richtung von Kausalzusammenhängen und mögliche Wechselwirkungsprozesse zwischen Medienkonsum und Gewaltverhalten zu treffen.



Dieses PDF ist Teil der Öffentlichkeitsarbeit der Bundesregierung;
es wird kostenlos abgegeben und ist nicht zum Verkauf bestimmt.

Herausgeber:

Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend
11018 Berlin
www.bmfsfj.de

Für weitere Fragen nutzen Sie unser
Servicetelefon: 018 01/90 70 50*
Fax: 0 30 18/5 55 44 00
Montag–Donnerstag 9–18 Uhr
E-Mail: info@bmfsfj.service.bund.de

Einheitliche Behördennummer: 115**
Zugang zum 115-Gebärdentelefon: 115@gebaerdentelefon.d115.de

Stand: November 2010

Gestaltung/Titel: www.avitamin.de

- * 3,9 Cent/Min. aus dem deutschen Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus den Mobilfunknetzen
- ** Für allgemeine Fragen an alle Ämter und Behörden steht Ihnen auch die einheitliche Behördenrufnummer 115 von Montag bis Freitag zwischen 8.00 und 18.00 Uhr zur Verfügung. Diese erreichen Sie zurzeit in ausgesuchten Modellregionen wie Berlin, Hamburg, Hessen, Nordrhein-Westfalen u.a.. Weitere Informationen dazu finden Sie unter www.d115.de; 7 Cent/Min. aus dem deutschen Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus den Mobilfunknetzen.