Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Information

Medien und Gewalt

Befunde der Forschung 2004–2009

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
von

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

I. EINLEITUNG ... 13

II. BEGRIFFLICHE UND METHODISCHE GRUNDLAGEN ... 21

1. Der Gewaltbegriff ... 21

2. Erhebungsverfahren ... 24

2.1. Aggregatstudien ... 25

2.2. Querschnittstudien ... 26

2.3. Längsschnittstudien ... 26

2.4. Qualitative Studien ... 27

2.5. Experimente ... 28

2.6. Hirnforschung ... 30

2.7. Problemgruppenanalysen ... 30

2.8. Inhaltsanalysen ... 30

2.9. Meta-Analysen ... 32

3. Operationalisierungsprobleme ... 33

3.1. Operationalisierung der Medien(gewalt)nutzung ... 33

3.2. Operationalisierung der Wirkungen violenter Medieninhalte ... 34

3.2.1. Aggressive Kognitionen ... 34

3.2.2. Aggressive Gefühle / Erregung ... 38

3.2.3. Aggressives Verhalten ... 45

4. Effektstärken und Publication Bias ... 53

III. BEFUNDE VON INHALTSANALYSEN 57

1. Vorbemerkungen 57

2. Zeitungen 59

2.1. Kriminalitätsberichterstattung 59

2.2. Gewalt gegen Frauen 62

3. Film und Fernsehen 66

3.1. Die Inhaltsanalyse des deutschen Fernsehprogramms von Grimm, Kirste und Weiß 66

3.2. Meta-Analyse zum amerikanischen Prime-Time-Programm 71

3.3. Genrespezifische Analysen 72

3.3.1. Nachrichtensendungen 72

3.3.2. Für Kinder freigegebene Filme 75

3.3.3. Für Jugendliche freigegebene Filme 77

3.3.4. Wrestling-Programme 78

3.4. Inhaltsspezifische Analysen 81

3.4.1. Indirekte Aggression 81

3.4.2. Darstellung von Waffen 83

3.4.3. Geschlechtsrollenstereotype 84

4. Musik und Musikvideos 85

5. Computerspiele 87

6. Zusammenfassung 94

IV. MOTIVE FÜR DEN KONSUM VON MEDIENGEWALT 96

1. Vorbemerkungen 96

2. Rezipienteneigenschaften 104

2.1. Soziodemografische Merkmale 104

2.2. Persönlichkeitseigenschaften 111

3. Evolutionstheoretische Ansätze 121

4. Ästhetische Theorie der Zerstörung 123

5. Mood-Management-Theorie 125

6. Excitation-Transfer-Theorie 129

7. Dispositionstheorie 129

8. Angstbewältigung und Angstlust 136

9. Gruppenzugehörigkeit und Identitätsbildung 138

10. Zusammenfassung 139

V. WIRKUNGSTHEORIEN 141

1. Katharsisthese 141

2. Suggestionsthese 150

2.1. Annahmen der Suggestionsthese 150

2.2. Nachahmung von Selbstmorden 151

2.2.1. Berichte über reale Selbstmorde 151

2.2.2. Empfehlungen zur Selbstmordberichterstattung und ihre Wirkungen 164

2.2.3. Suizid in der Medienunterhaltung 168

2.3. Nachahmung von Morden und School Shootings 170

2.4. Zusammenfassung 172

3. Habitualisierungs- / Desensibilisierungsthese 173

3.1. Habitualisierung und Desensibilisierung: Begriffe und Prozesse 173

3.2. Physiologische Habitualisierung 177

3.3. Emotionale Habitualisierung 178

3.4. Physiologische Desensibilisierung 179

3.5. Emotionale und kognitive Desensibilisierung 181

3.6. Desensibilisierung in Bezug auf das Verhalten 184

3.7. Zusammenfassung 188

4. Kultivierungsthese ... 189

4.1. Der Ansatz von George Gerbner u.a. ... 189

4.2. Neue empirische Befunde zur Kultivierung ... 192

4.2.1. Verbrechensbezogene Medieninhalte und Kriminalitätswahrnehmung ... 192

4.2.2. Eigenschaften des Medieninhalts ... 197

4.2.3. Eigenschaften des Rezipienten ... 199

4.2.4. Kultivierung und Computerspiele ... 201

4.2.5. Kausalitätsrichtung ... 203

4.2.6. Kultivierung von Emotionen ... 204

4.3. Zusammenfassung ... 205

5. Fernsehen und Angstauslösung ... 207

6. Excitation-Transfer-These ... 213

7. Stimulationsthese und Priming-Konzept ... 216

8. Sozial-kognitive Lerntheorie ... 221

9. Skript-Theorie ... 227

10. General Aggression Model ... 229

11. Katalysator-Modell ... 237

12. Transfer-Modell ... 244

VI. EINFLUSSFAKTOREN IM WIRKUNGSPROZESS 253

1. Vorbemerkungen 253

2. Personenvariablen und soziales Umfeld 254

2.1. Alter 254

2.2. Geschlecht 258

2.3. Sozioökonomischer Status 260

2.4. Intelligenz 260

2.5. Persönlichkeit 262

2.5.1. Wesenszüge nach dem Fünf-Faktoren-Modell 262

2.5.2. Aggressivität 265

2.5.3. Selbstbewusstsein 272

2.5.4. Sensation-Seeking 273

2.5.5. Hypermaskulinität 274

2.5.6. Autoritarismus und soziale Dominanz 276

2.5.7. Affektive Orientierung und Empathie 277

2.6. Nutzungsmotive 280

2.7. Kulturelle Werte 281

2.8. Soziales Umfeld 283

2.9. Zusammenfassung 289

3. Medium ... 291

3.1. Vorbemerkungen ... 291

3.2. Musik und Musikvideos ... 291

3.3. Computerspiele ... 295

3.4. Internet und Handy ... 298

3.5. Zusammenfassung ... 304

3.6. Exkurs: Gewalt und Werbung ... 304

4. Inhaltsvariablen und situative Bedingungen der Mediennutzung ... 312

4.1. Vorbemerkungen ... 312

4.2. Allgemeine Inhaltsvariablen ... 312

4.2.1. Arten von Gewalt ... 312

4.2.2. Ausmaß und Grad der expliziten Darstellung von Gewalt ... 316

4.2.3. Realismus ... 321

4.2.4. Rechtfertigung von Gewalt ... 325

4.2.5. Attraktivität des Gewalttäters und Identifikationsprozesse ... 330

4.2.6. Belohnung und Bestrafung von Gewalt ... 334

4.2.7. Konsequenzen von Gewalt für das Opfer ... 335

4.2.8. Humor ... 337

4.3. Spezielle Inhaltsvariablen bei Computerspielen ... 339

4.3.1. Vorbemerkungen ... 339

4.3.2. Virtuelle Realität ... 341

4.3.3. Interaktivität ... 346

4.3.4. Spielperspektive ... 348

4.3.5. Spielgeschichte (Story) ... 351

4.3.6. Form des Controllers ... 352

4.3.7. Schwierigkeitsgrad und Frustrationspotenzial ... 353

4.4. Situationsvariablen ... 356

4.4.1. Kooperation und Wettbewerb ... 356

4.4.2. Dauer des Spiels ... 360

4.5. Zusammenfassung ... 365

VII. BEFUNDE VON STUDIEN MIT BESONDERER METHODISCHER HERANGEHENSWEISE ... 369

1. Hirnforschung ... 369

2. Längsschnittstudien ... 382

3. Meta-Analysen ... 411

4. Problemgruppenanalysen ... 422

VIII. MEDIENPÄDAGOGISCHE MASSNAHMEN ... 439

1. Vorbemerkungen ... 439

2. Elterliche Maßnahmen ... 440

2.1. Einführung ... 440

2.2. Elterliche Maßnahmen zur Verhinderung violenter Einstellungen und Verhaltensweisen ... 441

2.3. Elterliche Maßnahmen zur Verhinderung von Angst ... 451

3. Schulische Maßnahmen ... 455

4. Die Wirkung von Altersfreigaben ... 462

5. Zusammenfassung ... 465

IX. ZUSAMMENFASSUNG 469

X. LITERATUR 482

I. EINLEITUNG

Die öffentliche Diskussion

Die möglichen Folgen von Gewaltdarstellungen in den Medien stellen ein in der Öffentlichkeit immer wieder kontrovers diskutiertes Thema dar. Aktuell fokussiert die Debatte insbesondere die Gefahren so genannter „Killerspiele“. Diese stehen in Verdacht, als eine Art „Tötungssimulator“ (Grossman / DeGaetano 1999) zu fungieren, der es ermögliche, die Ausübung von Gewalt zu erlernen, zu trainieren und Hemmschwellen zu ihrer realen Anwendung abzubauen.

Für die Annahme, dass diese Art der Freizeitbeschäftigung verheerende Folgen nach sich ziehen kann, liefern spektakuläre School Shootings wie die von Littleton (USA, 1999), Erfurt (2002), Emsdetten (2006), Tuusula (Finnland, 2007) oder Winnenden (2009) immer wieder vermeintliche Bestätigung. Solche Ereignisse setzten das Thema „Mediengewalt“ verlässlich auf die öffentliche Agenda und erzeugen regelmäßige Aufmerksamkeitszyklen für diese Problematik, in deren ritualgleichem Verlauf der Ruf nach einem Verbot von „Killerspielen“ nicht lange auf sich warten lässt.

Die öffentliche Diskussion ist mittlerweile insofern etwas differenzierter geworden, als Mediengewalt in der Regel nicht mehr monokausal als alleinige Ursache für Gewaltverhalten angesehen wird. Im *Spiegel* vom 16. März 2009 (S. 36) hieß es z.B. in einer Titelgeschichte über die Ereignisse in Winnenden: „Und auch die Computerspiele tauchen in den Ermittlungen nun wieder auf. Natürlich gibt es keine Kausalität; Millionen spielen, ohne zu töten, aber andersherum stimmt eben auch: Wer irgendwann tötet, hat in der Regel vorher gespielt.“ Diese Koinzidenz zwischen der Beschäftigung mit violenten Spielen und eigenen Tötungshandlungen gibt dennoch regelmäßig zu Wirkungsspekulationen Anlass. Die Tatsache, dass es jenseits jedes Kausalzusammenhangs schon die weite Verbreitung entsprechender Spiele sehr wahrscheinlich macht, dass sie auf dem Computer eines Gewalttäters gefunden werden, wird dabei zumeist ausgeblendet. Christopher J. Ferguson (2007c) formuliert diese Problematik sehr pointiert, wenn er schreibt: „Since most young men today play violent video games, it is usually not hard to ‘link’ a violent crime with videogame playing if you are so inclined. This is the classic error of using a high-base-rate (very common) behaviour to explain a low-base-rate (rare) behaviour. Using videogame-playing habits to predict school shootings is about as useful as noting that most or all school shooters were in the habit of wearing sneakers and concluding that sneakers must be responsible for such violence.“

Es soll keine Verharmlosung violenter Computerspiele erfolgen und ein Wirkungsbeitrag zur Entstehung von Gewaltverhalten nicht grundsätzlich ausgeschlossen werden. Fergusons Diagnose stellt aber eine treffende Charakterisierung einer Debatte dar, in der wissenschaftliche Erkenntnisse allenfalls allmählich Gehör finden und in der die Fachkenntnis der zu Wort kommenden, häufig selbst ernannten „Experten" in Zweifel gezogen werden muss. So kamen z.B. Hans-Bernd Brosius und Katja Schwer (2008) in einer Analyse der wissenschaftsinternen, der fach- und der laienöffentlichen Medien-und-Gewalt-Debatte im Hinblick auf die Berichterstattung der Publikumszeitschriften zu dem Ergebnis, dass zwischen 1990 und 2005 die Mehrzahl der Beiträge negative Auswirkungen von Mediengewalt unterstellte. Im Hinblick auf die wissenschaftliche Expertise konstatierten sie (2008, 167): „Mediale Prominenz geht im Falle der Gewaltdebatte nicht mit wissenschaftlicher Reputation einher."

Julia Libuda (2003; vgl. dazu auch Röser 2008) konstatierte in einer Diskursanalyse der in der *Frankfurter Allgemeinen Zeitung*, der *Westdeutschen Allgemeinen Zeitung* und der *Bild-Zeitung* nach Erfurt veröffentlichten Berichterstattung, dass Mediengewalt in durchschnittlich 70% der den Hintergrund der Tat beleuchtenden Artikel erwähnt wurde. Die Rolle der Medien wurde schon am Tag nach der Tat thematisiert, als die Nachrichtenlage hierfür noch gar keine Anhaltspunkte bot. Im Hinblick auf die Medien-und-Gewalt-Forschung stellte Libuda (2003, 172) fest, „dass sie im Verlauf des Medien-Gewalt-Diskurses eine lediglich marginale Rolle spielt. Insgesamt erhalten nur wenige Experten die Gelegenheit Stellung zur Mediengewaltproblematik zu beziehen bzw. wird kaum Bezug auf wissenschaftliche Befunde genommen. […] Vereinzelt lassen sich Parallelen zu Erkenntnissen der neueren Wirkungsforschung erkennen, diese werden von den entsprechenden Experten allerdings nicht mit wissenschaftlichen Befunden untermauert." Experten wurden von den verschiedenen Medien in unterschiedlichem Maße herangezogen. Insbesondere im Fall der *Frankfurter Allgemeinen Zeitung*, in deren Berichterstattung der Aspekt der Mediengewalt eine zentrale Rolle besaß und die eine eher undifferenzierte, kulturkritische Position gegenüber populärkulturellen Medien einnahm, dienten ihre Statements allerdings v.a. der Bestätigung zuvor angestellter Mutmaßungen.[1]

Auch Toni Schell (2009) kommt in seiner Inhaltsanalyse der *Frankfurter Allgemeinen Zeitung* und der *Bild-Zeitung* drei Wochen nach Erfurt und drei Wochen nach

[1] Die differenzierteste Berichterstattung war in der *Westdeutschen Allgemeinen Zeitung* zu finden, die den Mediengewaltkonsum im Kontext eines komplexen Faktorengeflechts thematisierte. In der *Bild-Zeitung* dominierte ebenfalls der Mediengewaltdiskurs, ergänzt aber durch weitere Problemkontexte und durch medienpädagogische Ratschläge für besorgte Eltern.

Winnenden zu dem Ergebnis, dass die Debatte nach Winnenden zwar schneller in Gang kam als nach Erfurt, aber auch schneller wieder abflaute. In knapp 60% der Artikel wurde einseitig von einer Schädlichkeit von Mediengewalt ausgegangen. Der Anteil der Artikel, die Mediengewalt als Hauptursache für die Ereignisse betrachteten, ging zwar zurück, er betrug nach Winnenden aber immer noch 23% (Erfurt: 37,5%). In Bezug auf Wirkungsannahmen wurde zwar nach Winnenden seltener als nach Erfurt ein simpler „Anstiftungseffekt" behauptet, eine Differenzierung verschiedener Einflussfaktoren für die Entstehung von Gewalt fand allerdings trotzdem allenfalls in Ansätzen statt. Schell macht insofern gewisse Fortschritte in der Diskussion aus, als nach Winnenden ein größeres Spektrum an Wirkungsannahmen thematisiert und das Thema der Mediengewalt über den aktuellen Täterbezug hinaus breiter diskutiert wurde. Dieser Eindruck werde durch die auf einen eher reflexartigen Umgang mit dem Thema hindeutende Schnelllebigkeit der Debatte und die generell geringe und eher undifferenzierte Bezugnahme auf wissenschaftliche Erkenntnisse, allerdings wieder relativiert.

Wie diese Befunde zeigen, gilt noch immer, was Merten bereits 1999 (S. 228) konstatierte: Durch die Berichterstattung zur Gefährlichkeit von Mediengewalt werde eine Wirklichkeit erzeugt, „die viel bedrohlicher erscheint […] als die, die auf der Basis wissenschaftlicher Befunde zur Mediengewaltforschung gezeichnet werden könnte."

Gegenstand des vorliegenden Berichts

Dass die Diskussion über den Zusammenhang zwischen Mediengewalt und Gewaltverhalten weniger differenziert ausfällt, als es wünschenswert wäre und wissenschaftliche Befunde eher am Rande durchdringen, hat neben einem Bedürfnis nach einfachen Erklärungsmustern und den Gesetzmäßigkeiten der journalistischen Selektionslogik vermutlich nicht zuletzt auch mit der unübersichtlichen Forschungslage zu tun. Das Thema „Medien und Gewalt" hat in der Wissenschaft ungebrochen Konjunktur und beschäftigt die unterschiedlichsten Disziplinen. Hierzu gehören die Kommunikationswissenschaft ebenso wie die Psychologie, die Pädagogik, die Soziologie, die Kulturwissenschaften, die Kriminologie, die Medizin sowie sogar die Ökonomie, die jeweils mit unterschiedlichen Ansätzen an das Problem herantreten und mit teilweise höchst komplexen Versuchsanlagen und widersprüchlichen Einzelbefunden aufwarten.

Die Fülle der neu erscheinenden Publikationen und deren Heterogenität macht eine regelmäßige Bilanz des Forschungsstandes wünschenswert. Eine solche wurde im Auftrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend zuletzt im Jahr 2004 vorgelegt und umfasste den Zeitraum von 1998 bis 2003 (vgl. Kunczik/ Zipfel 2004). Die Vielzahl der seitdem erschienenen Publikationen erfordert bereits wieder eine erneute, aktualisierte Bilanz.

Für den vorliegenden Bericht wurde eine umfassende Recherche deutsch- und englischsprachiger Untersuchungen durchgeführt, die zwischen 2004 und Ende 2009 publiziert worden sind. Einzelne, kurz vor Fertigstellung des Berichts erschienene Studien aus dem Jahr 2010 fanden ebenfalls Berücksichtigung. Neben Monografien und Sammelbänden wurden insbesondere Aufsätze sowohl aus einschlägigen als auch remoteren Fachzeitschriften der am wissenschaftlichen Diskurs beteiligten Disziplinen einbezogen. Soweit zugänglich, fanden zudem (noch) nicht publizierte Vortragsmanuskripte Eingang in die Auswertung.

Um die Flut des Materials zu begrenzen und der Zielsetzung dieses Berichts gerecht zu werden, konzentriert sich die vorliegende Darstellung auf *empirische Befunde* sowie auf *theoretische Studien*, die zur Interpretation und Integration entsprechender Ergebnisse beitragen. Ausgeklammert wurde der weite Bereich der als „Betroffenheitsliteratur“ zu bezeichnenden Publikationen. Diese sind dadurch gekennzeichnet, dass sie ohne Bezug auf empirische Studien bzw. auf Basis deren unkritischer Rezeption allgemeine und zumeist lediglich von den persönlichen Überzeugungen der Verfasser geprägte Betrachtungen der Thematik und allgemeine Ratschläge für das nicht-wissenschaftliche Publikum enthalten. Ebenfalls ausgespart wurde das weite Feld der Studien zur Geschichte und / oder Ästhetik von Gewaltdarstellungen.[2]

Der vorliegende Bericht konzentriert sich auf die negativen Auswirkungen medialer Gewaltdarstellungen auf die Entstehung von Aggression, wobei hierunter eine Förderung aggressiver Kognitionen, aggressiver Gefühle und aggressiver Verhaltensweisen (bzw. im Umkehrschluss eine Reduktion empathischer und prosozialer Gedanken, Emotionen und Handlungen) subsumiert wird. Zudem soll ein Blick auf die Angstauslösung durch violente Medieninhalte geworfen werden. Einbezogen wird sowohl die Wirkung fiktiver als auch realer Gewaltdarstellungen. Es werden

[2] Diese sind insofern interessant, als sie zeigen, dass sowohl das Problem der Gewaltdarstellungen als auch die Debatte über deren Gefährlichkeit ein mit jedem „neuen“ Medium wiederkehrendes Ritual darstellt. Vgl. zu entsprechenden Studien z.B. Hajok 2005; Brückweh 2006; Vogel 2006; Biedermann / Stiegler 2008; Pollard 2009. Vgl. zu einem Überblick auch Kunczik / Zipfel 2006, 27-41.

Effekte von Gewalt in allen Medien berücksichtigt, von Printmedien über Fernsehen und Filme, Musik und Musikvideos sowie Computerspiele bis hin zum Internet und auch zum Handy. Im Hinblick auf die Untersuchung verschiedener Medien hat in der Forschung allerdings eine starke Schwerpunktbildung stattgefunden. Während Printmedien schon lange nicht mehr im Fokus stehen und dazu auch so gut wie keine aktuellen Studien vorliegen, kann die Forschung auf einen großen, auch aktuell immer noch erweiterten Fundus an Ergebnissen zur Film- und Fernsehgewalt zurückgreifen. Der derzeitige Schwerpunkt liegt eindeutig auf Studien zu Gewalt in Computerspielen.[3] Gewalt im Internet (bzw. in Bezug auf das Handy) soll nur insoweit Berücksichtigung finden, wie es um Effekte darüber zugänglicher Gewalt*darstellungen* geht. Das Internet als *Mittel* der Gewaltausübung in Gestalt von *Cyberbullying* oder *Mobile Bullying* ist nicht Gegenstand dieses Forschungsberichts.

Nicht einbezogen werden auch Befunde zum Zusammenhang zwischen (violenten) Medieninhalten und schlechten Schulleistungen. Die hierzu diskutierten Wirkungshypothesen (vgl. Mößle / Kleimann / Rehbein 2007, 21-47) beziehen sich entweder nur auf die Quantität der Mediennutzung und nicht auf deren inhaltliche (d.h. z.B. violente) Qualität (*Zeitverdrängungshypothese*),[4] postulieren einen indirekten Effekt von Mediengewalt auf die Schulleistungen, der über die (in diesem Bericht untersuchte) Aggressivitätssteigerung bzw. Desensibilisierung der Rezipienten zustande komme (*Inhaltshypothese*),[5] oder basieren auf der Annahme, dass die durch emotionalisierende Medieninhalte ausgelöste Erregung die Informationsverarbeitung und Erinnerung beeinträchtigen und damit parallele schulische Lernprozesse verdrängen könnten (*Löschungshypothese*) – ein solcher Mechanismus wird aber weder durch die hierzu angeführten, in anderen Kontexten erzielten Befunde[6] noch durch

---

[3] In diesem Bericht wird der Begriff „Computerspiel“ als Oberbegriff verwendet, der (online und offline gespielte) PC-Spiele genauso wie Konsolenspiele (z.T. auch als Videospiele bezeichnet) umfasst. Zur Begriffsdiskussion vgl. z.B. Kunczik / Zipfel 2004, 184f.

[4] Im Rahmen der *Zeitverdrängungshypothese* wird angenommen, dass (suchtartiger) Mediengebrauch Lernaktivitäten und Erholungszeiten verdrängt und auf diesem Wege zu einer Verschlechterung der Schulleistungen führt.

[5] Eine Aggressivitätssteigerung und Desensibilisierung durch Mediengewalt beeinträchtigten demnach „die Partizipation an schulischen Lernprozessen“ (Mößle / Kleimann / Rehbein 2007, 22).

[6] Mößle, Kleimann und Rehbein (2007, 43-47) argumentieren auf Basis von Lernprozessen innerhalb des Spiels, Alltagserfahrungen und in der Forschung konstatierten, sehr kurzfristigen Effekten. Vgl. dazu z.B. die Befunde der Forschung zur Werbeerinnerung im violenten Programmkontext, die auch in Kapitel VI.3.6. dieses Berichts diskutiert werden. Diese Effekte beziehen sich allerdings auf eine Beeinträchtigung der Erinnerung an *gemeinsam* mit Gewalt präsentierte Reize. Körperliche Erregungseffekte lassen zudem schnell nach (z.T. sogar bereits während des Spielens; vgl. dazu Kapitel VI.4.4.2.).

vorliegende Studien[7] zum Zusammenhang zwischen Medien(gewalt)konsum und Schulleistungen belegt und muss bislang als spekulativ beurteilt werden.

Ein weiteres, öffentlich mittlerweile intensiv diskutiertes Thema ist die *Computerspielsucht*. Auf Wunsch des Auftraggebers wurde dieses Problemfeld ebenfalls analysiert. Diese Thematik ist im hier betrachteten Kontext insofern interessant, als sich unter den Spielen, denen in der öffentlichen Diskussion ein Suchtpotenzial unterstellt wird, auch solche mit violentem Gehalt befinden, und eine so intensive Beschäftigung mit violenten Inhalten die Frage aufwirft, ob daraus auch (besonders starke) Effekte auf die Aggression der Spieler resultieren. Ohne die Befunde der Forschungsbilanz vorwegzunehmen, sei an dieser Stelle bereits konstatiert, dass die Suchtforschung bislang keine Aussagen über gewaltspezifische (suchtartige) Nutzungs- bzw. Wirkungsaspekte erlaubt und sich zudem auf Spiele konzentriert hat, in denen Gewalt nur eines von vielen Elementen darstellt. Da das Phänomen der (angeblichen) Computerspielsucht daher auf einer allgemeineren, nicht auf den Gewaltaspekt reduzierten Ebene zu diskutieren ist, wird der Forschungsüberblick zu dieser Frage als eigenständiger Teil des Gesamtberichts vorgelegt (vgl. Kunczik / Zipfel 2010).

Zur Vorgehensweise

Das Thema „Medien und Gewalt“ ist durch eine Verschränkung verschiedener Betrachtungsebenen gekennzeichnet. So existieren verschiedene Arten möglicher Effekte (z.B. Beeinflussung des Denkens, der Gefühle bzw. des Verhaltens), die durch verschiedene, mit unterschiedlichen Wirkungstheorien erklärbare Mechanismen zustande kommen können, wobei der Zusammenhang zwischen Mediengewalt und ihren Auswirkungen durch verschiedene Einflussgrößen moderiert wird. Diese Aspekte wurden für verschiedene Medien, bei verschiedenen Zielgruppen und mit Hilfe verschiedener Forschungsmethoden sowie für verschiedene Formen von Gewalt (z.B. reale und fiktive Gewaltdarstellungen) analysiert. Es gibt daher keine Gliederung, die Überschneidungen einzelner Kapitel völlig vermeiden könnte. Für den 2004 vorgelegten Bericht war es noch sinnvoll, eine Aufgliederung nach Medien vorzunehmen und die noch relativ junge Computerspielforschung gesondert zu betrachten. Inzwischen stehen violente Computerspiele so stark im Fokus des Interes-

[7] Vgl. dazu Graber u.a. 2006; Mößle u.a. 2006; Pfeiffer / Kleimann 2006; Mößle / Kleimann / Rehbein 2007; Kristen 2006; Oppl 2006; von Salisch / Kristen / Oppl 2007; Anderson / Gentile / Buckley 2007; Bothe 2009; vgl. dazu auch Gentile / Stone 2005, 352f.; Barlett / Anderson / Swing 2009. Zu einer kritischen Perspektive vgl. auch Nieding / Ohler 2006.

ses, dass eine ihre Besonderheiten berücksichtigende Integration in den Gesamtstand der Forschung angebracht erscheint.

Zu Beginn des Berichts soll nach einer kurzen Klärung des Gewaltbegriffs zunächst auf die methodischen Grundlagen der Medien-und-Gewalt-Forschung eingegangen werden, um die Stärken und Schwächen der einzelnen Vorgehensweisen zu verdeutlichen und eine Beurteilungsgrundlage für die später zu schildernden Studien und ihre Befunde zu schaffen. Bei der Darstellung einzelner Untersuchungen und ihrer Designs an späterer Stelle wird auf dieses Kapitel rekurriert.

Um das inhaltliche Problempotenzial von Gewaltdarstellungen zu skizzieren, werden im Anschluss daran die Befunde von Inhaltsanalysen vorgestellt. Auf Nutzungsdaten, die das rezipientenbezogene Problempotenzial illustrieren, wird nicht weiter eingegangen, da diese Informationen an anderer Stelle leicht zugänglich sind (vgl. z.B. KIM-Studie; JIM-Studie). Sofern für die Argumentation erforderlich, werden entsprechende Befunde in späteren Kapiteln kurz angesprochen. Was die Attraktivität violenter Darstellungen ausmacht und worin die Motive für ihre Nutzung bestehen, ist hingegen ein letztlich auch für Wirkungsfragen wichtiger Aspekt, dem in Kapitel IV die entsprechende Aufmerksamkeit zuteil werden soll. Das fünfte Kapitel stellt die verschiedenen, in der Medien-und-Gewalt-Forschung vertretenen Wirkungstheorien dar. Deren Spektrum ist im Wesentlichen unverändert geblieben. Das *General Aggression Model*, das verschiedene ältere Wirkungsthesen zu integrieren versucht, hat sich als gängiger Bezugsrahmen der Mehrzahl aktueller Studien etabliert. Neu hinzugekommen ist das *Katalysator-Modell* von Christopher J. Ferguson.

Die Wirkungstheorien stellen eine wichtige Basis für die Generierung von Hypothesen und die Interpretation der Befunde empirischer Untersuchungen dar. In der Medien-und-Gewalt-Forschung hat sich mittlerweile die Erkenntnis durchgesetzt, dass der Zusammenhang zwischen dem Konsum von Mediengewalt und Aggression beim Rezipienten von verschiedenen Einflussfaktoren abhängt. Dementsprechend konzentriert sich ein Großteil der aktuellen empirischen Forschung zur Mediengewalt auf solche moderierenden Einflussgrößen. Das entsprechende Kapitel bildet daher auch einen besonders umfangreichen und zentralen Teil des vorliegenden Berichts. In Bezug auf die behandelten Einflussgrößen lässt sich zwischen Eigenschaften des Rezipienten und seines sozialen Umfelds und zwischen Eigenschaften der Gewaltdarstellung selbst sowie der Rezeptionssituation unterscheiden. In diesem

Kontext ist es naheliegend, auch das Risikopotenzial verschiedener Medien gegeneinander abzuwägen, ein Vergleich gestaltet sich allerdings bislang schwierig.

Die meisten der im sechsten Kapitel geschilderten Untersuchungen basieren auf Experimenten oder (Querschnitts-)Befragungen. In der Medien-und-Gewalt-Forschung kommen aber – wenn auch seltener – noch weitere Methoden zum Einsatz, die z.T. neue Wege der Erkenntnis eröffnen. Entsprechenden Studien ist daher ein eigenes Hauptkapitel gewidmet. In diesem soll diskutiert werden, welche Fortschritte die Anwendung neurowissenschaftlicher Methoden erbracht hat bzw. erbringen kann. Zu den regelmäßig angemahnten Desiderata der Forschung gehören zudem Längsschnitt- bzw. Langzeitstudien, die Aussagen über kumulative Effekte sowie Kausalitätsrichtungen ermöglichen und daher bei sauberer Durchführung eine besonders große Aussagekraft besitzen. Die Zahl entsprechender Untersuchungen hat sich seit der letzten Forschungsbilanz deutlich erhöht. Eine Beurteilung von Effekten über eine größere Zahl von Untersuchungen hinweg wird durch Meta-Analysen ermöglicht, die daher ebenfalls eine gesonderte Betrachtung verdienen. Aus den darin zumeist festgestellten eher schwachen Zusammenhängen leitet sich die Frage ab, ob es Bevölkerungsgruppen gibt, bei denen ein höheres Wirkungsrisiko von Mediengewalt zu erwarten ist als beim Rest der Bevölkerung. Nachdem in Kapitel VI schon einzelne rezipientenbezogene Risikofaktoren thematisiert wurden, sollen hier die Befunde von Studien vorgestellt werden, die sich auf solche möglichen „Problemgruppen“ konzentriert haben.

In einem letzten Schritt soll untersucht werden, welchen Beitrag die Forschung nicht nur zur Erklärung von Risiken, sondern auch zu deren Vermeidung bzw. Verringerung zu leisten in der Lage ist. Den Forschungsbericht beschließen daher empirische Befunde und daraus abzuleitende praktische Empfehlungen zu medienpädagogischen Maßnahmen, die Risiken von Mediengewalt effektiv einzudämmen versprechen.

II. BEGRIFFLICHE UND METHODISCHE GRUNDLAGEN

1. Der Gewaltbegriff

Die Begriffe *Aggression* und *Gewalt* werden in der Mediengewalt-Diskussion sehr unterschiedlich definiert bzw. auch ohne jegliche Definition gebraucht. Dies ist insofern problematisch, als die Vielfalt im Begriffsverständnis auch zu sehr unterschiedlichen Operationalisierungen von Gewalt führen und die Vergleichbarkeit von Forschungsbefunden erschweren kann.[8]

Darüber hinaus ist Gewalt kein eindimensionales Phänomen, sondern muss weiter ausdifferenziert werden (zu der Vielzahl der entsprechenden Möglichkeiten vgl. Merten 1999, 21f.; Mikos 2000, 65f.; Bonfadelli 2004, 253; Gleich 2004, 590; Kunczik / Zipfel 2006, 21-25; Scheufele 2006, 91f.). Zu den gängigen Unterscheidungen gehört die zwischen personaler und struktureller Gewalt. Unter *personaler Gewalt* ist die beabsichtigte physische oder psychische Schädigung einer Person, von Lebewesen und Sachen durch eine andere Person zu verstehen. Zentrale Elemente dieser Definition sind die *Zielgerichtetheit* der Handlung und die Intention der *Schädigung*. Im Gegensatz zur personalen Gewalt geht die Schädigung im Falle der *strukturellen Gewalt* vom sozialen System aus und vollzieht sich, ohne dass ein konkreter Akteur sichtbar sein muss und ohne dass sich die Opfer struktureller Gewalt dessen bewusst sein müssen. In der Medien-und-Gewalt-Forschung spielt diese Form der Gewalt so gut wie keine Rolle, so dass sich die weitere Diskussion auf die verschiedenen Formen personaler Gewalt konzentriert.

Wie bereits in der Definition von personaler Gewalt angedeutet, lässt sich zwischen *physischer Gewalt*, die andere Personen körperlich schädigt, und *psychischer Gewalt*, die seelische Konsequenzen nach sich zieht, unterscheiden. Eine Sonderform der psychischen Gewalt ist die so genannte *Beziehungsaggression* bzw. *relationale Aggression*, bei der der Täter versucht, seinem Opfer über soziale Beziehungen Schaden zuzufügen. Relationale Aggression kann definiert werden als „behaviors that harm others through damage (or the threat of damage) to relationships or

---

[8] So konstatiert z.B. Hetsroni (2007, 764) zu den Schwierigkeiten, die die Vielfalt von Definitionen für seine Meta-Analyse inhaltsanalytischer Studien (vgl. Kapitel III.3.2.) mit sich gebracht hat: „In light of the incongruent definitions of what constitutes violence and the arbitrary (or at least subjective) structure of the accumulative indices, we opted to omit overall measures of violence from our meta-analysis, and to concentrate instead on specific contents, such as shooting or kidnapping whose appearance in the text is undisputed, and where different studies have used similar coding directions."

feelings of acceptance, friendship, or group inclusion“ (Crick 1996). Beziehungsaggression ist nur schwer von *sozialer Aggression* abzugrenzen, die ebenfalls auf eine Beeinträchtigung der Akzeptanz innerhalb einer Gruppe (z.B. durch Verleumdung oder Ächtung) abzielt. Dies kann sich in eher direkter Form (z.B. verbale Zurückweisung, negatives nonverbales Verhalten wie negative Mimik und Gestik) oder in eher indirekter Form (Verbreitung von Gerüchten, soziale Ausgrenzung) vollziehen. Soziale und Beziehungsaggression weisen somit Überschneidungen mit einem dritten Begriff auf, dem der *indirekten Aggression*. Hiermit wird eine Form von Gewalt bezeichnet, bei der der Schaden in verdeckter Form verursacht wird, d.h. dass der Täter dabei unerkannt bleibt bzw. nicht Gefahr läuft, selbst attackiert zu werden, oder es zumindest nicht so aussieht, als ob er bzw. sie mit Absicht gehandelt hätte. Indirekte Gewalt kann sich z.B. durch das Streuen von Gerüchten oder auch die heimliche Zerstörung von Besitz vollziehen. (vgl. zu diesen Unterscheidungen Coyne / Archer 2004; Coyne / Archer / Eslea 2006; Scheithauer 2005, 67f.).[9] In Abgrenzung zur körperlichen Gewalt ist in der Literatur zudem die *verbale Gewalt* als eigene Kategorie zu finden.[10]

Weitere gängige Unterscheidungen betreffen die Funktion von Gewalt: *Expressive Gewalt* dient als Form der Selbstdarstellung, *impulsive Gewalt* betrifft das Ausleben von Wut und Ärger, und *instrumentelle Gewalt* meint eine zielorientierte Durchsetzungsstrategie.[11]

Hinzu kommen Differenzierungen des Gewaltbegriffs, die sich v.a. auf die mediale Darstellung beziehen. Hierbei ist die Unterscheidung zwischen natürlicher und künstlicher sowie zwischen realer und fiktiver Gewalt anzuführen (vgl. Kepplinger / Dahlem 1990, 384). Unter der Darstellung *realer Gewalt* wird dabei die Präsentation

---

9 Vgl. zur Abgrenzung der drei Konstrukte folgende Ausführungen von Ostrov / Gentile / Crick 2006, 613f.: „Relational aggression, in which the relationship serves as the vehicle of harm, is documented when gossip or malicious secrets or lies, are transmitted, as well as by intentionally shunning, ignoring, excluding or ostracizing a peer from an activity, game or interaction […]. Relational aggression may be delivered in both direct and covert ways […] which distinguishes it from other conceptually related overlapping constructs such as indirect aggression […]. By definition, the indirect aggressor does not directly confront the victim to avoid the potential costs of retaliation but may use the established peer network (e.g., spread secrets) or may destroy property to display harm […]. In addition, social aggression is a related subtype of relational and indirect aggression. Social aggression consists of non-confrontational behaviors […] and has recently been redefined to include verbal disparagement and non-verbal aggression (i.e., rolling eyes, negative body posture, etc.) and is thus a more conceptually diverse construct […].“

10 Ein Sonderfall, der hier nicht weiter behandelt wird, ist die *physiologische Gewalt*, mit der eine „Überbeanspruchung der Sinne und der Wahrnehmung des Publikums durch formale ästhetische Elemente der Darstellung“ (Mikos 2000, 66) gemeint ist.

11 Zum Teil wird expressive Gewalt aber auch im Sinne von impulsiver Gewalt verstanden.

von Verhaltensweisen verstanden, die physische und psychische Schädigungen beabsichtigen oder bewirken. Die Darstellung *fiktionaler Gewalt* bedeutet demgegenüber die Präsentation von Verhaltensweisen, die dies nur vorgeben. Unter *natürlicher* Gewaltdarstellung wird die lebensechte Präsentation (Realfilm), unter *künstlicher* Darstellung die artifizielle Präsentation (Zeichentrickfilm usw.) verstanden. Lothar Mikos (2000, S. 64f.) schlägt eine andere Art der Differenzierung vor und spricht in Bezug auf fiktionale Erzählkontexte wie Spielfilme oder Fernsehserien von *medial inszenierter Gewalt*, in Bezug auf nonfiktionale Kontexte wie Nachrichten, Reportagen und Dokumentationen von *medial bearbeiteter Gewalt*.

Auf die Konsequenzen der Gewalt bezogen, kann des Weiteren zwischen *latenter* und *manifester* Gewalt und zwischen *sauberer* und *schmutziger* Gewalt unterschieden werden. Die letztgenannte Differenzierung stammt von Jürgen Grimm (1999), der damit eine Darstellung bezeichnet, die eher harmlos und unblutig ausfällt bzw. extreme Brutalität und schwere Verletzungen ausführlich zeigt.

Die Begriffe *Aggression* und *Gewalt* werden in diesem Bericht synonym verwendet – es sei jedoch darauf hingewiesen, dass mit Gewalt in der Literatur zum Teil auch besonders extreme Formen von Aggression bezeichnet werden (vgl. z.B. Anderson / Bushman 2002, 28f.; Sherry 2006, 227). Ferguson (2008a, 326f; Ferguson / Beaver 2009, 286f.) grenzt *aggressives*, *asoziales* und *violentes* Verhalten gegeneinander ab. Er weist darauf hin, dass *Aggression* (definiert als „behavior intended to cause physical harm or humiliation to another organism that wishes to avoid the harm“[12]; Ferguson 2008a, 326) keineswegs pathologisch sein müsse und sowohl für den Einzelnen funktional als auch gesellschaftlich anerkannt sein könne (z.B. im Sinne eines Eintretens für eigene Positionen oder Hilflose usw.). Aggressives Verhalten umfasse damit „a wide range of behaviors, including self-defensive behaviors, hunting behaviors, behaviors in competitive sports, competition in occupational realms such as politics or business, many play behaviors between children, behaviors intended to secure dominance over others, as well as violent criminal behaviors that are not sanctioned by an individual’s social group“ (Ferguson 2008a, 326). Aggression ist also nicht notwendigerweise asozial. *Asoziales Verhalten* wiederum beinhalte viele weder aggressive noch violente Verhaltensweisen, „but rather may include a wider range of behaviors that are risky, manipulative, thrill-seeking, hedonistic, or other-

[12] In einer späteren Publikation subsumieren Ferguson und Beaver (2009, 287) diese Definition unter eine allgemeinere, einen negativen moralischen Beiklang vermeidende Begriffsbestimmung, derzufolge Aggression ein Verhalten sei, „which is intended to increase the social dominance of the organism relative to the dominance position of other organisms“.

wise considered morally negative by the individual's society" (Ferguson 2008a, 326). *Violentes* asoziales Verhalten wiederum könne verstanden werden als Aggressionsverhalten, das in keinem Verhältnis zum vorausgegangenen bzw. provozierenden Stimulus stehe und unter Missachtung des Wohlergehens oder der Rechte anderer ausgeführt werde (vgl. Ferguson 2008a, 327). Zum Verhältnis der drei Begriffe konstatiert Ferguson (2008a, 327): „Thus, all violent antisocial behaviors are aggressive, but not all aggressive behaviors are necessarily antisocial nor violent."

In Abgrenzung von Aggression meint der Begriff der *Aggressivität* statt eines zielgerichteten Verhaltens die länger andauernde bzw. permanente Bereitschaft zu aggressivem Handeln. Weitere verwandte Begriffe sind Ärger und Feindseligkeit. Mit *Ärger* ist ein Gefühlszustand gemeint, der v.a. „durch interne physiologische Reaktionen und reflexartige emotionale Ausbrüche hervorgerufen wird, die wiederum durch motorische Reaktionen oder Veränderungen im Gesichtsausdruck, aber auch durch aufkommende Gedanken und Erinnerungen ausgelöst werden" (Möller 2006, 20, die sich hier auf Berkowitz bezieht). *Feindseligkeit* meint eine negative Einstellung gegenüber anderen Personen (vgl. Möller 2006, 20). Zuletzt sei noch der Begriff des *Bullying* erwähnt, mit dem ein innerhalb der Peer-Group ausgeübtes, physisch oder psychisch schädigendes Verhalten bezeichnet wird, das von einer oder mehreren (überlegenen) Personen ausgeht und auf eine andere (unterlegene) Person abzielt und sich über einen längeren Zeitraum hinzieht (vgl. Scheithauer 2005, 69).

2. Erhebungsverfahren

Um die Aussagekraft bisheriger Befunde der Medien-und-Gewalt-Forschung einschätzen zu können, ist es notwendig, sich mit der Methodik der durchgeführten Untersuchungen und deren Stärken und Problemen auseinanderzusetzen. Deshalb wird im Rahmen dieses Berichts bei der Schilderung einzelner Studien besonderer Wert auf die Darstellung des methodischen Designs und dessen kritische Beurteilung gelegt. Da die verwendeten Erhebungsmethoden aber mit einigen grundsätzlichen Vor- und Nachteilen einhergehen und bestimmte Arten der Operationalisierung zentraler Variablen (z.B. von Mediengewaltkonsum und Aggression) immer wiederkehren, sollen der Analyse des Forschungsstandes einige grundsätzliche methodische Bemerkungen vorangestellt werden.[13] Dabei ist zu betonen, dass es den *einen*

[13] Zu einem Überblick über verschiedene Arten von Studien und Operationalisierungsmethoden vgl. Olson 2004; Gentile / Stone 2005; Goldstein 2005; Gentile / Anderson 2006; Hartmann 2006a; Huesmann / Taylor 2006; Möller 2006; Scheufele 2006; Sherry 2006; Paradise 2007, 37-60;

Königsweg der Forschung nicht gibt. Die verschiedenen Vorgehensweisen ergänzen sich, und ihre Befunde fügen sich idealerweise zu einem aussagekräftigen Gesamtbild zusammen. Bei den meisten der im Rahmen der Medien-und-Gewalt-Forschung vorgelegten Studien handelt es sich um (einmalige) Befragungen und Experimente. Es liegen aber mittlerweile auch einige Langzeitstudien, Problemgruppen- und Meta-Analysen vor. Da diese methodischen Herangehensweisen besonders interessante Befunde versprechen, ist den Ergebnissen dieser Studien im weiteren Verlauf dieses Berichts ein eigenes Kapitel (vgl. Kapitel VII) gewidmet. Dies gilt auch für die Hirnforschung, bei der der Erkenntnisgewinn der entsprechenden Untersuchungen zwar noch gering ist, die aber so viele Besonderheiten aufweist, dass sie ebenfalls eine separate Betrachtung erfordert.

2.1. Aggregatstudien

Eine eher selten anzutreffende Kategorie von Studien, von denen einige aber große Aufmerksamkeit gefunden haben, sind auf vorliegenden Statistiken basierende Aggregatuntersuchungen. Diese zeichnen sich dadurch aus, dass keine Daten für Einzelpersonen, sondern nur für eine Gesamtpopulation vorliegen. Ein Beispiel hierfür ist die Untersuchung des Zusammenhangs zwischen der Verbreitung des Fernsehens und der Kriminalitätsrate (vgl. z.B. Centerwall 1989; 1990; Killias u.a. 2004; Perry 2007; Dahl / DellaVigna 2009; zur Kritik vgl. Kunczik / Zipfel 2006, 225-227; Sherry 2006, 230f. und Kapitel VII.2.). Diese Art von Untersuchungen birgt die Gefahr so genannter „ökologischer Fehlschlüsse“, die entstehen können, wenn von Zusammenhängen im Aggregat kausal auf Zusammenhänge auf individueller Ebene geschlossen wird. So kann sich auf der Makro-Ebene ein Zusammenhang zwischen der Verbreitung eines Mediums und der Kriminalitätsrate zeigen, ohne dass der Medienkonsum beim einzelnen Rezipienten zu kriminellem Verhalten beiträgt. Aggregatstudien kommen insbesondere bei der Untersuchung des Einflusses von medialen Selbstmorddarstellungen auf reale Suizide zum Einsatz (vgl. Kapitel V.2.2.), wo Inhaltsanalysedaten mit Selbstmordstatistiken verglichen werden, da in diesem Fall eine Befragung der Betroffenen entweder nicht mehr möglich ist oder sich aus ethischen Gründen verbietet.

Swing / Anderson 2007; Gunter 2008; Barlett / Anderson / Swing 2009; Sparks / Sparks / Sparks 2009.

2.2. Querschnittstudien

Im Rahmen von als Befragungen (z.T. aber auch als Beobachtungen) angelegten Querschnittstudien können Individualdaten ermittelt werden. Der Forscher ist hier aber auf die Auskunftsfähigkeit und Auskunftsbereitschaft der Untersuchungsteilnehmer angewiesen. Reaktionen, die dem Rezipienten nicht bewusst sind, können auf diesem Wege nicht ermittelt werden, und gerade in Bezug auf sozial sanktionierte Verhaltensweisen ist mit Effekten sozialer Erwünschtheit zu rechnen, d.h. Befragte zeichnen ein „geschöntes" Bild ihres Verhaltens bzw. antworten so, wie sie glauben, dass es von ihnen erwartet wird. Eine Lösung des Problems kann in der zusätzlichen Befragung von Personen aus dem Umfeld der Probanden bestehen (z.B. Eltern, Lehrer, Freunde). Auch deren Antworten können aber Verzerrungen unterliegen. Der Vorteil von Querschnittstudien besteht neben ihrer relativ einfachen Realisierbarkeit darin, dass sich die Resultate längerfristiger Prozesse (z.B. Effekte jahrelangen Mediengewaltkonsums) analysieren lassen. Allerdings bilden Querschnittanalysen den Zusammenhang der interessierenden Variablen nur zu einem einzigen Zeitpunkt ab. Rein auf Basis dieser Korrelationen lassen sich keine Kausalitätsaussagen treffen, d.h. ein festgestellter Zusammenhang zwischen hohem Mediengewaltkonsum und Gewaltverhalten sagt noch nichts darüber aus, ob Mediengewalt reale Gewalt verursacht oder violente Personen gerne entsprechende Inhalte konsumieren. Für alle korrelativen Auswertungen gilt zudem, dass hinter dem vermeintlichen Zusammenhang eine Drittvariable stehen kann, die sowohl die unabhängige als auch die abhängige Variable bestimmt und so zu einer Scheinkorrelation führt. Solche potenziellen Drittvariablen müssen ebenfalls erhoben und bei der Auswertung kontrolliert werden.[14]

2.3. Längsschnittstudien

Zu mehreren, idealerweise über einen längeren Zeitraum hinweg stattfindenden Terminen durchgeführte Befragungen sind sehr aufwändig und daher selten. Sie bieten aber nicht nur den Vorteil, kumulative Effekte von Mediengewalt feststellen und im Zeitverlauf nachzeichnen zu können, sondern sind auch in der Lage, Aussagen über die Richtung von Zusammenhängen zu treffen. Werden Mediengewaltkonsum und Gewaltverhalten zu mehreren Zeitpunkten erhoben, so kann über zeitlich versetzte Kreuzkorrelationen (Medienkonsum zum Zeitpunkt 1 und Gewaltverhalten zum

[14] Zur Problematik von Kausalschlüssen vgl. auch Glymour / Glymour / Glymour 2008. Zu der Forderung, dass die Forschung mittlerweile über die Verwendung rein korrelativer Daten hinausgehen sollte, vgl. ausführlich Grimes / Anderson / Bergen 2008 und Grimes / Bergen 2008.

Zeitpunkt 2 verglichen mit Gewaltverhalten zum Zeitpunkt 1 und Medienkonsum zum Zeitpunkt 2) ermittelt werden, was die Ursache und was die Wirkung ist. Beeinflussen violente Spiele die Aggression, spricht man vom *Wirkungspfad*, beeinflusst die Aggression die Auswahl violenter Spiele, ist vom *Selektionspfad* die Rede, wobei durchaus Wechselwirkungsprozesse vorliegen können, wie sie etwa das *Modell der Abwärtsspirale* (vgl. Slater u.a. 2003; vgl. auch Kapitel VII.2.) postuliert.

Idealerweise sollten sich diese Aussagen auf Individualebene treffen lassen, was ein Panel-Design (d.h. die mehrfache Befragung identischer Personen) erfordert. Abgesehen von dem Problem einer schrumpfenden Teilnehmerzahl im Zeitverlauf gehen hiermit allerdings Panel-Effekte einher, d.h. die Befragten können durch die wiederholten Befragungen für das entsprechende Thema sensibilisiert werden. Auch bei Langzeituntersuchungen ist es wichtig, mögliche Drittvariablen (sofern diese sich im Zeitverlauf ebenfalls verändern) zu kontrollieren. Wenn dies geschieht, zählen Längsschnittstudien, die sich über einen längeren Zeitraum hinweg erstrecken, zu den aussagekräftigsten Erhebungsmethoden der Medien-und-Gewalt-Forschung (zu den Befunden von Längsschnittstudien vgl. Kapitel VII.2.).

2.4. Qualitative Studien

Neben den häufig eingesetzten quantitativen Befragungen kommen in der Medien-und-Gewalt-Forschung auch qualitative Verfahren der Datenerhebung zum Einsatz, die z.B. in Fokus-Gruppen-Gesprächen oder offenen bzw. teilstandardisierten Einzelinterviews bestehen. Eine andere in der qualitativen Forschung eingesetzte Methode ist die der Beobachtung (z.B. des Spielverhaltens von Kindern). Solche Untersuchungen sind besonders (aber nicht nur) für explorative Fragestellungen geeignet. Sie sind in der Lage, einen Beitrag zum tiefergreifenden Verständnis von Prozessen und Faktoren zu leisten, die hinter einem korrelativ festgestellten Zusammenhang stehen und die im Rahmen von Befragungen, in denen die Forscher die von ihnen als relevant betrachteten Aspekte im Vorhinein festlegen müssen, möglicherweise unentdeckt bleiben. Es darf allerdings nicht der Fehler begangen werden, aus (in der Regel auf wenigen, nicht repräsentativ ausgewählten Versuchspersonen basierenden) qualitativen Untersuchungen verallgemeinernde Schlussfolgerungen für die Gesamtbevölkerung abzuleiten.

2.5. Experimente

Das bei anderen Methoden vorhandene Kausalitätsproblem kann im Rahmen eines experimentellen Designs gelöst werden. Die experimentelle Logik sieht vor, dass (mindestens) zwei in Bezug auf alle relevanten Merkmale identisch zusammengesetzte Gruppen von Probanden einem unterschiedlichen experimentellen Stimulus (z.B. violenter Film vs. nicht-violenter Film) ausgesetzt werden. Unterscheiden sich beide Gruppen danach im Hinblick auf die abhängige Variable (z.B. Gewaltverhalten), so muss dieser Unterschied bei ansonsten absolut gleichen Bedingungen auf den experimentellen Stimulus zurückzuführen sein. Die Stärke des Experiments – die Möglichkeit der genauen Kontrolle der Versuchsbedingungen – ist allerdings zugleich seine größte Schwäche, da hiermit eine unnatürliche Situation einhergeht und die externe Validität (d.h. die Übertragbarkeit auf reale Verhältnisse) beeinträchtigt ist. Abgesehen von der Tatsache, dass den Probanden bewusst ist, dass sie sich in einer Versuchssituation befinden, wird häufig nur ein Filmausschnitt statt eines gesamten Films verwendet bzw. sind die Spielzeiten meist deutlich kürzer als in der Realität (ca. 20 Minuten). Auch wird das Spiel zu einem vom Versuchsleiter bestimmten Zeitpunkt (der für die Probanden sehr frustrierend sein kann) abgebrochen. Das Spielen bzw. das Ansehen des Filmausschnitts erfolgt alleine, während in der Realität häufig gemeinsam mit Freunden oder Familienmitgliedern gespielt bzw. ferngesehen wird. Hinzu kommt, dass sich mit Experimenten nur kurzfristige Effekte feststellen lassen.[15]

Die *Probandenauswahl* folgt in Experimenten zumeist pragmatischen Erwägungen, d.h. es werden insbesondere die für die Forscher leicht erreichbaren Studierenden der entsprechenden wissenschaftlichen Disziplinen als Versuchspersonen herangezogen. Dies ist zum Aufzeigen von Wirkungsmechanismen durchaus legitim, erlaubt aber nicht ohne Weiteres eine Verallgemeinerung der Befunde auf die Gesamtbevölkerung.

Was das *Stimulusmaterial* betrifft, erfordert die experimentelle Logik, dass sich die eingesetzten Filme bzw. Computerspiele lediglich in Bezug auf den untersuchungsrelevanten Aspekt (z.B. Gewaltgehalt) voneinander unterscheiden und ansonsten keine, das Untersuchungsergebnis möglicherweise verzerrenden Unterschiede aufweisen. Um dies sicherzustellen, muss in einem Pretest bzw. zumindest im Zuge des

[15] Prinzipiell ist es auch möglich, Experimente mit denselben Versuchspersonen zu wiederholen oder zeitverzögerte Effekte zu messen (vgl. z.B. Desselms / Altman 2003; Ballard u.a. 2006), dies wird allerdings selten realisiert.

Experiments überprüft werden, ob die Probanden das Stimulusmaterial tatsächlich so wahrnehmen, wie von den Forschern angenommen. Ansonsten kann es leicht passieren, dass z.B. ein violentes Spiel schwieriger und dadurch frustrierender ist als ein nicht-violentes bzw. nicht-violente Medieninhalte deutlich langweiliger und weniger erregend sind als ihr violentes Pendant. Ein festgestellter Effekt ist dann u.U. auf diese Spieleigenschaften statt auf den Gewaltgehalt zurückzuführen. Auch muss gewährleistet sein, dass das Stimulusmaterial der Experimentalgruppe tatsächlich als violent zu betrachten ist. Insbesondere bei der in älteren Studien häufigen Verwendung von Boxkämpfen bzw. in jüngeren Untersuchungen von Wrestling-Szenen ist dies umstritten, da es hier um einen bestimmten Regeln folgenden sportlichen Wettkampf bzw. ein bekanntermaßen inszeniertes Ereignis geht – beides ist nicht mit einer absichtlichen Schädigung gleichzusetzen (vgl. zu solchen Studien Kirsh 2006a, 128-139; Kunczik / Zipfel 2006, 88, 171-173; vgl. auch Fischer / Kastenmüller / Greitemeyer 2010). In Bezug auf Computerspiele ergibt sich aufgrund ihres interaktiven Charakters das besondere Problem, dass der Gewaltgehalt, mit dem die Spieler konfrontiert werden, von deren Spielverhalten abhängt und folglich nicht konstant gehalten werden kann. Ein Versuch, die Variation des Gewaltgehalts zu begrenzen, besteht darin, das Spiel im sogenannten „God Mode“ spielen zu lassen (vgl. z.B. Krcmar / Farrar 2009), bei dem die Spielfigur nicht getötet werden kann – allerdings besteht hierbei die Gefahr, dass das Spiel auch als weniger realistisch bzw. kompetitiv erlebt wird.

Zumeist wird in Experimenten aus den Unterschieden zwischen Experimental- und Kontrollgruppe auf die untersuchten Wirkungsaspekte geschlossen (*Between-Subject-Design*). Es kann aber auch sinnvoll sein, die Veränderung (z.B. in der Aggressivität) bei einzelnen Versuchsteilnehmern durch Messung vor und nach der Rezeption des Stimulus zu messen (*Within-Subject-Design*), was allerdings das Problem von Messeffekten mit sich bringt, d.h. der Einsatz variierender Messmethoden geht mit möglichen Verzerrungen einher, die mehrfache Verwendung derselben Messmethode kann aber dazu führen, dass die Messung selbst beim Probanden Wirkungen auslöst (z.B. leichtere Lösung der Aufgabe beim zweiten Mal, Sensibilisierung für die Fragen bzw. die Aufgabe, Bedürfnis nach konsistenten Antworten usw.). Die größte Herausforderung für die experimentelle Medien-und-Gewalt-Forschung besteht allerdings darin, Aggression im Labor angemessen zu operationalisieren. Diese Problematik wird in Kapitel II.3.2. gesondert behandelt.

2.6. Hirnforschung

Zu den jüngsten methodischen Entwicklungen in der Medien-und-Gewalt-Forschung gehört die Anwendung von Methoden der Hirnforschung. Diese versprechen Aufschluss darüber, welche Prozesse bei der Verarbeitung von Gewaltdarstellungen im Rezipienten tatsächlich ablaufen. Die Anwendung neurowissenschaftlicher Methoden löst eine große Faszination aus und verspricht objektive Daten. Allerdings setzt ein sinnvoller Einsatz im Rahmen der Medien-und-Gewalt-Forschung bereits genaue Kenntnisse der im Gehirn stattfindenden Abläufe voraus, um beurteilen zu können, welche neuronalen Korrelate für kognitive, emotionale und konative Prozesse stehen. Obwohl die Forschung in dieser Hinsicht bereits interessante Erkenntnisse erzielt hat, haben mit Methoden der Hirnforschung durchgeführte Medien-und-Gewalt-Studien – dies sei bereits hier herausgestellt – bislang keine über den bisherigen Forschungsstand hinausgehenden Resultate erbracht. Vielmehr sind sie zumeist mit deutlichen Interpretationsproblemen behaftet und – zumindest bislang – nur in Kombination mit anderen Untersuchungsverfahren (z.B. experimentellen Designs) sinnvoll einsetzbar. Ergebnisse, Schwierigkeiten und auch die im Rahmen der Hirnforschung angewandten Verfahren werden in Kapitel VII.1. genauer behandelt.

2.7. Problemgruppenanalysen

Der Begriff der Problemgruppenanalyse bezieht sich darauf, bei welchen Personen eine Untersuchung durchgeführt wird. Die meisten Studien untersuchen einen bevölkerungsrepräsentativen Querschnitt oder greifen auf gut erreichbare Probanden zurück. Für diese zeigen sich in der Regel moderate Wirkungen von Mediengewalt, was zum einen an der Bedeutung weiterer, wichtigerer Einflussfaktoren liegt, zum anderen aber auch damit zusammenhängen kann, dass es sich um Personen handelt, die durch Mediengewalt eher wenig gefährdet sind. Dies mag bei Individuen, die bereits andere Risikofaktoren (vgl. dazu Kapitel VI.2.) aufweisen (insbesondere bereits auf eine Gewaltkarriere zurückblicken oder aus problematischem sozialem Umfeld stammen), anders aussehen. Auf Untersuchungen, die diese Risikogruppen in den Mittelpunkt stellen, wird in Kapitel VII.4. intensiver eingegangen.

2.8. Inhaltsanalysen

Inhaltsanalysen dienen der systematischen und intersubjektiv nachvollziehbaren Erfassung formaler und inhaltlicher Merkmale von Medieninhalten. Sie werden eingesetzt, um die Häufigkeit und Beschaffenheit von Gewaltakten in den Medien zu

ermitteln. Hiermit sind sie allerdings lediglich in der Lage, Aussagen über ein Wirkungs*potenzial* zu treffen, nicht jedoch Wirkungsvorgänge selbst nachzuweisen. Die Befunde von Inhaltsanalysen sind in hohem Maße von der zugrunde gelegten Gewaltdefinition und der Abgrenzung des jeweils zu beurteilenden Gewaltakts abhängig (vgl. dazu ausführlich Kunczik / Zipfel 2006, 43f.). Unter den aktuellen Inhaltsanalysen (vgl. Kapitel III) gibt es solche, die über die reine „Leichenzählerei" früherer Studien hinausgehen, indem sie konkretere Eigenschaften von Gewaltdarstellungen berücksichtigen (vgl. dazu auch die National Television Violence Study 1996; 1997; 1998). Allerdings ist auch damit noch nichts über die Wahrnehmung entsprechender Inhalte beim Rezipienten ausgesagt (vgl. zu dieser Problematik auch Riddle u.a. 2006).

Einen deutlich höheren Erkenntniswert besitzt die *Funktionale Inhaltsanalyse*, wie sie von Früh (2001) durchgeführt wurde. Früh (2001) ergänzte eine klassische Inhaltsanalyse durch eine Rezeptionsstudie, in der verschiedene Formen von Gewalt von Probanden nach unterschiedlichen kognitiven und affektiven Wahrnehmungsdimensionen beurteilt wurden. Beide Teilstudien wurden zu programmspezifischen Werten des vom Publikum wahrgenommenen Gewaltgehalts fusioniert und dann mit der zielgruppenspezifischen Einschaltquote gewichtet. Im hier betrachteten Untersuchungszeitraum liegt allerdings keine solche Studie vor.

Eine besondere Herausforderung bringt die inhaltsanalytische Untersuchung interaktiver Medieninhalte mit sich, da diese erst durch den Spieler generiert werden und dementsprechend individuell (z.B. je nach Persönlichkeit und Spielerfahrung) sehr unterschiedlich sein können und zudem von der (in manchen Studien auf lediglich 10 Minuten beschränkten) Länge des Spiels abhängen. Der *eine* zu analysierende Medieninhalt existiert folglich nicht (vgl. dazu Lachlan / Maloney 2008). Dieses Problem bleibt in den meisten Inhaltsanalysen ungelöst. Eine Ausnahme stellt eine Studie von Weber u.a. (2009) dar, in der die von 13 erfahrenen First-Person-Shooter-Spielern in durchschnittlich 50 Minuten Spielzeit generierten Spielinhalte analysiert wurden. Die Forscher definierten hierfür 7 Spielphasen mit charakteristischen Mustern (z.B. sichere Situation, eigene Gewaltanwendung, Beschuss durch Gegner usw.) und kodierten 18 Ereignisse, die zum Beginn einer neuen Spielphase führten (z.B. Tötung des Gegners markiert Übergang zu einer sicheren Situation). Darüber hinaus wurden die einzelnen Phasen bzw. Ereignisse mit physiologischen Messdaten der Probanden in Beziehung gesetzt. Dabei zeigte sich, dass unterschiedliche Spielmuster auch zur Schaffung unterschiedlich violenter Spielinhalte führten (vgl. Kapitel III.5.). Dieser Befund wird durch Ergebnisse von Ohler und Nieding (2006, 124f.)

bestätigt, bei denen Spieler von Ego-Shootern innerhalb eines Spiels umso weniger Gewalt anwandten, je strategischer sie spielten. Studien, die der besonderen Problematik interaktiver Inhalte auf diese Weise gerecht werden, besitzen allerdings bislang Seltenheitswert.

2.9. Meta-Analysen

Eine Bündelung der Daten, die in einer Vielzahl von Einzelstudien erhoben wurden, kann auf dem Wege einer *Meta-Analyse* erfolgen. Hierbei handelt es sich um eine Reanalyse von Datenmaterial, bei der eine quantitative Zusammenfassung von Forschungsergebnissen aus mehreren, im Vorfeld nach bestimmten und objektivierten Regeln ausgewählten Untersuchungen zu einem bestimmten Gegenstand erfolgt und bei der ein bestimmter Effekt über mehrere Studien hinweg geschätzt wird. Auf diese Weise soll eine Integration des bestehenden Wissens zu einem Forschungsgebiet erfolgen.

Comstock und Scharrer (2003, 206) sehen eine Stärke der Meta-Analyse darin, dass die Einbeziehung einer großen Menge von Studien dazu führe, dass diese sich in ihren jeweiligen Schwächen gegenseitig kompensierten. Allerdings liegt gerade in der Einbeziehung methodisch problematischer Studien ein Mangel mancher Meta-Analysen. Die Aussagekraft von Untersuchungen mit ungeeigneter Auswahl von Probanden, Stimulusmaterial oder Operationalisierungen von Gewalt wird nicht dadurch erhöht, dass sie einer Meta-Analyse unterzogen werden. Artefakte bzw. unzutreffende Befunde addieren sich auf diesem Wege nicht zu einem zutreffenden Ergebnis. Auch Forschungslücken kann diese Methode nicht schließen. Die Güte einer Meta-Analyse hängt auch in hohem Maße von der thematisch sinnvollen Auswahl der einbezogenen Studien ab, damit nicht Unvergleichbares miteinander verglichen wird und sich gegenläufige Befunde nicht aufheben. So kann es z.B. wichtig sein, Studien mit bestimmten Bevölkerungsgruppen getrennt zu analysieren, falls diese von den Folgen von Mediengewalt unterschiedlich betroffen sind. Eine gemeinsame Betrachtung würde zum Ergebnis einer durchschnittlichen Gefährdung führen, obwohl sich dahinter ein hohes Risiko für die eine und ein niedriges für die andere Gruppe verbirgt. Die Befunde der vorliegenden Meta-Analysen werden in Kapitel VII.3. vorgestellt.

3. Operationalisierungsprobleme

3.1. Operationalisierung der Medien(gewalt)nutzung

Der (in den meisten Studien als unabhängige Variable betrachtete) Medienkonsum wird üblicherweise auf dem Wege der Befragung erhoben. Hierbei kommen meist Selbstangaben zum Einsatz, d.h. die Probanden werden aufgefordert, über Häufigkeit, Dauer und Art der genutzten Medieninhalte Auskunft zu geben. Dies erfolgt in offener Form oder anhand vorgegebener Listen bestimmter Genres oder auch konkreter Sendungen bzw. Spiele. Abgesehen von Ungenauigkeiten in der Erinnerung können hier auch soziale Erwünschtheitseffekte zum Tragen kommen. Dies gilt auch, wenn die Eltern nach dem Medienkonsum ihrer Kinder gefragt werden. Präziser, aber auch aufwändiger und nur kurzzeitig realisierbar sind Tagebuchverfahren, bei denen über einen bestimmten Zeitraum hinweg alle Tätigkeiten notiert werden.

Kaum verwertbare Informationen produzieren Studien, in denen lediglich die Intensität des Konsums einer bestimmen Mediengattung (TV, Computerspiele) erhoben und auf eine Ermittlung der genutzten Inhalte verzichtet wird (vgl. z.B. Colwell / Kato 2003; Ihori u.a. 2003; Kuntsche 2004; Kuntsche u.a. 2006; Kuntsche / Overpeck / Dallago; Norris 2004; Wittmann / Arce / Santisteban 2008; Manganello / Taylor 2009; vgl. zur Kritik auch Anderson u.a. 2010).[16]

Aber auch wenn konkrete Inhalte erhoben werden, bringt die Bestimmung des Gewaltgehalts Probleme mit sich (vgl. zu den möglichen Verfahren Möller 2006, 203-206). Aufgrund der divergierenden Kriterien bei der Definition von Gewalt nur bedingt geeignet sind Einstufungen des Gewaltgehalts durch die Probanden selbst – insbesondere wenn man davon ausgeht, dass Gewöhnungseffekte stattfinden und gerade Vielnutzer entsprechender Inhalte diese im Laufe der Zeit nicht mehr als besonders violent empfinden.[17] Stattdessen kodieren viele Forscher solche Inhalte entweder auf Basis inhaltsanalytischer Verfahren selbst, lassen eine Beurteilung von Experten durchführen (z.B. Vielnutzer, Videothekenbesitzer usw.) oder greifen auf

---

[16] Zu einer recht zweifelhaften Begründung dieses Vorgehens vgl. z.B. Clemente, Vidal und Espinosa (2008, 2398): „Rather than focusing on violent media content, we focus on media use as a whole because we assume that the socialization provided by the media lacks the richness that a natural context provides, resulting in a lack of role-taking opportunities. The resulting egocentrism and inability to understand others' perspectives leads, in turn, to an increase in aggressive behaviors as a means of conflict resolution […]."

[17] Vgl. dazu z.B. Ferguson u.a. (2010). Anders sieht es aus, wenn Wahrnehmungsaspekte selbst im Vordergrund stehen (und z.B. mit objektiven Gewalteinstufungen verglichen werden).

Alterseinstufungen von Selbstkontrolleinrichtungen (USK; ESRB)[18] zurück, die allerdings auch noch auf anderen Kriterien als nur auf dem Gewaltgehalt beruhen (vgl. z.B. auch Ferguson u.a. 2010).

3.2. Operationalisierung der Wirkungen violenter Medieninhalte

Mit besonderen Herausforderungen ist die Erhebung der Wirkungen von Mediengewalt verbunden. Hierbei werden nicht nur aggressive bzw. asoziale Verhaltensweisen (*konative Effekte*) gemessen, sondern auch *aggressive Kognitionen* (Aufmerksamkeit, Gedanken, Meinungen, Überzeugungen) und *aggressive Affekte* (Gefühle wie Wut, Feindseligkeit usw.) bzw. *Angstgefühle* sowie medienbewirkte *Erregung* erhoben. Kognitive und affektive Aggressionsmaße können Aufschluss über Prozesse geben, die zu aggressivem Verhalten führen, und einen Beitrag zur Prüfung entsprechender Theorien (vgl. Kapitel V) leisten. Sie dürfen aber nicht als eigenständiger Nachweis für die Gefährlichkeit von violenten Medieninhalten fehlinterpretiert werden, da z.B. alleine aus der (kurzzeitigen) Aktivierung violenter Assoziationen oder wütender Emotionen nicht darauf geschlossen werden kann, dass diese auch verhaltensrelevant werden.

Im Folgenden sollen die verschiedenen Varianten der Erhebung violenter Kognitionen, Gefühle und Verhaltensweisen vorgestellt und auf ihre Aussagekraft hin bewertet werden.

3.2.1. Aggressive Kognitionen

Bei der Messung aggressiver Kognitionen lassen sich Operationalisierungen unterscheiden, die auf einen Nachweis von Priming-Effekten, von Wahrnehmungsverzerrungen in Richtung negativer, aggressiver bzw. feindseliger Attributionen (Hostile Attribution Bias) und der Herausbildung gewaltbefürwortender Normen abzielen.

Der *Priming-Ansatz* (vgl. Kapitel V.7.) nimmt an, dass gewalthaltige Medienstimuli über assoziative Netzwerke im Gehirn beim Rezipienten aggressionsbezogene Konzepte aktivieren und entsprechende Gedanken leichter zugänglich machen können. Gemessen werden solche kognitiven Wirkungen z.B. mit folgenden Methoden:

---

[18] USK = Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (vgl. www.usk.de); ESRB = Entertainment Software Rating Board (vgl. http://www.esrb.org).

- In Tests zur *Lesegeschwindigkeit* bekommen die Versuchsteilnehmer auf dem Bildschirm Worte mit violenter bzw. nicht-violenter Bedeutung eingeblendet, die sie möglichst schnell laut vorlesen sollen. Aggressivere Probanden sollten, so die Annahme, eine höhere Differenz zwischen der Lesegeschwindigkeit violenter und nicht-violenter Worte aufweisen (d.h. v.a. violente Worte schneller vorlesen) als nicht aggressive Probanden (vgl. z.B. Anderson / Dill 2000; Bartholow u.a. 2005; Anderson / Carnagey 2009).

- In *Lexical Decision Tasks* sollen die Probanden möglichst schnell entscheiden, ob es sich bei einer Buchstabenfolge um ein tatsächlich existierendes Wort oder ein „Non-Wort" handelt. Treffen sie diese Entscheidung für violente Worte schneller als für nicht-violente, wird auf eine erhöhte Zugänglichkeit aggressiver Gedanken geschlossen (vgl. z.B. Glock / Kneer 2009; Krahé u.a. im Druck; Subra u.a. im Druck).

- Bei *Wortergänzungstests* sollen die Rezipienten Wortfragmente zu vollständigen Worten ergänzen, wobei sowohl die Bildung eines Wortes mit violenter als auch mit nicht-violenter Bedeutung möglich ist (z.B. Wa_ _e = Waage oder Waffe; explo_e = explore oder explode usw.) (vgl. z.B. Anderson 2004; Carnagey / Anderson 2005; Cicchirillo / Chory-Assad 2005; Frindte / Geyer 2007; Mahood 2007; Markey / Scherer 2009).

- In *Wortassoziationstests* besteht die Aufgabe der Probanden darin, ihre ersten Gedanken beim Lesen von Homonymen (sog. „Teekesselchen", d.h. Worte mit verschiedenen Bedeutungen) festzuhalten bzw. die Ähnlichkeit von aggressiven und mehrdeutigen Begriffen zu beurteilen. Dahinter steht die Annahme, dass Personen mit erhöhter Zugänglichkeit violenter Wissensstrukturen Begriffspaare, die sich aus violenten und mehrdeutigen Worten zusammensetzen, eher als ähnlich beurteilen als Menschen ohne Aktivierung solcher Wissensstrukturen (vgl. z.B. Anderson / Carnagey / Eubanks 2003; Krcmar / Farrar 2007; 2009; Barlett / Bruey / Harris 2008; Ivory / Kalyanaraman 2007).

- Einer ähnlichen Logik folgen *Thought Listing Tasks,* bei denen die Probanden aufgefordert werden, ihre spontanen Assoziationen (z.B. während eines violenten Programms, in Bezug auf ein bestimmtes Bewertungsobjekt usw.) zu notieren (vgl. z.B. Chory-Assad 2004; Tamborini u.a. 2004; Fischer / Greitemeyer 2006; Chory u.a. 2007b).

- Ob bestimmte Assoziationen den Probanden präsenter sind als andere, lässt sich auch mit dem so genannten *Stroop-Test* überprüfen. Dieser dient generell dazu, mentale Verarbeitungskonflikte zu messen. In der Medien-und-Gewalt-Forschung kommt v.a. der emotionale Stroop-Test zum Einsatz, der Aufmerksamkeitsverzerrungen bei der emotionalen Wahrnehmung misst. Bei diesem Test sollen die Probanden die Farbe, in der bestimmte, ihnen auf dem Bildschirm gezeigte emotional aufgeladene (z.B. negative oder aggressive) bzw. neutrale Worte geschrieben sind, durch Anklicken des richtigen Farbfeldes auf einer Farbskala bestimmen. Dabei wird die Reaktionszeit gemessen. Die Differenz der Reaktionszeiten zwischen korrekt identifizierten emotionalen und neutralen Worten wird als Indikator dafür betrachtet, wie stark die Probanden auf den Wortinhalt reagieren. Dabei wird davon ausgegangen, dass stimmungskongruenten Informationen bzw. Worten mehr Aufmerksamkeit entgegengebracht wird, was zu einer intensiveren Beschäftigung mit der semantischen Bedeutung des Wortes führt und damit von der eigentlichen Aufgabe (der mit der Bedeutung in keinem Zusammenhang stehenden Farbbestimmung) ablenkt, so dass sich die Reaktionszeiten verlängern. Der Stroop-Test misst also einen auf dem (durch Mediengewalt ausgelösten) Priming violenter bzw. negativer Kognitionen basierenden Effekt einer verzerrten Wahrnehmung bzw. Informationsverarbeitung. Im hier geschilderten Sinne wurde der Stroop-Test in der Medien-und-Gewalt-Forschung beispielsweise von Kirsh, Olczak und Mounts (2005) oder Arriaga u.a. (2008) eingesetzt.[19] Er wird allerdings auch verwendet, um die Fähigkeit zur Impulskontrolle („Executive Functioning“) zu messen, die bei aggressiven Individuen eingeschränkt ist (vgl. Kronenberger u.a. 2005a; Mathews u.a. 2005; Wang u.a. 2009; vgl. dazu Kapitel VI.2.5.2. und VII.1.). Diese Verwendung für unterschiedliche Zwecke zeigt, dass die Ergebnisse des Stroop-Tests recht flexibel auslegbar sind.

- Eine weitere Methode, um eine Verzerrung in der Informationsverarbeitung der Rezipienten zugunsten negativer Informationen festzustellen, haben Kirsh und Mounts (2007) bzw. Kirsh, Mounts und Olczak (2006) verwendet. Sie machten sich die Tatsache zunutze, dass Menschen üblicherweise einen freundlichen Gesichtsausdruck schneller erkennen können als einen unfreundlichen („*Happy-face advantage*“). Sie zeigten ihren Probanden eine

[19] Kirsh, Olczak und Mounts (2005) verwendeten allerdings keine aggressiven, sondern lediglich negative Begriffe.

Reihe von Gesichtern, deren zunächst ruhiger bzw. neutraler Ausdruck sich mit Hilfe der Morphing-Technik allmählich in ein fröhliches bzw. ein wütendes Gesicht verwandelte. Die Probanden wurden aufgefordert, eine bestimmte Taste zu betätigen, wenn sie die entsprechende Veränderung erkennen konnten. Bei den Probanden, die zuvor ein violentes Computerspiel gespielt hatten, kam es zu einer Reduktion des „Happy-face advantage", was als Nachweis für eine Wahrnehmungsverzerrung bei der Verarbeitung emotionaler Reize in Richtung einer schnelleren Verarbeitung bzw. Identifikation negativer Stimuli (und in der Folge möglicherweise auch einer Aktivierung violenter Verhaltensmuster und Verhaltensweisen) interpretiert wird.

Im Bereich der kognitiven Wirkungen interessiert sich die Forschung nicht nur dafür, ob violente Medieninhalte die Wahrnehmungsfähigkeit bzw. Verarbeitungsgeschwindigkeit der Rezipienten zugunsten aggressionsbezogener Informationen verändern, sondern versucht auch herauszufinden, ob Mediengewalt zur *Aktivierung violenter mentaler Modelle bzw. Verhaltensskripts* (vgl. Kapitel V.9.) führt. Um dies zu messen, kommen so genannte *Vignetten* zum Einsatz (vgl. z.B. Möller 2006; Krcmar / Hight 2007). Hierbei handelt es sich um schriftliche oder bildliche Szenarien, d.h. prägnante Anfänge von Geschichten oder Abbildungen, zu denen die Befragten angeben sollen, was die Akteure in dieser Geschichte (oder die Probanden selbst in einer vergleichbaren Situation) denken, fühlen bzw. wie sie weiter handeln werden. Die Annahme hierbei ist, dass die Probanden ihre eigenen Gedanken, Gefühle und Handlungsschemata auf die Personen in der Geschichte projizieren.

Die Vignetten- bzw. Szenariotechnik wird auch eingesetzt, um Erwartungen und Einstellungen zu messen. Ein zentrales Konzept in diesem Zusammenhang ist der so genannte *Hostile Attribution Bias*. Hiermit ist eine Wahrnehmungsverzerrung in dem Sinne gemeint, dass Individuen dazu neigen, anderen Personen feindselige Absichten zu unterstellen. Gemessen wird der Hostile Attribution Bias über ambivalente Szenarien, in denen die Intentionen der Akteure offen bleiben und von den Probanden interpretiert werden sollen (z.B. ein Kind wird auf dem Spielplatz von einem Ball in den Rücken getroffen; jemand rempelt eine Person an, die daraufhin klebrige Limonade über ihre Kleidung schüttet; jemand hört zufällig wie sich zwei Klassenkameraden über eine Party unterhalten, zu der er bzw. sie als einziger aus der Klasse nicht eingeladen wurde, usw.). Vom Hostile Attribution Bias kann der *Hostile Perception Bias* unterschieden werden, der die Tendenz beschreibt, soziale Interaktionen als aggressiv wahrzunehmen, und der *Hostile Expectation Bias* als Tendenz, von ande-

ren in einem potenziellen Konflikt aggressives Verhalten zu erwarten (vgl. dazu Bushman / Anderson 2002, 1680).[20]

Eine weitere in diesem Kontext zu nennende Variante besteht darin, statt der Wahrnehmung anderer die so genannte *Automatische Selbstwahrnehmung* der Probanden zu messen. Diese gibt darüber Auskunft, inwieweit sich die Versuchspersonen selbst spontan mit aggressiven Charakterzügen und Handlungsweisen assoziieren. Hierin wird eine kognitive „Vorstufe" aggressiven Verhaltens gesehen. Dieses Konzept ist allerdings bislang nur in sehr wenigen Untersuchungen der Medien-und-Gewalt-Forschung zum Einsatz gekommen (vgl. Anastasio 2004; Uhlmann / Swanson 2004; Bluemke / Friedrich / Zumbach 2010).[21]

Ein dritter Bereich aggressiver Kognitionen sind *normative Einstellungen* zur Angemessenheit und Legitimität individueller oder auch institutioneller (vgl. dazu speziell Brady 2007; Eyal u.a. 2006) Gewaltausübung. Diese Einstellungen können direkt erfragt werden; in einigen Studien werden aber auch indirekte Verfahren angewendet, z.B. indem die Probanden die Angemessenheit verschiedener Strafen für bestimmte Verbrechen beurteilen oder ihre Sympathien bzw. Antipathien für Täter bzw. Opfer eines Verbrechens angeben sollen (vgl. Desselms / Altman 2003; Brady / Matthews 2006; Frindte / Geyer 2007; Wei 2007; Kaestle / Halpern / Brown 2007; Möller 2006; Möller / Krahé 2009; Krahé u.a. im Druck; Kim 2009). Bei den normativen Einstellungen zur Gewalt handelt es sich allerdings eher um stabile Persönlichkeitsmerkmale als um kurzfristige Effekte, die sich als abhängige Variable in einem Experiment messen ließen.

3.2.2. Aggressive Gefühle / Erregung

Ebenso wie aggressive Kognitionen können auch aggressive Gefühle wie Wut, Feindseligkeit, Frustration, Angst, Sympathie bzw. Antipathie gegenüber Medienfiguren usw. mittels eines Fragebogens erhoben werden. Dies setzt allerdings voraus,

---

[20] Zu Studien, die sich zur Messung dieser Konzepte der Szenario-Technik bedient haben, vgl. Kirsh 1998; Brady / Matthews 2006; Eastin / Griffiths 2006; 2009b; Möller 2006; Möller / Krahé 2009 .

[21] Die Messung erfolgt über Differenzen in der Reaktionszeit bei verschiedenen Kopplungen zwischen Adjektiven, die für Aggressivität bzw. Friedfertigkeit stehen, mit zwei Kategorien von Personen („Selbst" bzw. „Andere").

dass sich die Probanden ihrer Gefühle bewusst sind und diese benennen bzw. einschätzen können und wollen.[22]

Dieses Problem umgehen Beobachtungsverfahren, bei denen beispielsweise der (auf Video aufgezeichnete) Gesichtsausdruck von Probanden während der Rezeption analysiert wird. Hierfür liegen Kodiersysteme vor, die eine objektive Einschätzung ermöglichen sollen (zu Studien, die sich dieser Methode bedienen, vgl. z.B. Steckel 1998; Winterhoff-Spurk / Unz / Schwab 2001; Unz / Schwab / Winterhoff-Spurk 2002; Unz / Schwab / Winterhoff-Spurk 2008; Grimes u.a. 2004; Bothe 2009).

Außerdem gibt es die Möglichkeit, die Beobachtung der Mimik der Probanden durch eine physiologische Messung der Tätigkeit von Gesichtsmuskeln (über die elektrische Aktivität bei der Kontraktion der Muskeln) zu ergänzen. Auf diese Weise lassen sich insbesondere positive von negativen Emotionen unterscheiden, aber auch negative Emotionen spezifizieren. Auch diese Daten müssen allerdings sehr umsichtig interpretiert werden (vgl. Ravaja 2004, 212; 2009).

Die Erhebung physiologischer Daten (z.B. der Herzfrequenz, des Blutdrucks, der Hautleitfähigkeit, der Körpertemperatur, von Stresshormonen[23] usw.) stellt eine weit verbreitete nonverbale Variante der Messung von Gefühlen bzw. der Feststellung von Erregungsreaktionen dar. Mit der Beziehung zwischen psychischen Prozessen und Körperfunktionen beschäftigt sich die Psychophysiologie. Nach Cacioppo und Tassinari (1990, 3) lässt sich Psychophysiologie folgendermaßen definieren (vgl. dazu auch Ravaja 2004): „Psychophysiology concerns the study of cognitive, emotional, and behavioral phenomena as related to and revealed through physiological principles and events. As a discipline psychophysiology not only addresses fundamental questions regarding human processes (e.g., mind-body relationships, organismic-environmental transactions …) but also provides a conceptual perspective and a methodological armamentarium that cuts across aspects of the biological, behavioral, and social sciences."

Diese Definition enthält bereits Hinweise auf die Stärken und Schwächen physiologischer Messungen. Die Verwendung körperlicher Reaktionen als Indikatoren für psychische Prozesse hat den Vorteil, dass die so erhobenen Daten objektiver sind als Selbstberichte, die der Gefahr sozialer Erwünschtheit unterliegen. Zudem müssen die

---

[22] Auch Erregung wird bisweilen über Selbstangaben (vgl. z.B. Chory-Assad 2004), zumeist jedoch über physiologische Messungen erhoben (s.u.).

[23] Zu Studien, die Stresshormone gemessen haben, vgl. z.B. Lynch 1999; Ragonesi / Antick 2008; Ivarsson u.a. 2009; Ghorbani / Tartibian 2008; Maass / Lohaus / Wolf 2010.

zu untersuchenden Prozesse den Probanden nicht bewusst sein bzw. von diesen erinnert werden, wie es bei der Abfragemethode der Fall ist. Hinzu kommt, dass physiologische Daten bei der Rezeption kontinuierlich erhoben werden können. Dies ist bei der Beurteilung durch den Probanden zumeist nicht möglich, bzw. Verfahren, die dies erlauben, können die Verarbeitung der Botschaft beeinflussen oder behindern.

Der sinnvolle Einsatz physiologischer Messmethoden setzt die Kenntnis von Zusammenhängen zwischen körperlichen Reaktionen und kognitiven, emotionalen und Verhaltensprozessen voraus.[24] Physiologische Messdaten werden in der Medien-und-Gewalt-Forschung insbesondere eingesetzt, um Erregungsreaktionen zu messen. Welche Bedeutung eine durch violente Inhalte ausgelöste Erregung besitzt, wird in den Studien, die sich dieses Indikators bedienen, verschieden interpretiert. Auch in den Theorien zur Wirkung von Mediengewalt spielt Erregung eine sehr unterschiedliche Rolle. Im Rahmen des General Aggression Models beispielsweise wird die Trias aus Erregung, Kognitionen und Affekt als „interner Zustand" eines Individuums bezeichnet, der Verhalten bestimmt – wie diese drei Komponenten zusammenwirken und ggf. das Verhalten beeinflussen, bleibt aber weitgehend offen. In der Excitation-Transfer-Theorie wird medienbewirkte Erregung als unspezifisches Triebpotenzial für die unterschiedlichsten Verhaltensweisen erachtet. Im Rahmen der Habitualisierungs- bzw. Desensibilisierungsthese wird eine Verringerung von Erregungsreaktionen als Hinweis auf emotionale Abstumpfung gewertet, und in kognitiven Theorien ist körperlich Erregung ein Hinweis auf eine Aktivierung, die für Informationsverarbeitungsprozesse relevant ist (zur Darstellung der Theorien vgl. Kapitel V.3.).

Physiologische Messdaten alleine stellen keine eindeutigen Indikatoren dar, sondern können verschiedene Prozesse abbilden. Die damit einhergehenden Interpretationsschwierigkeiten lassen sich z.B. an der *Pulsmessung* verdeutlichen (vgl. dazu ausführlich Ravaja 2004): Während erhöhte parasympathische Aktivität zu einer Verringerung des Herzschlages führt und mit Informationsaufnahme und Aufmerksamkeit verbunden ist, steht eine erhöhte sympathische Aktivität mit einer Erhöhung der Herzfrequenz und emotionaler Erregung und Mobilisierung verschiedenster Ressourcen sowie erhöhter Handlungsbereitschaft in Zusammenhang. Da Parasympathikus und Sympathikus (als zwei Bestandteile des vegetativen Nervensystems) zudem zusammenwirken, lässt sich die Pulsveränderung kaum eindeutig auf eine einzige Ur-

[24] Zu Zusammenhängen zwischen physiologischen Reaktionen und Aggression im Allgemeinen vgl. z.B. Patrick / Verona 2007; Scarpa / Raine 2007.

sache zurückführen, was die Dateninterpretation erschwert. Ein verringerter Puls kann so z.B. für eine verringerte emotionale Erregung oder für erhöhte Aufmerksamkeit stehen. Auf diese Weise wurde in Studien zur Habitualisierung bzw. Desensibilisierung eine verringerte Herzrate von Vielspielern gegenüber Wenigspielern beim Betrachten violenter Bilder einmal als Indikator für eine Gewöhnung (geringere emotionale Erregung) und einmal als Indikator für Betroffenheit und besonders aufmerksame Informationsverarbeitung (d.h. eine nicht erfolgte Desensibilisierung) interpretiert (vgl. Carnagey / Anderson / Bushman 2007; Steckel 1998). Dass eine Pulsveränderung sowohl einen Indikator für emotionale Erregung als auch für Aufmerksamkeit darstellt, ist insbesondere für die Untersuchung von Medienstimuli problematisch, bei denen Erregung stets mit Wahrnehmungsvorgängen in Verbindung steht. Ravaja (2004, 215) kommt daher zu dem Schluss: „In particular, during perception (e.g., media viewing) HR [heart rate] is virtually useless as a measure of arousal."

Es gibt zudem Hinweise darauf, dass die Herzfrequenz von der Valenz der Stimuli abhängig ist, d.h. unangenehme Bilder im Gegensatz zu angenehmen eine stärkere Verringerung der Herzfrequenz auslösen. Dies muss allerdings kein Zeichen für eine emotionale Reaktion sein, sondern kann auch so interpretiert werden, dass Menschen grundsätzlich negativen Stimuli mehr Aufmerksamkeit entgegenbringen als positiven, weil dies für das Überleben wichtig war. Ravaja (2004, 215) folgert: „Although the heart may be a window onto emotion, its view is clearly clouded by its commitment to ongoing contextual and task requirements."

Dass die Herzfrequenz auch kein zuverlässiger Aufmerksamkeitsindikator ist, zeigen Studien, in denen diese mit wachsender Aufmerksamkeit nicht, wie eigentlich anzunehmen, abgesunken ist. Offenbar gibt es bestimmte, unangenehme Stimuli (sowie auch formale Merkmale, wie plötzliche Geräusche usw.), die eine vom Sympathikus ausgelöste, mit einer Herzfrequenzerhöhung einhergehende Schutzreaktion auslösen.

Als weiterer physiologischer Indikator wird die *Hautleitfähigkeit* verwendet. Diese gilt als gutes Maß für die Aktivität des sympathischen Nervensystems, die die Schweißdrüsen steuert. Eine erhöhte Schweißproduktion erhöht über die Feuchtigkeit die elektrische Hautleitfähigkeit. Auf diese Weise lässt sich Erregung messen. Auch für die Hautleitfähigkeit gilt allerdings, dass sie keinen eindeutigen Indikator für eine emotionale Reaktion darstellt, sondern dahinter immer eine Interpretation der ablaufenden Prozesse stehen muss. Die Hautleitfähigkeit kann verwendet werden, um Aktivierung, Aufmerksamkeit, die affektive Intensität eines Stimulus usw. zu mes-

sen. Sie ist aber immer im Kontext anderer Variablen und Prozesse zu sehen. So kann etwa auch die kognitive Verarbeitung einer Botschaft zu emotionaler Erregung führen, die über eine Steigerung der sympathischen Nervenaktivität die Hautleitfähigkeit erhöht. Ravaja (2004, 213) stellt fest: „That is, there is no nontheoretical linkage between the aforementioned theoretical constructs and psychophysiological measures“, d.h. es werden stets bestimmte Abläufe vom Forscher unterstellt. Daher ist es besonders wichtig, für kontrollierte Bedingungen im Experiment zu sorgen, so dass die physiologischen Reaktionen möglichst eindeutig auf eine konkrete Stimuluseigenschaft zurückgeführt werden können.

Aufgrund der geschilderten Probleme empfiehlt es sich zudem, mehrere physiologische Messdaten zu erheben, um aus dem Ergebnismuster zuverlässigere Aussagen ableiten zu können. Ravaja (2004) weist z.B. darauf hin, dass *Wut* zu einem tonischen, d.h. langfristigen Anstieg der Herzfrequenz, des Herzminutenvolumens (Maß für die Pumpleistung des Herzens) sowie des systolischen und diastolischen Blutdrucks sowie eine Erweiterung der Blutgefäße an den Fingern führt. Ein Anstieg der Herzfrequenz, des Herzminutenvolumens sowie des systolischen Blutdrucks werden auch mit *Angst* in Verbindung gebracht. Bei dieser Emotion wurden allerdings keine Erhöhung des diastolischen Blutdrucks, eine Verengung der Blutgefäße an den Fingern und zudem eine verringerte Hautleitfähigkeit und geringere Fingertemperatur festgestellt. Bei *Traurigkeit* wiederum steigt der Blutdruck moderat an, der Gefäßwiderstand erhöht und das Herzminutenvolumen verringert sich. Die Hautleitfähigkeit erhöht sich stärker als bei Angstzuständen. Die physiologischen Reaktionen auf *Freude* ähneln denen von Angst, fallen aber geringer aus, und es ist keine Erhöhung des Herzminutenvolumens festzustellen. Allerdings sind auch diese Muster nicht unbedingt eindeutig z.B. einer bestimmten Emotion zuzuordnen. Ravaja (2004, 209) stellt dementsprechend fest: „The patterns of physiological activity associated with different emotions during perception have not yet been clearly identified, however.“

Auch aus diesem Grund ist es sinnvoll, physiologische Messungen stets mit anderen Messverfahren (z.B. Befragungen) zu kombinieren, um die erhobenen Daten besser einordnen zu können. Wegen großer individueller Differenzen in den physiologischen Reaktionen empfiehlt Ravaja (2004) zudem für Experimente mit physiologischen Messdaten ein „Within-Subject-Design“.

Die Komplexität und z.T. schwierige Interpretierbarkeit physiologischer Messungen wird auch in von Ravaja selbst durchgeführten Studien deutlich. So untersuchten Ravaja u.a. (2008) beispielsweise die Reaktionen von 36 finnischen Studierenden

zwischen 20 und 30 Jahren auf den violenten First-Person-Shooter *James Bond 007: NightFire*. Konkret analysierten die Forscher die Reaktion der Gesichtsmuskeln sowie die Entwicklung der Hautleitfähigkeit während Szenen, in denen der Spieler den Gegner verwundete oder tötete, sowie während Szenen, in denen die eigene Spielfigur verwundet oder getötet wurde. Verwundete oder tötete die Versuchsperson James Bonds Gegner, so sprachen die physiologischen Reaktionen (Anstieg der Hautleitfähigkeit, Rückgang der Aktivität bestimmter Gesichtsmuskeln) für eine negativ bewertete Erregungsreaktion, die als empathischer Stress interpretiert werden könnte.[25] Dass es sich dabei um eine spezifische Reaktion auf Gewalt handelt, legt die Tatsache nahe, dass Erfolg in einem nicht-violenten Spiel mit physiologischen Reaktionen verbunden war, die für einen positiven Affekt sprechen. Erstaunlicherweise löste zudem die Verletzung bzw. der Tod der eigenen Spielfigur als eindeutig negatives Spielereignis physiologische Reaktionen aus, die für einen positiv bewerteten Erregungseffekt sprechen.[26] Als eine mögliche Erklärung führen die Autoren den Abfall der Anspannung durch das Ende der hohe Aufmerksamkeit und hohes Engagement fordernden Spielsituation an, relativieren diese Erklärung aber selbst mit dem Argument, dass das Töten des Gegners zwar auch ein Ende der Anspannung bedeutete, aber nicht mit positiven Affekten verbunden war. Zudem wird argumentiert, dass innerhalb eines Spiels in der Realität negativ bewertete Situationen als positive Herausforderungen betrachtet werden oder z.B. die Überwindung des Todes, die im Spiel im Gegensatz zur Realität möglich ist (Neustart), positive Emotionen bewirkt (vgl. auch Ravaja u.a. 2006). Endgültig erklären können die Autoren ihre Befunde aber nicht. Wenn die Spielfigur mehrfach getötet wurde, erfolgte ein Anstieg der Hautleitfähigkeit, d.h. es gab keinen Hinweis darauf, dass ein Gewöhnungseffekt eintrat.

Die Problematik physiologischer Messungen verdeutlicht auch eine Studie von van Reekum u.a. (2004). Diese untersuchten physiologische Reaktionen auf die unterschiedliche Valenz (positiv / negativ) eines Ereignisses innerhalb eines Computerspiels auf der einen und physiologische Reaktionen auf Ereignisse, die der Zielerfüllung des Spiels förderlich oder hinderlich waren, auf der anderen Seite. Die Ver-

---

[25] Die Autoren führen hierzu auch an, dass die durch Selbstangaben erhobenen Emotionen der Probanden während des Spiels eher für Angst als für Wut sprachen – allerdings werden die Befunde für die selbst angegebenen Emotionen nur am Rande gestreift, und diese wurden nicht auf ein Spielereignis bezogen, sondern für das gesamte Spiel erhoben.

[26] Dies ließ sich auch in einem neutralen Spiel nachweisen, dessen Ziel das Sammeln von Bananen war, in dem die Spielfigur aber auch abstürzen konnte. Hier löste das Ereignis aber nur positive Emotionen aus, wenn es aktiv gespielt wurde – wurde die Szene dem Spieler später noch einmal vorgespielt, so war die emotionale Reaktion negativ (vgl. Ravaja u.a. 2006).

fasser verwendeten ein nicht-violentes Spiel, bei dem ein Raumschiff Kristalle sammeln und Feinde und Minen vermeiden muss. Der Verlust des Raumschiffs war das dem Spielziel hinderliche, das Erreichen eines neuen Levels das dem Spielziel förderliche Ereignis. Die wahrgenommene Valenz des Spiels wurde durch angenehme bzw. unangenehme Töne bei beiden Spielereignissen manipuliert. Diese Operationalisierung macht einen wichtigen deutlich: Physiologische Reaktionen auf intrinsisch positive oder negative Erfahrungen können sich mit der Funktion des Ereignisses zur Zielerreichung vermischen. Das Töten eines Gegners ist so ein intrinsisch negatives Ereignis, das aber der Zielerreichung dient.

Abgesehen von den nicht unerheblichen Interpretationsproblemen bei physiologischen Daten ist zu berücksichtigen, dass diese andere Dinge messen als z.B. Selbstangaben zum emotionalen Zustand.[27] Hannah Früh und Andreas Fahr (2006) weisen darauf hin, dass physiologische Messungen geeignet sind, das unmittelbare Rezeptionserleben der Probanden zu erheben. Dieses Rezeptionserleben ist allerdings sehr flüchtig und kann sich von den im Anschluss an die Rezeption selbst berichteten Emotionen z.T. deutlich unterscheiden. Letztere geben Aufschluss darüber, wie das Rezeptionserleben verarbeitet wurde. In einer eigenen Studie zeigen Früh und Fahr (2006) z.B., dass die Probanden während einer Erschießungsszene eine starke Aktivierung (physiologische Messung) erfuhren und eine extrem negative Valenzbeurteilung abgaben (kontinuierliche Messung über einen Schieberegler), die Emotionsbeurteilung im Fragebogen aber moderat ausfiel. Die Autoren (Früh / Fahr 2006, 34) kommentieren dies folgendermaßen: „Bei der Betrachtung unmittelbarer Rezeptionsemotionen mit Hilfe psychophysiologischer Messungen wird das emotionale Erleben in seinem Kontext erfasst. In einer Befragung werden diese Rezeptionsemotionen ex post und aggregiert betrachtet. Sie werden erinnert, abstrahiert, verarbeitet und in einem anderen Kontext interpretiert. Im Vergleich zu anderen, durch reale Ereignisse ausgelösten Emotionen erscheinen Rezeptionsemotionen im Nachhinein eher unbedeutend; insgesamt schwächen sie sich in der Erinnerung also ab. Hier spielen weniger die Emotionen selbst eine Rolle als vielmehr die Einschätzung des emotionalen Erlebens.“ Beide Methoden ergänzen sich folglich, bei der Interpretation der Befunde sollte ihr Unterschied allerdings berücksichtigt werden.

---

[27] Vgl. z.B. auch Maas / Lohaus / Wolf (2010), die in ihrer Studie zur Stress-Auslösung durch violente und nicht-violente Fernseh- und Spielinhalte feststellten, dass es keinen signifikanten Zusammenhang zwischen den physiologischen Messdaten und der subjektiven Erfahrung der Rezipienten gab.

3.2.3. Aggressives Verhalten

Eine besondere Herausforderung für die Forschung bringt die Messung von violentem Verhalten mit sich. Diese ist v.a. unter Laborbedingungen schwierig, denn die Operationalisierung im Experiment sollte zugleich realistisch und ethisch vertretbar sein. Wie Farrar und Krcmar (2006, 129) konstatieren, befinden sich diese beiden Aspekte in einem Zielkonflikt zueinander: „[…] one obvious problem is that the more valid the behavioral measure appears, the less ethical it is to use.“ Zu der Vielzahl der zum Teil sehr kreativen Versuche, Gewalt bzw. asoziales Verhalten im Labor in valider und dennoch ethisch vertretbarer Weise zu operationalisieren, gehören beispielsweise die Folgenden (zu einer Übersicht vgl. auch Ritter / Eslea 2005):

- *Lehrer/Schüler-Konstellationen*, bei denen die Probanden in der Rolle des Lehrers einen vermeintlich im Nebenraum sitzenden „Schüler“ mit (angeblichen) Elektroschocks bestrafen, wenn dieser eine Aufgabe falsch löst (vgl. z.B. die Experimente von Berkowitz im Rahmen der Stimulationsthese; vgl. dazu Kunczik / Zipfel 2006, 171-173).

- *Bobo-Doll-Experimente* (durchgeführt von Albert Bandura im Rahmen der Lerntheorie, vgl. dazu Kunczik / Zipfel 2006, 153-155), bei denen Kinder sehen, wie Erwachsene eine aufblasbare Clown-Puppe (Bobo-Doll) aggressiv behandeln, und danach Gelegenheit zur Imitation bekommen.

- Verabreichung einer beliebigen Menge *scharfer Sauce* an vermeintliche Teilnehmer eines Marketing-Experiments, die zuvor zu verstehen gegeben haben, dass sie keine stark gewürzten Speisen mögen (vgl. Lieberman u.a. 1999; Fischer / Greitemeyer 2006; Barlett u.a. 2009).

- Das Eintauchen der Hand einer anderen Versuchsperson oder des Versuchsleiters in *Eiswasser* (als Gewaltmaß wird die Dauer der Prozedur verwendet; vgl. Ballard / Lineberger 1999; Fischer / Greitemeyer 2006; Hamby / Ballard 2006).

- Das Anlegen einer *Blutdruckmanschette* mit Erhöhung des Drucks bis in einen (angeblich) schmerzhaften Bereich (vgl. Zillmann / Weaver 2007).

- Die Durchführung von *Spielen*, bei denen der Erfolg (und die gewonnene Geldsumme) davon abhängt, ob sich der Proband zur Kooperation mit Mitspielern oder für eine „egoistische“ Spielstrategie entscheidet (vgl. z.B. Wegge / Kleinbeck 1997; Brady / Matthews 2006). In einer Studie von

Sheese und Graziano (2005) hing die von zwei Spielern erreichte Punktzahl z.B. von ihrer Wahl zwischen folgenden Optionen ab: Wenn beide Spielpartner Option X wählten, würden die Punkte beider mit 1,5 multipliziert (Kooperations-Option). Wählten beide Partner Option Z, würden beide Partner die Hälfte ihrer Punkte verlieren (Abtrünnigkeits-Option). Wenn hingegen ein Partner Option X und ein Partner Option Z wählen würden, bekäme letzterer doppelt so viele Punkte, wohingegen ersterer die Hälfte seiner Punkte verlieren würde. Darüber hinaus gab es die Option Y (Rückzugs-Option). Würde diese von einem der Partner gewählt, dann blieben beide Punktestände beim Alten. Die Probanden konnten sich also für Kooperation zum gegenseitigen Nutzen, für eine Ausnutzung des Partners zum eigenen Vorteil und für einen Rückzug aus der Situation entscheiden. Diese Testanlage sollte es ermöglichen, den Einfluss eines violenten bzw. nicht-violenten Spiels auf das Vertrauen, das die Probanden ihrem Partner entgegenbrachten, und auf die Entscheidung, abtrünnig zu werden (= asoziales Verhalten), zu untersuchen.[28]

- Eine andere Variante, die Verringerung prosozialen Verhaltens (z.B. aufgrund einer mediengewaltbedingten Abstumpfung) zu messen, haben Bushman und Anderson (2009) realisiert. Sie maßen die Zeit, die die Probanden brauchten, um einer Person in einer Notlage (gehbehinderte Person vor einem Kino bzw. bei einem eskalierenden Streit vor dem Laborraum) *zu Hilfe zu kommen* (vgl. dazu Kapitel V.3.6.). Andere Möglichkeiten zur Messung (verringerten) prosozialen Verhaltens sind die *Verteilung von Süßigkeiten* (vgl. Ballard / Lineberger 1999) oder die Höhe von Geldspenden (vgl. Chambers u.a. 1987).

- In Bezug auf *interaktive Mediengewalt* bietet sich die Möglichkeit, auch das *(virtuelle) Gewaltverhalten* der Probanden innerhalb eines Computerspiels zu messen, d.h. z.B. die Zahl der Tötungsakte, die Zeit, in der eine Waffe gebraucht wird, oder auch die violente bzw. nicht-violente Behandlung eines bereits besiegten Gegners (die keinen Einfluss mehr auf den Spielausgang hat) zu erheben (vgl. Ask / Augoustinos / Winefield 2000; Ohler / Nieding 2006, 124f.; Eastin 2007; Paradise 2007; Barlett 2008; Peng / Liu / Mou

[28] Bevor sie ihre eigene Entscheidung trafen, sollten die Probanden außerdem angeben, welche Entscheidung sie von ihrem Partner erwarteten. Es zeigten sich keine Unterschiede in der Beurteilung des Spielpartners je nach Version. Allerdings beuteten Probanden, die die violente Version des Spiels gespielt hatten, ihren Partner eher aus als die Spieler der nicht-violenten Version.

2008; Persky / Blascovich 2008).[29] Auch lässt sich die aggressive Kommunikation zwischen Gegen- bzw. Mitspielern während eines Computerspiels messen (verbale Gewalt) (vgl. Holmes / Pellegrini 2005; Eastin 2007; Eastin / Griffiths 2009b).

- Einige Studien stellen auch indirekte bzw. Beziehungsaggression in den Vordergrund ihres Interesses. Als Messmethode wird hier gerne die *Beurteilung des Versuchsleiters* bzw. eines seiner Mitarbeiter verwendet, der die Versuchspersonen zuvor (z.B. durch abschätzige Kommentare beim Lösen einer schwierigen Aufgabe, negative Bewertungen von den Probanden geschriebener Essays usw.) verärgert hat. Den Versuchsteilnehmern wird dabei erzählt, dass es von ihrer Bewertung abhänge, ob der Wissenschaftler eine Bonuszahlung erhalte bzw. in seiner weiteren Karriere gefördert werde oder nicht (vgl. Zillmann / Weaver 1999; Coyne / Archer / Eslea 2004; Coyne u.a. 2008; Farrar / Krcmar 2009).

Viele der genannten Messmethoden von Gewalt im Labor bringen interne und externe Validitätsprobleme mit sich. In ihrer kritischen Auseinandersetzung mit bislang (nicht nur in der Mediengewaltforschung) verwendeten Formen der Messung von Gewalt haben Ritter und Eslea (2005) insbesondere folgende Defizite herausgestellt:[30]

- Den Probanden wird meist *keine Alternative* zu aggressivem Verhalten geboten, die (zumindest in der Wahrnehmung der Teilnehmer) nicht auf eine Verweigerung der Teilnahme am Experiment hinausläuft.

- Zwischen der Versuchsperson und dem (vermeintlichen) „Opfer“ der Aggression besteht zumindest bei Designs, die interpersonale Gewalt zu messen versuchen, in der Regel eine *große Distanz*, d.h. beide haben keinen Sicht- und Hörkontakt, da sie sich z.B. in verschiedenen Räumen befinden. Dies entspricht aber nicht der Situation, in der sich reale Gewalt (etwa in Form körperlicher Auseinandersetzungen) üblicherweise vollzieht.

---

[29] Für ein Plädoyer, den Spielinhalt aufgrund der individuellen Unterschiede im von den einzelnen Spielern generierten Inhalten als abhängige statt als unabhängige Variable zu behandeln, vgl. auch Lachlan / Maloney 2008.

[30] Zur (nicht speziell auf die Mediengewaltforschung) bezogenen Debatte um die Validität von Aggressionsmessungen im Labor vgl. Tedeschi / Quigley 1996; 2000 und Giancola / Chermack 1998; Giancola / Parrott 2008.

- In Laborexperimenten werden die Probanden instruiert, violentes Verhalten auszuüben, bzw. dieses findet zumindest in Anwesenheit und ohne Intervention von Seiten des Versuchsleiters statt. Die Versuchsteilnehmer (v.a. Kinder) haben folglich keinen Grund anzunehmen, dass das von ihnen verlangte bzw. gebilligte Verhalten illegitim oder tatsächlich schädlich ist (*Sponsorship-Effekt*). Entsprechende Studien laufen zudem Gefahr, eher Konformismus (mit den Forderungen einer Autoritätsperson) als tatsächlich Gewalt zu messen.

- Insbesondere in älteren Studien wurden die Probanden vom eigentlichen Versuchszweck durch die Information abgelenkt, dass ihr Verhalten (z.B. Verteilen von Elektroschocks bei Fehlleistungen einer anderen Person) dazu diene, die Leistung eines vermeintlichen „Schülers" zu bewerten bzw. diesem ein hilfreiches Feedback auf gute bzw. schlechte Leistungen zu geben. Es ist daher nicht davon auszugehen, dass die Probanden ihr Verhalten tatsächlich als violent wahrnahmen, sondern vielmehr aus *prosozialen Motiven* heraus handelten. Ähnliche Probleme bringen Designs mit sich, bei denen der *Spaßfaktor* überwiegt, wie z.B. in den Bobo-Doll-Experimenten von Bandura (vgl. dazu den Überblick bei Kunczik / Zipfel 2006, 152-156). Bei anderen Versuchsanlagen wiederum wird violentes Verhalten in einem *kompetitiven Kontext* ausgeübt (z.B. Reaktionsspiele mit Bestrafung des Verlierers), was dazu führen kann, dass eher Wettbewerbsorientierung (Versuch, dem Gegner zu schaden, um die eigenen Chancen auf den Sieg zu verbessern) als Gewaltverhalten gemessen wird.

Ein valides Design sollte den Probanden *Gelegenheit* zu (spontanem oder provoziertem) aggressivem Verhalten geben, ohne dass dieses die einzige Verhaltensalternative darstellt bzw. die Versuchsteilnehmer den Eindruck gewinnen, dass entsprechende Reaktionen von ihnen erwartet oder ausdrücklich gebilligt werden. Das Verhalten sollte in *direktem Kontakt* mit dem „Opfer" stattfinden, den Eindruck *echten Schadens* erwecken und *keine Verwechslung mit reinem Spiel- bzw. Wettbewerbsverhalten* ermöglichen. Darüber hinaus ist es wichtig, zusätzlich Überzeugungen, Wahrnehmungen, Gefühle und v.a. die *Motive* der Probanden für ihr Handeln zu erheben, um einschätzen zu können, ob tatsächlich Gewalt gemessen wurde.[31]

---

[31] Zumeist legen lediglich die Forscher fest, was sie als Gewalt interpretieren, ohne sicherzustellen, dass dies auch für die Probanden Gewaltverhalten darstellt. Grimes und Bergen (2008, 1146) konstatieren dazu: „Such an investigator-centered calculus seems to leave out of the analysis the very person whose behavior it is what we wish to understand. In other words, what the investigator has

Eine Variante der Operationalisierung von Gewalt, die diesen Kriterien allenfalls bedingt genügt und in ihrer Eignung höchst umstritten ist, stellt der *Geräuschtest* dar. Dessen Problematik soll hier ausführlicher diskutiert werden, da diese Form der Messung von Gewalt im Labor in den letzten Jahren weite Verbreitung gefunden hat (und insbesondere von der Forschergruppe um Craig Anderson eingesetzt wird), so dass ein nicht unerheblicher Teil der aktuellen Forschungsbefunde auf diesem Paradigma basiert. Bei diesem Test (einer modifizierten Variante des ursprünglich mit Elektroschocks durchgeführten „Taylor Competitive Reaction Time Test"; vgl. Taylor 1967) spielen die Probanden ein Reaktionsspiel gegen einen vermeintlichen menschlichen Gegner, der sich angeblich in einem Nebenraum befindet (in Wirklichkeit aber nicht existiert). Die Teilnehmer werden darüber informiert, dass der Sieger des Reaktionsspiels den Verlierer mit einem unangenehmen Geräusch bestrafen darf, dessen Dauer und Intensität die Probanden vor jedem Durchgang des Tests frei bestimmen können. Tatsächlich wird das Ergebnis jedes der 25 Testdurchläufe nach einem standardisierten Muster durch einen Computer gesteuert. Der erste Durchlauf endet stets mit einer Niederlage für den Probanden, um Aggression zu stimulieren.

Trotz seiner häufigen Anwendung ist diese Operationalisierung von Gewalt in mehrfacher Hinsicht problematisch (vgl. dazu ausführlich Ferguson / Rueda 2009). Zunächst wird dieser Test durch verschiedene Forscher in unterschiedlicher Weise ausgewertet, indem z.B. nur die Dauer des Geräuschs oder nur dessen Intensität herangezogen wird oder beide Faktoren gemeinsam Berücksichtigung finden. Diese unterschiedliche Handhabung eröffnet die Möglichkeit, diejenigen Daten heranzuziehen, die den eigenen Hypothesen am ehesten entsprechen.[32] Ähnlich problematisch ist die Tatsache, dass es keinen Konsens darüber gibt, von welcher Stärke oder Dauer des Geräuschs an tatsächlich von aggressivem Verhalten ausgegangen werden soll. Dar-

---

defined as pathological aggression seems more important than the participant's motivation for behaving in a particular way. The willy-nilly assignment of aggressive behavior to a vast range of behaviors and then a post hoc presumption that the behaviour is sociopathic present twists and turns in knowledge acquisition that, to put it euphemistically, are difficult to follow."

[32] Ferguson (2007a, 472) weist z.B. darauf hin, dass Anderson und Dill (2000) vier Maße aus dem Geräuschtest ableiteten (Intensität und Dauer des Geräusch nach gewonnenen und nach verlorenen Versuchen), von denen lediglich eines (Dauer nach verlorenen Versuchen) signifikante Zusammenhänge mit dem Spielen violenter Spiele zeigte. Eine Kombination der Maße wurde nicht vorgenommen, hätte nach Ferguson aber zu einer Effektgröße nahe Null geführt, so dass diese viel zitierte Studie keineswegs als Nachweis für violenzsteigernde Wirkungen von Computerspielen bewertet werden könne. Zur Problematik der z.T. widersprüchlichen Befunde von Dauer und Intensität der Geräusche vgl. auch Goldstein 2005, 347.

über hinaus ist äußerst fragwürdig, ob dieser Test tatsächlich Gewalt misst.[33] Abgesehen davon, dass die Probanden Geräusche vermutlich eher nicht mit Gewalt assoziieren, sind ihr Gegner sowie die negativen Folgen ihres Handelns für sie nicht wahrnehmbar. Hinzu kommt, dass die Teilnehmer eines Laborexperiments nicht davon ausgehen, dass sie in diesem Rahmen tatsächlich zur Schädigung anderer aufgefordert werden bzw. der Versuchsleiter zulässt, dass Probanden echten Schaden erleiden. Gewalt ist bei diesem Test, anders als im wirklichen Leben, nicht mit physischen, rechtlichen oder sozialen Sanktionen verbunden. Hinzu kommt, dass den Probanden keine nicht-violente Verhaltensalternative angeboten wird, d.h. selbst nicht aggressive Individuen sich zumindest auf niedrigem Niveau „gewalttätig" verhalten müssen (die Wahl des Geräuschlevels 0 bedeutet gar keine statt einer nicht-violenten Reaktion auf die Provokation des „Gegners"). Auf diese Weise kann es zu einer Überschätzung von Effekten kommen,[34] und die externe Validität wird reduziert (da nicht-aggressive Probanden gezwungen sind, sich im Labor anders zu verhalten als in der Realität).

Anhaltspunkte dafür, dass der Geräuschtest kein geeigneter Indikator für aggressives Verhalten ist, liefern auch zwei zur Validierung des Tests durchgeführte Experimente von Ferguson und Rueda (2009). In einer ersten Studie mit 103 Studierenden (62 männlich, Durchschnittsalter 24 Jahre) wurden neben der Durchführung des Geräuschtests auch die Aggressivität der Probanden als Persönlichkeitszug, kriminelles violentes Verhalten (Selbstangaben zur Häufigkeit, mit der verschiedene kriminelle Akte begangen wurden) und häusliche Gewalt (physisch und psychisch; ebenfalls Selbstangaben) gemessen. Es zeigte sich zunächst eine hohe Korrelation zwischen der Intensität und der Dauer der ausgelösten Geräusche, d.h. sie maßen vermutlich dasselbe Konstrukt. Hierbei handelte es sich allerdings offensichtlich nicht um Aggression, denn mit den anderen Aggressionsmaßen ergaben sich nur geringfügige, nicht signifikante Zusammenhänge. Dies galt auch bei einer getrennten Betrachtung der Geschlechter.[35]

---

[33] Andere Autoren halten den Test für validiert (vgl. z.B. Gentile / Stone 2005, 342, 350; Anderson u.a. 2010).

[34] Anderson u.a. (2010) konstatierten in ihrer Meta-Analyse allerdings, dass Experimente, die den Geräuschtest verwendeten, etwas geringere Effektstärken fanden als solche mit anderen Aggressionsmaßen

[35] Für Frauen gab es zwar einen signifikanten Zusammenhang zwischen der Intensität der Geräusche und häuslicher physischer Gewalt, der aber immer noch unterhalb der von den Forschern angesetzten Grenze lag.

In einer zweiten Studie mit 101 studentischen Probanden (45,5% männlich, Durchschnittsalter 24 Jahre) wurde ebenfalls die Aggressivität als Charakterzug gemessen. Hinzu kamen Indikatoren für die Impulskontrolle, um zu überprüfen, ob der Geräuschtest statt instrumenteller bzw. persönlichkeitsbedingter möglicherweise impulsive bzw. feindselige Aggression misst. Hierfür wurde das so genannte „Executive Functioning“ gemessen, worunter die Fähigkeit zu verstehen ist, Verhalten zu regulieren, zu planen und auszuführen (ein Mangel äußert sich in impulsivem, ungeplantem und aggressivem Handeln).[36] Hinzu kam ein Maß für die verbale Intelligenz als Indikator für die kognitiven Fähigkeiten (von denen angenommen wurde, dass sie bei aggressiven Individuen geringer ausfallen). In dieser Studie zeigte sich nur eine mäßige Korrelation zwischen Dauer und Intensität der Geräusche, was Zweifel an der Praxis aufwirft, beide Maße gleichberechtigt zu verwenden. Die Geräuschintensität korrelierte mit der Aggressivität als Charakterzug. Die Geräuschdauer zeigte einen signifikanten Zusammenhang mit einem von zwei Executive Functioning-Maßen sowie mit verbaler Intelligenz, allerdings war die Richtung des Zusammenhangs entgegengesetzt zu den Erwartungen. Darüber hinaus lagen alle Werte unter der Grenze die die Autoren als Maßstab für einen validen Indikator angesetzt haben. Eine getrennte Auswertung nach Geschlechtern zeigte noch problematischere Befunde für die männliche Subgruppe.

Nachdem ausführlich auf die Messung von Gewalt in Laborexperimenten eingegangen worden ist, soll noch kurz ein Blick auf die Erfassung von Gewalt im Rahmen anderer Erhebungsmethoden geworfen werden. Eine insbesondere in Feldstudien angewandte Methode besteht in der *Beobachtung des freien Spiels* von Kindern, bei der violente Interaktionen gezählt werden. Idealerweise fühlen sich die Probanden dabei völlig unbeobachtet, so dass Gewalt unter realistischen Bedingungen gemessen werden kann (vgl. z.B. Charlton / Gunter / Hannan 2002).

Sowohl im Rahmen von Experimenten als auch bei reinen Befragungen wird auch auf *Selbstberichte der Teilnehmer* über ihr violentes bzw. kriminelles Verhalten zurück gegriffen. Diese Vorgehensweise birgt die Gefahr sozialer Erwünschtheitseffekte, d.h. selbst in einer anonymen Befragung dürften die Probanden zurückhaltend damit sein, negativ sanktionierte Handlungen zuzugeben. Sollen Abstumpfungseffekte durch Mediengewalt nachgewiesen werden, sind Selbstangaben

[36] Über einen Stroop-Test (vgl. Kapitel II.3.2.1.) wurde festgestellt, ob die Probanden in der Lage sind, die richtigen Stimuli auszuwählen und Ablenkung auszuschalten, und über die Aufgabe, verschiedene nummerierte bzw. abwechselnd mit Nummern und Buchstaben versehene Punkte auf einem Blatt Papier möglichst schnell zu verbinden, wurde die mentale Flexibilität gemessen.

besonders problematisch, da sich darin möglicherweise der zu untersuchende Effekt bereits niederschlägt (d.h. desensibilisierte Probanden sehen ihr Verhalten nicht mehr als besonders violent an). Abschwächen lässt sich das geschilderte Problem dadurch, dass (stattdessen oder zusätzlich) die *Einschätzungen anderer Personen*, d.h. v.a. von Eltern, Lehrern und Mitschülern („Peer Nomination") eingeholt werden. Auch deren Angaben unterliegen möglichen Verzerrungen, durch die gemeinsame Berücksichtigung verschiedener Quellen lässt sich die Zuverlässigkeit der Daten jedoch erhöhen.

Statt tatsächlich erfolgtem Verhalten werden in vielen Untersuchungen Verhaltens*absichten* erfragt. Dies geschieht beispielsweise, indem den Probanden – etwa mittels der bereits beschriebenen Szenario-Technik (vgl. Kapitel II.3.2.1.) – Situationsbeschreibungen vorgelegt werden und sie Auskunft über ihre wahrscheinlichsten Reaktionen geben sollen (vgl. z.B. Funk u.a. 2003; Coyne / Archer / Eslea 2004; Scharrer 2005b; Mahood 2007, Krcmar / Farrar 2007; 2009; Krcmar / Lachlan 2009). Zu beachten ist bei dieser Methode, dass sie eher Aggression als stabiles Persönlichkeitsmerkmal (*Trait Aggression*) erfasst als einen kurzfristigen Aggressionszustand (*State Aggression*) erhebt und sich daher – trotz z.T. entgegengesetzter Praxis (vgl. dazu auch kritisch Gentile / Stone 2005, 341; Farrar / Krcmar 2006; Anderson u.a. 2010) nicht eignet, um kurzfristige Veränderungen im Aggressionsverhalten aufgrund aggressiver Stimuli im Labor zu messen.[37] Eine Erhebung der Aggression als Charakterzug ist aber sinnvoll, um kumulative Effekte eines langfristigen Gebrauchs violenter Medien festzustellen bzw. um die Ausgangsaggression von Probanden in einem Laborexperiment zu kontrollieren (und z.B. festzustellen, ob bereits aggressive Probanden anders auf violente Medienstimuli reagieren als weniger aggressive). Zur Erhebung der Trait Aggression existieren bereits bewährte Skalen, von denen insbesondere die Buss-Perry-Skala (vgl. Buss / Perry 1992) in den Studien zur Wirkung von Mediengewalt Verwendung findet. Diese Skala besteht aus 29 Items, von denen 9 physische Aggression (z.B. „If somebody hits me, I hit back"), 5 verbale Aggression („I can't help getting into arguments when people disagree with me"), 7 Wut („I sometimes feel like a powder keg ready to explode") und 8 Feindseligkeit („I know that 'friends' talk about me behind my back") messen. Anhand einer 7-stufigen Skala sollen die Probanden beurteilen, wie charakteristisch das in dem jeweiligen Statement beschriebene Verhalten für sie ist.

[37] Farrar und Krcmar (2006) haben jedoch gezeigt, dass eine geringfügige Umformulierung von Items einer Trait-Aggression-Skala diese in eine State-Aggression-Skala umwandeln kann, die besser in der Lage ist, Priming-Effekte im Labor festzustellen.

4. Effektstärken und Publication Bias

Abgesehen von den verwendeten Erhebungsmethoden und Operationalisierungen der zentralen Variablen sollten die Befunde der Medien-und-Gewalt-Forschung auch im Hinblick auf die festgestellten Effektstärken kritisch beurteilt werden. In Bezug auf die Stärke des Zusammenhangs zwischen zwei Variablen wird zumeist der Korrelationskoeffizient nach Pearson (üblicherweise mit „r“ bezeichnet) berichtet. Dieser kann eine Größe zwischen 0 und 1 annehmen (bzw. -1 bei negativen Zusammenhängen). Zur Beurteilung der Effektstärke hat sich eine Einschätzung von Cohen (1988) durchgesetzt, der zufolge Korrelationskoeffizienten von r = .10 als klein, von r = .30 als mittel und von r = .50 als groß betrachtet werden.[38]

Bei der Interpretation dieser Werte ist zu berücksichtigen, dass der Korrelationskoeffizient alleine nichts über die *Richtung* des festgestellten Zusammenhangs aussagt (d.h. es bleibt unklar, ob Mediengewalt das Gewaltverhalten oder die Neigung zum Gewaltverhalten die Auswahl violenter Medieninhalte beeinflusst). Darüber hinaus muss es sich bei dem Zusammenhang zwischen zwei Variablen nicht um eine *Kausalbeziehung* handeln. Dahinter kann sich eine Drittvariable verbergen, die mit beiden untersuchten Variablen in Zusammenhang steht und so zu einer *Scheinkorrelation* führt.[39] Eine Drittvariable kann den Zusammenhang zwischen zwei Variablen auch spezifizieren, d.h. die Stärke des Zusammenhangs hängt von der Ausprägung der Drittvariablen ab. Bei der Beziehung zwischen violentem Filmkonsum und Aggression könnte z.B. der Erziehungsstil eine Drittvariable darstellen, d.h. ein deutlicher Zusammenhang zwischen Filmkonsum und Aggression ist z.B. nur bei einem repressiven Erziehungsstil feststellbar. Geht die Drittvariable den beiden untersuchten Variablen nicht zeitlich voran wie in diesem Beispiel (*antezedierende Variable*), sondern tritt sie zeitlich dazwischen, spricht man von einer *intervenierenden Variablen*. Im genannten Beispiel könnten Konflikte mit dem Partner eine solche intervenierende Variable sein. Der Konsum violenter Medien führt zu Konflikten mit dem Partner, und diese Konflikte wiederum lösen Aggressivität aus, ohne dass ein direkter Zusammenhang zwischen Medienkonsum und Aggressivität besteht. Die Stärke des Zusammenhangs kann auch von der Ausprägung der intervenierenden Variablen abhängig sein, d.h. die Beziehung zwischen Filmkonsum und Aggressivität kann bei

---

[38] Zu strengeren Kriterien vgl. Ferguson 2009a.

[39] Ein hierfür gerne herangezogenes Beispiel ist die Korrelation zwischen der Zahl der Störche und der Zahl der Kinder in einer Region. Die hinter beiden Variablen stehende Drittvariable ist in diesem Fall die Industrialisierung. In wenig industrialisierten Gebieten ist sowohl die Zahl der Störche als auch die der Geburten höher, ohne dass beide Variablen im Sinne einer Kausalität miteinander zusammenhängen würden.

Personen mit hoher Konflikthäufigkeit stark und bei Personen mit geringer Konflikthäufigkeit gering sein. Die Beziehung zwischen Medienkonsum und Aggressivität wird folglich durch die intervenierende Variable „Konflikte mit dem Partner“ vermittelt. Umgekehrt ist es auch möglich, dass eine scheinbare Nicht-Korrelation durch Drittvariable verdeckt wird (vgl. hierzu inkl. der Beispiele Schnell / Hill / Esser 2008, 233-236).

Wie diese Beispiele zeigen, ist es wichtig, sich nicht auf die Betrachtung des Zusammenhangs zwischen zwei Variablen zu beschränken, sondern eine möglichst große Zahl weiterer Einflussfaktoren zu berücksichtigen. Mittels multivariater statistischer Verfahren lassen sich auch komplexere Variablengefüge bzw. -konstellationen und damit auch Theorien zum Zusammenhang von Mediengewalt und Gewaltverhalten überprüfen.

Ein Maß, das Aufschluss darüber gibt, welcher Anteil der Varianz einer abhängigen Variablen durch eine oder mehrere unabhängige Variablen erklärt wird, ist der Determinationskoeffizient R^2. Wird nur der Einfluss einer einzigen unabhängigen Variable auf die abhängige Variable betrachtet, ergibt sich der Determinationskoeffizient aus dem quadrierten Korrelationskoeffizienten. Eine Korrelation zwischen Mediengewalt und Gewaltverhalten von $r = .30$ würde folglich bedeuten, dass 9% der Varianz aggressiven Verhaltens durch den Medienkonsum erklärt wird bzw. aggressives Verhalten zu 9% durch den Medienkonsum erklärt wird (der Rest jedoch auf andere Faktoren zurückgeht).

Ab wann eine festgestellte Korrelationsstärke bzw. eine erklärte Varianz als *relevant* erachtet werden sollte, ist eine Frage des Standpunkts sowie des Vergleichsmaßstabs (vgl. zu dieser Problematik z.B. Sparks / Sparks / Sparks 2009, 273 und Kapitel VII.3.).

Wichtig ist außerdem die Information, ob Befunde signifikant sind, d.h. ob davon auszugehen ist, dass sie nicht zufällig zustande gekommen sind (das Signifikanzniveau beschreibt die dabei bestehende Irrtumswahrscheinlichkeit, wobei ein Wert von 1% bzw. maximal 5% ($p < .01$ bzw. $p < .05$) den gängigen Konventionen nach akzeptabel ist). Nicht selten wird Signifikanz bei der Darstellung von Forschungsbefunden mit Relevanz gleichgesetzt. Dies ist jedoch nicht zutreffend, da signifikante Befunde von so geringer Stärke sein können, dass der Effekt zu vernachlässigen ist. Hinzu kommt, dass die Signifikanz von der Größe der Stichprobe abhängt, d.h. selbst sehr kleine Korrelationskoeffizienten können statistisch signifikant werden, wenn

eine große Stichprobe verwendet wurde (vgl. z.B. Gunter 2008, 1105; Ferguson u.a. 2008b).

Auf ein wesentliches Problem bei der Beurteilung der statistischen Kenngrößen weist zudem Ferguson hin: Anders als z.B. in der medizinischen Forschung gibt es in der Gewaltforschung keine Konvention über Grenzwerte, die bei der Messung von Aggression überschritten worden sein müssen, um von einem tatsächlich relevanten Effekt und einer echten Gefahr zu sprechen. Dass z.B. die Spieler violenter Computerspiele höhere Aggressionswerte zeigen als die Spieler nicht-violenter Spiele, muss noch nichts aussagen, solange sich beide in einem „ungefährlichen Bereich" bewegen. Ferguson (im Druck) konstatiert dazu: „The absence of clinical cut-offs on aggression measures make it impossible to document whether a particular variable influences *pathological* aggression. Instead it is assumed that aggression has no adaptive function and is always pathological and undesirable […]. Particularly as most video game research uses individuals who may be expected to be below average in aggression, such as college students or healthy children, we should be wary of regression to the mean effects. In the absence of clinical cut-offs aggression scores remain difficult to interpret."[40]

Verkompliziert wird das Problem durch die Tatsache, dass in den meisten Studien mehrere abhängige Variablen gemessen werden, für die sich z.T. unterschiedlich starke Zusammenhänge zeigen.[41] Nicht immer können die Forscher der Versuchung widerstehen, sich bei der Interpretation der Befunde auf die Ergebnisse zu konzentrieren, die ihren Erwartungen am nächsten kommen.

Schließlich ist bei der Beurteilung von Forschungsbefunden noch ein Problem zu berücksichtigen, das als *Publication Bias* bezeichnet wird. Darunter ist das Phänomen zu verstehen, dass Forscher mit einer bestimmten Erwartung (im Fall der Medien-und-Gewalt-Forschung zumeist der Annahme, dass Mediengewalt negative Effekte nach sich zieht) an ihr Forschungsvorhaben herangehen. Widersprechen die Befunde der eigenen (und ggf. auch der gesellschaftlichen) Erwartung, besteht ein höheres Risiko, dass sie „in der Schublade" verschwinden (daher auch „File Drawer

---

[40] Vgl. zu einer ähnlichen Argumentation auch Savage 2008, 1128. Zu dem Versuch, die Effektstärken anhand eines Vergleichs mit Zusammenhängen aus dem medizinischen Bereich zu beurteilen, und seinen Problemen vgl. Kapitel VII.3.

[41] Ferguson (2007a, 472) schreibt dazu: „Further […] many of these studies employ multiple measures for the same dependent construct and find significance for only some of them. Yet, inconclusive results are often ignored during the subsequent 'discussion' suggesting the study as one 'confirming' a link between violent video games and aggression rather than acknowledging the inconclusive nature of their findings."

Effect“) und nicht publiziert werden, so dass insgesamt ein verzerrter Eindruck von der Befundlage entstehen kann. Dazu, ob ein solcher Publication Bias in der Medien-und-Gewalt-Forschung vorliegt, gibt es widersprüchliche Einschätzungen.[42]

[42] Zu verschiedenen Versuchen, den Publication Bias zu schätzen und bei der Berechnung der Zusammenhangsmaße zu berücksichtigen, vgl. Kapitel VII.3.

III. BEFUNDE VON INHALTSANALYSEN

1. Vorbemerkungen

Die Methode der Inhaltsanalyse ermöglicht die systematische, intersubjektive Erfassung der Häufigkeit und der Darstellungsweise von Gewalt in den Medien und stellt daher ein hilfreiches Instrument zur Beurteilung des Gefährdungspotenzials violenter Medieninhalte dar. Dabei ist allerdings zu beachten, dass auf der Basis von Inhaltsanalysen keine Wirkungsaussagen möglich sind. Es lässt sich lediglich abschätzen, ob bestimmte Arten von Inhalten, die sich im Rahmen von Wirkungsstudien als besonders gefährlich erwiesen haben, im Rahmen bestimmter Medien bzw. Genres besonders häufig vorkommen. Die Frage, wie diese Inhalte von den Rezipienten wahrgenommen werden und welche Effekte sie mit sich bringen, kann die Inhaltsanalyse selbst nicht beantworten.[43]

Dies hindert allerdings nicht alle Forscher, aus den Befunden ihrer Inhaltsanalysen Wirkungsbehauptungen abzuleiten.[44] Dieses Phänomen ist in einigen der aktuellen Inhaltsanalysen noch immer festzustellen. Hinzu kommt teilweise eine detailverliebte Darstellung von Einzelbefunden, die nur schwer rezipier- und interpretierbare „Datengräber“ produziert und über die reine „Leichenzählerei“ von Inhaltsanalysen aus der Frühzeit der Medien-und-Gewalt-Forschung wenig hinausgeht. Aus dieser Phase stammt auch der so genannte „Violence Index“, eine im Rahmen der Kultivierungsforschung entwickelte Maßzahl für den Gewaltgehalt, die auf einer auf den ersten Blick eindrucksvollen, aber vollkommen willkürlichen Formel basiert.[45] Dieser rein auf der Häufigkeit von Gewalt bzw. der Anzahl der an Gewaltakten beteiligten Protagonisten beruhende Index wird heute noch propagiert und genutzt (vgl. Signorielli 2005, 138), obwohl er Kontextfaktoren der Darstellung von Gewalt völlig außer Betracht lässt. Diese sollten jedoch berücksichtigt werden, weil die Art

---

[43] Zur Methode der „funktionalen Inhaltsanalyse“, die die Wahrnehmung der Rezipienten berücksichtigt, vgl. Kapitel II.2.8.

[44] Diese werden z.T. auch durch unkritische Verweise auf Wirkungsstudien abgestützt, die unter methodischen Gesichtspunkten fragwürdig sind. Vgl. z.B. den Verweis von Coyne und Whitehead (2008, 382f.) oder auch Aust / Everhart (2007) auf die Studien von Bandura u.a. sowie Berkowitz u.a. (vgl. zur Kritik an diesen Untersuchungen Kunczik / Zipfel 2006, 152-156; 170-174).

[45] Die Formel für den Violence Index (VI) lautet: VI = (%P)+2(R/P)+2(R/H)+(%V)+(%K). %P (Prevalence) meint dabei den Prozentanteil der violenten Programme an der Stichprobe, R (Rate) ist die Häufigkeit violenter Akte, die ins Verhältnis zur Gesamtzahl der Programme (P) bzw. zur Gesamtzahl der Sendestunden (H) gesetzt wird. %V gibt den Prozentanteil der Protagonisten an, die in Gewaltakte als Täter bzw. Opfer verwickelt sind, und %K ist der Prozentanteil der an Mord und Totschlag als Täter bzw. Opfer beteiligten Protagonisten.

der Gewaltdarstellung (z.B. Rechtfertigung, Belohnung, Bestrafung, Realismus usw.) für die Wirkung erwiesenermaßen von zentraler Bedeutung ist (vgl. Kapitel VI.4.). Die erste Studie, die dies in größerem Maßstab getan hat, ist die zwischen 1996 und 1998 in den USA veröffentlichte *National Television Violence Study*, an deren Kategoriensystem sich seitdem viele folgende Inhaltsanalysen orientiert haben. Dies bringt auch den Vorteil einer gewissen Vergleichbarkeit der Ergebnisse mit sich, die allerdings in Bezug auf zahlreiche andere Studien, nicht zuletzt aufgrund eines sehr unterschiedlich definierten Gewaltbegriffs, oftmals nicht gegeben ist.

Während in die letzte Forschungsbilanz mehrere Inhaltsanalysen des nationalen Gesamtprogramms eines Landes eingingen (vgl. Kunczik / Zipfel 2004, 18-39), wurden derartige Studien in den letzten Jahren kaum durchgeführt.[46] Eine Ausnahme ist eine Analyse zum deutschen Fernsehprogramm (vgl. Grimm / Kirste / Weiß 2005), die im Folgenden ausführlicher geschildert wird. Stattdessen hat sich die Forschung stärker auf einzelne Genres (z.B. Wrestling-Programme) bzw. einzelne Arten von Inhalten (z.B. indirekte Gewalt, Waffendarstellungen) konzentriert. Außen vor gelassen werden bei der folgenden Darstellung Studien eher exotischer Natur. Zu diesen gehört etwa eine Untersuchung, die sich mit dem Gewaltgehalt englischer Kinderreime befasst hat (vgl. Davies / Lee / Fox 2004), und dabei zu dem erstaunlichen Ergebnis gelangt ist, dass diese 52 violente Szenen (inkl. Tiermisshandlung und Gesetzesbruch) pro Stunde enthalten, während das Fernsehen nur auf knapp fünf violente Szenen im selben Zeitraum kommt. Ebenfalls ausgeklammert wird eine Studie über das Frauenbild der ersten 20 James-Bond-Filme (vgl. Neuendorf u.a. 2009), die ermittelte, welche Haarfarbe, Haarlänge und welches Ausmaß an Attraktivität Frauen aufweisen, die mit dem Helden intim wurden, wie viele davon versuchten, Bond zu töten, und ob sie dies vor, während oder nach dem Sex taten. Solche Studien tragen wenig zum Erkenntnisfortschritt bei, finden aber gleichwohl große Aufmerksamkeit in den Medien.[47]

Ein Forschungsschwerpunkt, der sich durch Inhaltsanalysen zu den verschiedensten Medien zieht, ist die (geschlechtsstereotype) Darstellung weiblicher Täterinnen und Opfer von Gewalt. Dies gilt auch für Inhaltsanalysen von Computerspielen, die die Forschung vor besondere methodische Herausforderungen stellen, da es nicht den

---

[46] Eine Ausnahme ist eine Inhaltsanalyse des spanischen Fernsehprogramms von Fernández-Villanueva u.a. (2006), die allerdings wenig aussagekräftige Befunde ergeben hat und daher hier nur am Rande gestreift wird.

[47] Vgl. z.B. die Berichterstattung zur James Bond-Studie im Spiegel, 22.6.2009 und bei www.telegraph.co.uk vom 7.6.2009 (http://www.telegraph.co.uk/news/newstopics/celebritynews/5460969/James-Bond-prefers-brunettes-research-says.html; letzter Abruf am 5.3.2010).

„einen“ zu analysierenden Medieninhalt gibt, sondern sich dieser erst in der interaktiven Beschäftigung mit dem Medium ergibt. Bisherige Studien haben zumeist auf Material zurückgegriffen, das im Rahmen kurzer Spielzeiten durch einzelne Spieler generiert wurde. Dass dies dem Untersuchungsgegenstand nicht gerecht wird, weil verschiedene Spieler in Abhängigkeit von ihren individuellen Charakteristika höchst unterschiedliche Spielabläufe produzieren, konnte mittlerweile gezeigt werden (vgl. Kapitel II.2.8. und III.5.). Dennoch sind Untersuchungen, die dem Problem durch einen innovativen methodischen Ansatz zu begegnen versuchen, noch immer Mangelware.

2. Zeitungen

2.1. Kriminalitätsberichterstattung

Schon eine Reihe früherer Inhaltsanalysen hat sich mit der Kriminalitätsberichterstattung in Zeitungen beschäftigt, diese mit Daten aus der Kriminalitätsstatistik verglichen und dabei festgestellt, dass die Medien ein verzerrtes Bild der Realität zeichnet, da – den Nachrichtenfaktoren als Kriterien journalistischer Nachrichtenauswahl entsprechend – insbesondere schwere Gewalttaten überrepräsentiert sind (vgl. zu einem Überblick Kunczik / Zipfel 2004, 39-47; 2006, 344-354). Zu diesem Ergebnis kam z.B. auch eine von Hans Mathias Kepplinger (2000) vorgelegte Langzeituntersuchung der Artikel über Mord, Totschlag, Raubüberfälle und Diebstahl in der *Frankfurter Allgemeinen Zeitung*, der *Süddeutschen Zeitung* und der *Welt* zwischen 1951 und 1995. Die Untersuchung ergab auch, dass sich die Zahl der Berichte über Straftaten in diesem Zeitraum mehr als verdoppelte. Während sich die Berichterstattung bis Anfang der 70er Jahre noch ungefähr parallel zur Kriminalitätsstatistik entwickelte, verringerte sich der Nachrichtenwert von Verbrechen danach, d.h. die Berichterstattung über Kriminalität blieb hinter der realen Entwicklung zurück.

Ob die Befunde von Kepplinger für den überregionalen Teil von Qualitätszeitungen auch für die lokale Berichterstattung Gültigkeit besitzen, haben Philomen Schönhagen und Hans-Bernd Brosius (2004) untersucht. Die Autoren kombinierten für den Zeitraum von 1949 bis 1999 eine quantitative Inhaltsanalyse der Kurzberichterstattung über Verbrechen im Lokalteil der *Süddeutschen Zeitung* und der *Frankfurter Rundschau* mit Daten zur realen Kriminalitätsentwicklung in München und Frankfurt. Der Intra-Extra-Media-Vergleich ergab, dass die von der Kriminalitätsstatistik erfasste Zahl der Straftaten im Zeitverlauf zugenommen hat. Die Entwicklung der lokalen Kurzberichterstattung nahm dagegen einen „fast entgegengesetzten

Verlauf“ (Schönhagen und Brosius 2004, 263) und ging über die Jahre tendenziell zurück, obwohl zugleich die Lokalteile der Zeitungen umfangreicher wurden. Die Autoren (2004, 271) konstatierten einen deutlichen Rückgang der Berichte über Diebstähle, Vermögens- und Fälschungsdelikte, obwohl die Zahl dieser Taten in der „Realität“ im Zeitablauf angestiegen war. Bei gewalttätigen Delikten (v.a. „Straftaten gegen das Leben“, d.h. Mord und Totschlag, sowie „Straftaten gegen die sexuelle Selbstbestimmung“) orientierte sich die Berichterstattung offensichtlich an den „realen“ Entwicklungen. Schönhagen und Brosius (2004, 272) resümierten: „Insofern ist in der Kurzberichterstattung keine deutliche Überrepräsentation schwerer und gewalthaltiger Delikte wie Mord und Totschlag festzustellen, jedoch eine starke Unterrepräsentation von (einfachen) Diebstählen sowie Vermögens- und Fälschungsdelikten.“ Die Kurzberichterstattung der untersuchten Blätter vermittelt demnach ein verzerrtes Bild der realen Kriminalität, „das stärker von Gewalt und schweren Delikten geprägt ist, als dies der Realität entspricht.“ (Schönhagen / Brosius 2004, 272).

Ebenfalls auf die lokale Kriminalitätsberichterstattung ist eine Studie von Stephanie Saleth (2004) bezogen, die Artikel zum Thema Jugendkriminalität im *Schwäbischen Tageblatt* (Auflage: 46.000) im Zeitraum zwischen 1975 und 2000 untersuchte und der Statistik der Jugendgerichtshilfe Tübingen gegenüberstellte. Das Schwergewicht lag dabei auf den sozialen Merkmalen der jugendlichen Täter (insb. deutsche vs. nichtdeutsche Tatverdächtige) und nicht auf dem Aufzeigen von Trends, die – wie Karl Heinz Reuband (2009, 170) konstatiert – aus dieser Untersuchung aber dennoch herausgelesen werden können: „When the statistics of the juvenile court are taken into consideration one can see (the author herself does not discuss these data) that the changes tend to go into the same direction as the press reports. But this relationship does not occur from the beginning, it occurs with some delay.“ Das Jahr 1995 markierte den Beginn eines Anstiegs der Kriminalitätsberichterstattung, der seinen Höhepunkt 1996 erreichte. Nach den statistischen Daten stieg die tatsächliche Kriminalität aber erst ab 1996 an und erreichte seinen Höhepunkt 1998 (vgl. Saleth 2004, 46, 102).

Reuband (2004; 2007; 2009) selbst hat die Kriminalitätsberichterstattung in Dresden und Düsseldorf im Zeitverlauf (Dresden: 1995/96, 1999, 2000, 2001; Düsseldorf: 1998; 2000; 2004) untersucht. Hierzu wurden jeweils „seriösere“ Regionalzeitungen (*Sächsische Zeitung* und *Dresdner Neuste Nachrichten* bzw. *Rheinische Post*, *Westdeutsche Zeitung* und *Neue Rheinzeitung*) sowie die „Yellow Press“, (*Bild-Zeitung* und in Dresden zusätzlich die *Dresdner Morgenpost* bzw. in Düsseldorf der *Express*)

herangezogen. Für beide Städte zeigte, sich, dass die Zahl der täglich erscheinenden Artikel zum Thema Kriminalität in den Boulevardzeitungen reduziert wurde oder konstant blieb, während sie in einigen der seriöseren Blätter (*Sächsische Zeitung* bzw. *Rheinische Post*) anstieg.[48] Reuband (2007, 76) schreibt zur Interpretation des festgestellten Trends: „Ob diese Entwicklung bedeutet, dass sich die seriösen Blätter inzwischen durch Annäherung an den Stil von Boulevardblättern darum bemühen, neue Leserkreise zu erschließen […], während die Boulevardblätter im Gegenzug Terrain im 'seriösen' Leserkreis zu gewinnen versuchen oder ob die Ausweitung andere Gründe hat, muss an dieser Stelle offen bleiben."

Mit Blick auf die an anderer Stelle dieses Berichts (vgl. Kapitel V.4.2.1.) dargestellte Frage einer Auswirkungen der Berichterstattung auf die Kriminalitätsfurcht ist erwähnenswert, dass Reuband (2007, 76) auch eine Gewichtung des Berichterstattungsumfangs mit der Leserzahl der Blätter vorgenommen und so das „lokale mediale Meinungsklima" erhoben hat. Hierbei zeigte sich, „dass die Bürger der Stadt Düsseldorf zwischen 1998 und 2004 eine Steigerung der vermittelten Kriminalitätswirklichkeit um 20% erfahren haben (Anstieg von 11,1 Artikeln auf 14,4 Artikel)." Dies entsprach zwar ungefähr dem realen Kriminalitätszuwachs, aber da die Entwicklung der Berichterstattung von den jeweiligen Zeitungen abhängig war, kann nicht darauf geschlossen werden, dass die Berichterstattung der Kriminalitätsentwicklung folgte (vgl. Reuband 2007, 74; 2009, 174).

Reuband (2009, 174-178) dokumentiert auch, dass der Trend, sich bei der Berichterstattung auf schwerwiegende violente Verbrechen zu konzentrieren und eher „triviale" Eigentumsdelikte zu ignorieren, ähnlich wie für die Zeitung auch für das Fernsehen gelte. Dies sei sowohl in Bezug auf Sendungen wie *Aktenzeichen XY* oder *Kripo live* als auch in Bezug auf Nachrichtensendungen festzustellen. Der Grund für diese Form der Berichterstattung wird in einem Filterungsprozess gesehen, der bei der Polizei bzw. den Polizeipressestellen in Antizipation journalistischer Auswahlkriterien (Nachrichtenfaktoren) beginnt und sich bei den Journalisten fortsetzt: „The more violent the crime, the greater the chance of its being reported and the greater the chance that it will find its way onto the front page […]. The criterion underlying the selection process is ‚newsworthiness' […]. It means that certain characteristics of the events – as represented especially in violent crime news – attracts greater interest

[48] Diese Tendenz galt auch in Bezug auf die Zusammensetzung der berichteten Kriminalität (Anstieg der Berichterstattung über Gewaltdelikte bei der *Rheinischen Post*) sowie die Berichterstattung über lokale Kriminalereignisse (die allerdings v.a. aus kurzen Meldungen bestand und nicht stärker auf der Titelseite zu finden war; vgl. Reuband 2007, 77).

than others and is therefore deemed to be more 'noteworthy' than others. The journalists hereby apply a set of criteria which probably is not too different from that of the general public."[49] (Reuband 2009, 179).

2.2. Gewalt gegen Frauen

Die Analyse der Medienberichterstattung über Gewalt gegen Frauen stellt in den USA einen neuen Forschungsbereich dar. Diese Thematik wird bevorzugt von feministisch orientierten Autorinnen untersucht, die verschiedene Defizite in der Berichterstattung diagnostizieren. Diese werden z.B. von Michelle L. Meloy und Susan L. Miller (2009, 30) auf folgende Ursache zurückgeführt: „[…] male journalists, relying on a masculine perspective, suffer from a failure to see gendered violence as the significant social problem that it is." Im Rahmen eines Readers zur „feministischen Kriminologie" (vgl. Humphries 2009) legten die Autorinnen die Befunde einer Studie vor, deren Ziel es war, die wichtigsten geschlechtsbezogenen Themen bei der Berichterstattung über violente Verbrechen aufzudecken. Hierfür wählten sie vier Fälle aus (zwei Morde an schwangeren Frauen, deren Leichen in die San Francisco Bay geworfen worden waren, und zwei Fälle von Frauen, die ihre Kinder getötet hatten). Aus insgesamt 680 Tageszeitungsartikeln zu diesen Fällen wurde – nach unklar bleibenden Kriterien (vgl. Meloy / Miller 2009, 33) – eine Auswahl näher untersucht. Bei der Analyse wurde zwischen Worten und Formulierungen, die Frauen und andere Akteure beschrieben, und (nicht genauer definierten) „Themen" unterschieden. Die Autorinnen (2009, 49) kommen zu dem Schluss, die Berichterstattung werde von Konformität mit traditionellen Normen und Erwartungen bestimmt, die festlegten, was eine „gute Frau und Mutter" bzw. ein „guter Mann und Vater" sei. In der Berichterstattung erscheine die Ermordung von Frauen und Kindern als etwas unerklärbar Böses, das von monsterähnlichen Tätern ausgeübt werde. Das Potenzial der Medien zur erzieherischen Wirkung und zur Aufklärung über Ursachen der Gewalt bleibe ungenutzt, wenn nur sensationelle Aspekte eines Verbrechens betont und individuelle Schwierigkeiten nicht mit in der Sozialstruktur liegenden Problemen verbunden und Lösungsmöglichkeiten nicht diskutiert würden. Das Ergebnis ihrer qualitativen Studie fassen die Autorinnen (2009, 52) folgender-

[49] Eine Untersuchung von Shoemaker und Cohen (2006), die in zehn Ländern eine Inhaltsanalyse der Nachrichten in Zeitungen, Fernsehen und Radio und in jeweils zwei Städten pro Land Fokus-Gruppen-Diskussionen mit Journalisten, PR-Praktikern und Nachrichtenkonsumenten verschiedener Schichten durchgeführt haben, bestätigt das hohe Interesse der Rezipienten an Informationen über deviante und/oder sozial signifikante Ereignisse, konstatierte aber auch, dass Rezipienten andere Ansichten als Journalisten darüber besitzen, welche Informationen hervorgehoben werden sollten bzw. wie darüber berichtet werden sollte.

maßen zusammen: „By ignoring the structural context of criminal behavior, the media let fundamental institutions of society off the hook.“[50]

In eine ähnliche Richtung argumentiert Cathy Ferrand Bullock (2007), die Zeitungen in Utah hinsichtlich der Berichterstattung über Gewaltakte (v.a. Mord und Totschlag) in der Familie mit Frauen als Opfern analysierte. Bullock stellte fest (2007, 36), „most coverage portrayed domestic violence fatalities in ways that supported patriarchal institutions such as the law enforcement and legal systems and obscured connections between violence against women and societal structures that help preserve gender-based power imbalances.“

Gegenstand einer Untersuchung von John W. Heeren und Jill Theresa Messing (2009) waren Zeitungsberichte zu mehrfachen Morden im familiären Kontext.[51] Die Autoren analysierten in den USA die Berichterstattung vom 1. Januar 1994 bis zum 31. Dezember 1999 und identifizierten 78 Fälle mit 3 bis 12 Opfern und überwiegend männlichen Tätern (N = 71). Fälle, an denen Täterinnen beteiligt waren, wurden in der Analyse nicht berücksichtigt. Die weitere Untersuchung bezog sich auf eine (nicht nachvollziehbar begründete) Auswahl von 41 Fällen. Heeren und Messing (2009, 210ff.) konstatieren eine Abhängigkeit der Berichterstattung von der Polizei sowie anderen offiziellen Informationsquellen (Staatsanwalt, Verteidiger). Diese führe zu einer Berichterstattung, die folgendermaßen gekennzeichnet sei (Heeren / Messing 2009, 221): „Intimate partners are often represented as culpable targets of a killer’s rampage. In general, the emphasis on the female victim’s role in triggering violence reflected the police perspectives and the journalistic commitment to neutrality.“

In zehn Fällen, also einem Viertel der Berichte, wurden alternative Informationsquellen genutzt. Wenn die Journalisten Statements z.B. von Sozialarbeitern oder Experten für häusliche Gewalt einbezogen, schlug sich dies positiv in der Qualität der Berichterstattung nieder. Solche Artikel verwiesen z.B. darauf, dass früherer Missbrauch zukünftige Gewalt am besten vorhersage. Häusliche Gewalt sei von der Öffentlichkeit abgeschirmt und werde von der Polizei und den Gerichten nicht in ihrer Bedeutung erkannt. Auch könne Gewalt zwischen Partnern in allen Klassen und allen Ethnien auftreten. Gewalttäter kämen häufig selbst aus violenten Familien.

---

[50] Zu einer ähnlichen Argumentation vgl. auch Boyle 2005.

[51] Ausgewählt wurden Fälle, in denen „[…] an intimate or ex-intimate murdered three or more victims, provided that one victim was the adult partner, ex-partner, or child of the perpetrator.“ (Heeren / Messing 2009, 209).

Auch enthielten solche Artikel den Hinweis, dass das Opfer auf keinen Fall für die Tat verantwortlich gemacht werden könne.

Das Argument, dass sich Reporter insbesondere auf die (die Perspektive der betroffenen Frauen vernachlässigende) Polizei als Informationsquelle verließen und eine Viktimisierung[52] der Frauen durch die Medien eine Lösung des Problems der Gewalt in Familien behindere, steht auch im Mittelpunkt der Studie von Rae Taylor (2009). Taylor untersuchte, wie über weibliche Opfer von Mord bzw. Totschlag in einer städtischen Tageszeitung in Florida (*The Orlando Sentinel*) im Zeitraum von 1995 bis 2000 berichtet wurde. Die Basis der Analyse bildeten 292 Artikel zur häuslichen Gewalt, denen 168 Gewalttaten zugrunde lagen (150 Fälle von Gewalt von Männern gegen Frauen und 18 Fälle von Gewalt von Frauen gegen Männer). Im Rahmen ihrer Inhaltsanalyse wollte die Autorin (2009, 43) insbesondere herausfinden, inwieweit die Medien dem Opfer eine Schuld an der Tat zuschreiben. Dabei unterscheidet Taylor (2009, 34ff., 45) zwischen direkten und indirekten Schuldzuweisungen. Direkte Schuldzuweisungen beinhalten eine Beschreibung des Opfers in negativer Sprache (z.B. Charakterisierung als habgierig, bedrohlich, promiskuitiv oder rebellisch), das Unterlassen von Hinweisen auf früher erlebte Vorfälle und die Beschreibung von Beziehungen zu anderen Männern in einer Art und Weise, als ob diese Aspekte zum Verbrechen beigetragen hätten. Im Rahmen indirekter Schuldzuweisungen werde der Täter positiv geschildert, und dessen mentalen, physischen (z.B. Krankheit), emotionalen und finanziellen Probleme würden hervorgehoben. Auch eine gleichmäßige Schuldzuweisung an Täter und Opfer wurde in diese Kategorie eingeordnet.

Taylor kommt zu dem Ergebnis, dass 29 Artikel Informationen über die tatsächliche oder vermutete Untreue der Frau enthielten. War die Frau die Geliebte eines verheirateten Täters, wurde sie besonders negativ charakterisiert. Die Autorin vermutet (2009, 43): „This focus on other men undoubtedly enhances the sensationalism of the story and may lead a reader to sympathize with a man who kills his unfaithful intimate partner.“ Demgegenüber sei über die männlichen Täter oft verständnisvoll berichtet worden (Missbrauch in der Kindheit, Krankheit, Alkoholismus, paranoide Persönlichkeitsstörungen).

---

[52] Wenn ein Verbrechensopfer durch die Medienberichterstattung ein zweites Mal zum Opfer wird, spricht man von *Sekundärer Viktimisierung*. Zu diesem Forschungsbereich vgl. Kunczik / Zipfel 2006, 354-357; Maercker / Mehr 2006.

Während es sich bei den bisher geschilderten Untersuchungen um vorwiegend qualitative Analysen der Berichterstattung handelte, nahmen Kellie E. Carlyle, Michael D. Slater und Jennifer L. Chakroff (2008) eine quantiative Analyse einer für die USA repräsentativen Stichprobe der Tageszeitungsberichterstattung über „Intimate Partner Violence“ (IPV)[53] für einen Zeitraum von zwei Jahren (2002 und 2003) (395 Artikel) vor. Die Befunde zur Berichterstattung wurden mit statistisch erfassten Daten zur sozialen Realität verglichen. In der Berichterstattung wurden nach Carlyle u.a. als Bezugsrahmen bevorzugt episodische Frames verwendet, die sich auf das Individuum beziehen (und im Gegensatz zu thematischen Frames den gesellschaftlichen Kontext außen vor lassen). Im Rahmen dieser episodischen Frames wurden als Ursachen für Gewalt v.a. die folgenden genannt: Streit (13%), Geld (9%), Untreue des Opfers (7%), Alkoholmissbrauch (5%), neue Liebschaft des Täters (5%); Stress (4%), emotionale Nötigung (3%), Wut (3%), Eifersucht (2,0%) und Drogengebrauch (2%). Diese Art der Berichterstattung, die soziale Faktoren von Gewalt vernachlässigt, führt nach Annahme der Autoren (2008, 181) zu folgenden Konsequenzen: „By portraying IPV as an individual or a relationship issue without discussing the underlying causes of IPV, victims may be more likely to feel blamed for their own victimization.“ Die geringe Berücksichtigung des sozialen Kontextes ist den Autoren zufolge zudem ein Indikator dafür, dass dem Thema IPV wenig öffentliches Interesse entgegengebracht werde. Je mehr die eigene Schuld des Opfers propagiert werde, desto weniger würden betroffene Personen auch Hilfe suchen (zumal nur 5% der Artikel Informationen über Hilfsangebote enthielten).

Der Vergleich mit statistischen Daten ergab, dass v.a. der Anteil von IPV mit Todesfolge an der Gesamtzahl violenter Auseinandersetzungen mit dem Partner überrepräsentiert war. Differenzen zur „statistischen Realität“ wurden zudem bezüglich des Alkoholgebrauchs und der Nutzung illegaler Drogen identifiziert. Zu den vermuteten Folgen einer (im Vergleich zur (statistischen) Realität feststellbaren) Vernachlässigung der Berichterstattung über Alkohol als Gewaltursache schreiben Carlyle u.a. (2008, 182): „[…] media ignoring this crucial factor hinder the efforts of public health agencies working toward understanding and eliminating the effects of alcohol on violent behavior.“

Wie Carlyle u.a., aber auch die anderen zitierten Autoren zeigen, sind die Massenmedien in der Lage, eine Definition der Wirklichkeit vorzunehmen, die sich wie-

[53] IPV wurde definiert als „physical, sexual, or psychological harm by a current of former partner or spouse that can occur among heterosexual or same-sex couples and does not require sexual intimacy.“ (Carlyle / Slater / Chakroff 2008, 169).

derum auf die „tatsächliche“ Realität auswirkt. Dass es nicht aussichtslos ist, Einfluss auf diese Realitätsdefinition zu nehmen, zeigt eine Studie von Charlotte Ryan, Mike Anastario und Alfredo DaCunha (2006). Diese Studie untersuchte die Berichterstattung über Mordfälle vor (1996-1999) und nachdem (2000-2002) die *Rhode Island Coalition Against Domestic Violence* gemeinsam mit Journalisten ein Handbuch für die Berichterstattung über Morde im häuslichen Bereich erstellt hatte. Signifikante Veränderungen betrafen die Bezeichnung der Ermordung von Beziehungspartnern als „häusliche Gewalt“. Auch wurden Anwälte nunmehr doppelt so häufig wie zuvor als Informationsquelle herangezogen. Häusliche Gewaltakte, die zuvor als nicht vorhersehbare private Tragödien dargestellt worden waren, wurden jetzt häufiger als soziale Probleme charakterisiert, die einen Eingriff der Öffentlichkeit erforderlich machten. Dieser Wandel wird aber nicht allein auf die Erstellung bzw. Wirkung des Handbuchs zurückgeführt, sondern auch als Resultat eines Dialogs mit Reportern und Herausgebern gesehen.

3. Film und Fernsehen

3.1. Die Inhaltsanalyse des deutschen Fernsehprogramms von Grimm, Kirste und Weiß

Petra Grimm, Katja Kirste und Jutta Weiß (2005) haben mit ihrer Studie *Gewalt zwischen Fakten und Fiktionen. Eine Untersuchung von Gewaltdarstellungen im Fernsehen unter besonderer Berücksichtigung ihres Realitäts- bzw. Fiktionalitätsgrades* die jüngste umfassende inhaltsanalytische Bestandsaufnahme der Gewaltdarstellungen im frei empfangbaren deutschen Fernsehen vorgelegt. Gegenstand der Untersuchung waren die Sender *ARD, ZDF, Pro 7, SAT.1, RTL, RTL 2, VOX* und *Kabel 1*. Ferner wurden mit *KIKA* und *Super RTL* zwei auf Kinder ausgerichtete Programme einbezogen. Die Studie umfasste die Zeiträume vom 28.10.2002 bis zum 24.11.2002 sowie vom 6.1.2003 bis zum 26.1.2003. Aus dem während dieser Zeit aufgezeichneten Material wurde eine künstliche Woche gebildet. Erfasst wurden insgesamt 1.162 Programmstunden. Ausgewertet wurden Gewaltdarstellungen in Sendungen von 6.00 Uhr bis 23.00 Uhr (KIKA 6.00 bis 19.00 Uhr). Außergewöhnliche Vorgänge, die zu einer Verzerrung der Befunde der Inhaltsanalyse hätten führen können, gab es den Autorinnen (2005, 69) zufolge innerhalb des Erhebungszeitraums nicht.

Gewalt wurde definiert als (2005, 64) „[…] physische, psychische oder materielle Schädigung von Objekt(en) durch Subjekt(e), Naturgewalten oder Unfälle. Gewalt

kann intentional oder intentions-unabhängig sein. Intentionale Gewalt umfasst drei Einheiten: glaubwürdige Drohung, die Gewalttat selbst sowie schädliche Folgen. Intentions-unabhängige Gewalt umfasst zwei Einheiten: den Vorfall und die schädlichen Folgen.“ Durch die Einbeziehung nicht-intentionaler Gewalt wurde das quantitative Ausmaß der festgestellten Gewalt in den Medien erheblich vergrößert (vgl. Grimm / Kirste / Weiß 2005, 86f.).

Als kleinste Analyseeinheit legten die Forscherinnen ein Gewaltereignis (SSO) fest, das aus den drei Komponenten *Subjekt* (Akteur der Gewalt), der *Schädigung* und einem *Objekt* (Gewaltopfer) besteht. Es endet, wenn sich eines dieser Elemente ändert. Um auch den Kontext der Gewaltdarstellung einordnen zu können, wurden diverse Kategorien auch auf übergeordneter Ebene erfasst (z.B. Sequenz, Sendung bzw. Segment einer Sendung wie z.B. ein Nachrichtenbeitrag). Eine *Sequenz* wurde dahingehend definiert, dass diese „in der Regel aus mehreren zusammenhängenden SSOs“ bestehe, „die ohne eine bemerkbare Unterbrechung des bestehenden Handlungsstranges aufeinander folgen. Sie beginnt, wenn der erste gewalttätige Vorfall, d.h. die erste SSO, auszumachen ist und dauert solange, wie ein enger *zeitlicher* und *räumlicher Zusammenhang* zwischen den SSOs besteht. Sie endet, wenn eine signifikante Unterbrechung im Handlungsablauf eintritt.“ (Grimm / Kirste / Weiß 2005, 67, Hervorhebung im Original).

Die Autorinnen (2005, 75f.) kommen zu dem Ergebnis, dass Gewalt einen alltäglichen Bestandteil des Fernsehprogramms darstelle. Von den 1.162 untersuchten Programmstunden entfielen gut 30 Stunden bzw. 2,6% der Sendezeit ausschließlich auf Gewaltdarstellungen. In über der Hälfte aller Sendungen (58%) war mindestens eine Gewaltdarstellung anzutreffen. Fiktionale Formate enthielten dabei häufiger Gewalt als nonfiktionale Formate. 75% aller Gewaltdarstellungen waren in fiktionalen Sendungen, insbesondere in Fernsehserien, zu finden (vgl. Grimm / Kirste / Weiß 2005, 76). Auch die fiktionale Unterhaltung für Kinder erwies sich als recht gewalthaltig. Über die Hälfte der für Kinder gedachten Zeichentrick- und Animationsserien wiesen Gewalt auf. Bei den nonfiktionalen Formaten stachen insbesondere Reality-Sendungen hervor, gefolgt von Nachrichten und dann von Magazinen (vgl. Grimm / Kirste / Weiß 2005, 78-80).

Was die Art der Gewalt betrifft, überwog die *intentionale* gegenüber der *intentions-unabhängigen* Gewalt (87% vs. 13%), wobei letztere am ehesten in Nachrichten und Magazinsendungen zu finden war (z.B. Unfälle, Katastrophen). Zudem war Gewalt ganz überwiegend physischer Art (93%) – auf psychische Gewalt entfielen lediglich

knapp 2% der Gewaltereignisse (insbesondere in fiktionalen und nicht-fiktionalen Shows (z.B. Gerichtsshows, Konflikt-Shows, Psycho-Shows, Affekt-Talkshows). Rein materielle Gewalt, wie z.B. Vandalismus, kam mit 5% ebenfalls eher selten vor und trat am häufigsten in Magazinsendungen auf (vgl. Grimm / Kirste / Weiß 2005, 87f.).

In Bezug auf den Realitätscharakter der Gewalt unterscheiden die Autorinnen (2005, 189) drei Kategorien: *Fantastisch* sei eine dargestellte Welt dann, „wenn sie mit unserer Realitätskonzeption nicht übereinstimmt, wenn sie also Welten zeigt, die in der Realität niemals vorkommen können und ‚nur' der menschlichen Fantasie entspringen." Eine *realitätsnahe* Welt liege vor, „wenn die dargestellten Ereignisse unserem Realitätsverständnis entsprechen, das Geschehen jedoch fiktiv, also ausgedacht, ist." Als *faktisch* dagegen gelte eine Welt, „wenn sie nicht fiktiv ist, das dargestellte Geschehen sich somit wirklich in der Realität ereignet hat." Nach den Befunden der Studie (2005, 189-194) zeigte ein gutes Drittel der Sendungen und Segmente realitätsnahe Gewalt, ein weiteres Drittel zeigte faktische Gewalt, wobei letztere insbesondere in Publizistikformaten (d.h. v.a. in Nachrichten und Magazinen) vorkam. Auch fiktionale Unterhaltungsformate bildeten überwiegend realitätsnahe Welten ab; bei Kindersendungen waren es vor allem fantastische Welten. Für Reality-Formate war eine Vermischung von faktischen und realitätsnahen Darstellungen charakteristisch.

Was den *thematischen Kontext* von Gewaltdarstellungen betrifft, konstatieren Grimm, Kirste und Weiß (2005, 135-143), dass in publizistischen Formaten Gewalt am häufigsten im Zusammenhang mit Terrorismus, Unfällen, politischen Auseinandersetzungen, Kriminalität und Verbrechen, Naturkatastrophen und kriegerischen Auseinandersetzungen gezeigt wurde. In Unterhaltungsformaten dominierten Kriminalität und Verbrechen, gefolgt von Unfällen; Gewaltanwendungen wurden aber auch im Rahmen von Alltag und Familie sowie im Kontext von Sexualität sowie Ehe und Beziehung relativ häufig gezeigt.

In Bezug auf *Täter* und *Opfer* von Gewalt zeigte sich, dass beide in der Mehrzahl männlich waren (vgl. Grimm / Kirste / Weiß 2005, 91; 113). Gewaltanwender wurden überwiegend *negativ* dargestellt (38% vs. 17% positiv), wobei dies bei Frauen seltener als bei Männern der Fall war. Eine positive Täterdarstellung erfolgte umso eher, je stärker der Fiktionalitätscharakter der Gewalt ausfiel. Über 90% der Gewalt-

akteure wurden nicht als Helden[54] charakterisiert (vgl. Grimm / Kirste / Weiß 2005, 93-98).

Nahe liegend ist der Befund, dass positiv dargestellte violente Protagonisten im Gegensatz zu negativ dargestellten zumeist nicht bestraft wurden (vgl. Grimm / Kirste / Weiß 2005, 160, 214). Generell galt, dass eine negative Sanktionierung nur selten gezeigt wurde (Grimm / Kirste / Weiß 2005, 153): „In rund drei Viertel der Gewaltsequenzen erfolgt unmittelbar nach dem Gewaltakt weder eine Sanktionierung noch eine Belohnung des Gewaltakteurs (75,5%).“ In ca. 16% der Sequenzen war eine *Bestrafung* und in ca. 7% eine *Belohnung* der Gewalt festzustellen. Zu den *Motiven* der Gewalttäter konstatieren die Autorinnen (2005, 99-109), dass diese bei 25% der Fälle unbekannt blieben. Am häufigsten war Gewalt durch Selbstverteidigung / Notwehr (12,3%) motiviert, aber auch kurzfristige Wut (11,8%) und berufliche / dienstliche Pflichterfüllung (9,9%) sowie Auftrag / Systemzwang (8,6%) kamen vor. Fiktionale Unterhaltung für Kinder zeigte in einem Drittel der Fälle emotionale Motive, d.h. z.B. Rache oder Belustigung (vgl. Grimm / Kirste / Weiß 2005, 109). Insgesamt bestanden zwei Drittel der Beweggründe für Gewalt aus asozialen und ein Drittel aus sozial akzeptierten Motiven (vgl. Grimm / Kirste / Weiß 2005, 227).

Die Darstellung der *Opfer* (vgl. Grimm / Kirste / Weiß 2005, 112-119) erfolgte zumeist auf neutrale oder positive Weise. Weibliche Opfer wurden dabei insgesamt seltener negativ dargestellt als männliche. Hinsichtlich der Darstellung *schädlicher Folgen* von Gewalt (vgl. Grimm / Kirste / Weiß 2005, 119-134) gilt, dass überwiegend physische Schäden gezeigt wurden, die häufig extrem waren (lebensgefährliche Verletzungen oder Tod). Psychische Schäden waren demgegenüber zumeist geringfügig. Extreme physische Schäden wurden dabei v.a. im Reality-TV und in Nachrichten, Reportagen und Magazinen gezeigt. In Kindersendungen waren Gewaltfolgen überwiegend geringfügig. Die Autorinnen (2005, 133) konstatieren, dass insbesondere fiktionale Unterhaltungssendungen für Kinder und Zeichentrickangebote für Erwachsene zu einer unrealistischen Darstellung physischer Gewaltfolgen tendierten. In Bezug auf die *Schmerzen des Opfers* fassen die Autorinnen (2005, 129) zusammen: „In über der Hälfte der Darstellungen zeigt das Opfer keinen Schmerz (56,8%). In diesen Fällen empfindet das Opfer keinen Schmerz oder kann ihn nicht mehr empfinden, weil es bereits tot ist.“

---

[54] Helden sind nach Grimm / Kirste / Weiß (2005, 97) attraktive Figuren, die kontinuierlich auftreten und danach streben, andere in selbstloser Weise vor Gefahren zu schützen.

Gewalt wird nur zu 20% der Sequenzen in *humorvollem Kontext* präsentiert, lustige Gewaltdarstellungen sind allerdings (neben Sitcoms) v.a. bei Kindersendungen stark vertreten (35% aller fiktionalen Unterhaltungssendungen für Kinder) (vgl. Grimm / Kirste / Weiß 2005, 149-152).

Im Hinblick auf die *Botschaft*, mit der Gewalt vermittelt wurde, war festzustellen, dass bei fast allen Sendungen bzw. Segmenten (77%) eine neutrale Botschaft überwog, d.h. Gewalt weder positiv noch negativ eingeordnet wurde. Diese Neutralität galt v.a. für publizistische Formate, aber auch für Unterhaltungssendungen (vgl. Grimm / Kirste / Weiß 2005, 156f.).

Die Autorinnen (2005, 219-229) beurteilen ihre Befunde unter dem Gesichtspunkt des Jugendschutzes und sehen sowohl Anhaltspunkte für negative Effekte im Sinne einer Übernahme violenter Konfliktlösungsmuster als auch im Sinne einer Angstauslösung.[55]

Da keine Darstellung nach dem Schema „Männer agieren als Täter, Frauen leiden als Opfer“ (Grimm / Kirste / Weiß 2005, 221) festzustellen war, sind die Inhalte der Ansicht der Autorinnen zufolge nicht dazu angetan, geschlechtsstereotype Gewaltmodelle zu verfestigen, wohl aber gehöre „Gewalt zum festen Bestandteil einer männlichen Welt“, was v.a. Jungen stereotype Konfliktlösungsmechanismen vermitteln und insbesondere bei Risikogruppen zu unerwünschten Effekten führen könne. Dadurch, dass Gewalt in Unterhaltungsformaten oft im Alltags-, Familien und Beziehungskontext gezeigt werde, sei es möglich, dass Kinder die Darstellung auch auf ihre eigene Lebenswelt beziehen, und mit Angst reagieren. Die seltene Kritik an Gewalt innerhalb der medialen Darstellung sei unter dem Gesichtspunkt der Wertebildung bei Kindern bedenklich, da keine Beurteilungsmaßstäbe vermittelt würden.

Als besonders problematisch wird eine Vermischung von Fakten und Fiktionen bei Gewaltdarstellungen betrachtet (vgl. Grimm / Kirste / Weiß 2005, 231-249), wie sie z.B. im Reality-TV und dort v.a. in Real-Life-Crime-Formaten sowie in Boulevardmagazinen zu beobachten sei, wo die Übergänge zwischen dokumentarischen und fiktionalen Darstellungsweisen fließend sind. Dadurch bestehe die Gefahr, dass „die fiktionalen Anteile als Abbild wirklich geschehener Ereignisse rezipiert werden und so durch die behauptete und angenommene Authentizität Angstreaktionen hervorgerufen werden können, die durch die Emotionalisierung und Dramatisierung der

[55] Vgl. dazu auch die Zusammenfassung der Studie unter http://www.blm.de/files/pdf1/summary.pdf (letzter Abruf: 5.3.2010).

Ereignisse noch verstärkt werden.“ (Grimm / Kirste / Weiß 2005, 249). Zumeist werde der Zuschauer in die Opferperspektive „gezwungen“, was über dessen Hilflosigkeit Angst erzeugen könne. Werde die Täterperspektive in den Vordergrund gerückt, könne der Gewalttäter attraktiv erscheinen, was ebenfalls problematisch sei. Auch sei nicht ausgeschlossen (Grimm / Kirste / Weiß 2005, 248f.), „dass durch die beständige emotionale Involviertheit in Verbrechens- und Gewaltdarstellungen, die als Abbild der Realität rezipiert werden, die Gesellschaft und das eigene Umfeld in hohem Maße als gewalthaltig und angstbesetzt empfunden wir. Dies gilt insbesondere für Vielseher, die ihr Weltbild zum großen Teil aus dem Fernsehen beziehen.“

3.2. Meta-Analyse zum amerikanischen Prime-Time-Programm

Angesichts der Vielzahl mittlerweile vorliegender Inhaltsanalysen ist es sinnvoll, die bislang vorliegenden Befunde im Rahmen einer Meta-Analyse (vgl. Kapitel VII.3.) zu bilanzieren. Dass solche Studien Mangelware sind, dürfte nicht zuletzt damit zusammenhängen, dass die unterschiedliche Definition von Gewalt und die unterschiedliche methodische Herangehensweise (z.B. in Bezug auf die Bestimmung der Analyseeinheiten) die Vergleichbarkeit der Untersuchungen stark einschränkt. Vor diesem Problem stand auch Amir Hetsroni (2007, 763)[56] bei seiner Meta-Analyse von 57 inhaltsanalytischen Studien, in denen gewalthaltige Inhalte während der Prime Time der vier großen amerikanischen Networks *NBC, ABC, CBS* und *FOX* zwischen 1960 und 2002 untersucht worden sind. Insgesamt wurden in den Studien fast 5.000 Stunden Sendezeit erfasst. Das Ziel der Untersuchung von Hetsroni (2007) bestand zum einen darin, die Basis für eventuelle Effekte zu bestimmen. Zum anderen sollte herausgefunden werden, ob und falls ja, wie die Inhalte produzierende Industrie auf Kritik aus der Öffentlichkeit bzw. der Politik zum Thema Fernsehgewalt reagiert hat.

Im Mittelpunkt der Analyse standen folgende Fragen: 1. Hat sich das Ausmaß der Darstellung körperlicher Gewalt („body harm violence“, d.h. Mord, Schießerei, tätlicher Angriff) in den letzten vier Dekaden vergrößert oder verkleinert? 2. Hat die Darstellung von „ausbeuterischer Gewalt“ („exploitative violence“, d.h. Vergewaltigung, Kidnapping, physische Bedrohung) zu- oder abgenommen? 3. Hat sich die

[56] Zum schließlich gewählten Vorgehen konstatiert Hetsroni (2007, 764): „In light of the incongruent definitions of what constitutes violence and the arbitrary (or at least subjective) structure of the accumulative indices, we opted to omit overall measures of violence from our meta-analysis, and to concentrate instead on specific contents, such as shooting or kidnapping whose appearance in the text is undisputed, and where different studies have used similar coding directions.”

demografische Zusammensetzung von Gewalttätern (Verhältnis von Männern zu Frauen; Anteil von Minoritäten) geändert?

Festgestellt wurden zwei „Gipfel“ der Gewaltdarstellungen, nämlich Ende der 70er und Mitte der 90er Jahre, was nach Hetsroni (2007, 773) im Widerspruch zu den regelmäßigen Klagen der Öffentlichkeit, der Politik und der Wissenschaft über zu viel Gewalt in den Medien stehe.[57] Der Anteil der gewalttätigen Männer bzw. Frauen blieb im Zeitverlauf relativ konstant, wobei allerdings ein geringer Anstieg des Frauenanteils festzustellen war. Dass dieser angesichts einer Liberalisierung des Geschlechtsrollenbildes in der Gesellschaft nicht stärker ausgefallen ist, betrachtet Hetsroni (2007, 776) als Symptom einer generell konservativen Darstellung von Geschlechtsrollen im Programm der Networks. Hinsichtlich der Zugehörigkeit zu Minoritäten zeigte sich, dass gemessen am Bevölkerungsanteil Weiße leicht überrepräsentiert waren. Hetsroni (2007, 776) konstatiert: „[…] there is probably no tendency to leave minorities out of violent scenes more than Caucasians are left out of these segments.“ Ironischerweise erfolge also gerade in diesem Bereich keine „Diskriminierung“ von Minderheiten. Insgesamt kommt Hetsroni (2007, 759) zu dem (wenig überraschenden) Ergebnis, das Fernsehgewalt keinen Indikator für tatsächliche Gewalt in der Gesellschaft darstelle.

3.3. Genrespezifische Analysen

3.3.1. Nachrichtensendungen

Zur Analyse von Gewalt in Nachrichtensendungen bzw. politischen Magazinen im Fernsehen liegen in Deutschland nur wenige Studien vor (vgl. Kunczik und Zipfel 2006, 344ff). Peter Winterhoff-Spurk, Dagmar Unz und Frank Schwab (2005) untersuchten beispielsweise, wieviel Gewalt[58] in den Hauptnachrichtensendungen der wichtigsten deutschen TV-Sender in einer natürlichen Programmwoche vorkommt. Hierzu wurden Anfang Dezember 1996, 1998, 2000 und 2002 die *Tagesschau* (ARD), *heute* (ZDF), *18:30* (RTL), *SAT.1 News* (SAT.1) und *Pro7-Nachrichten*

---

[57] Hetsroni (2007, 773) schreibt: „However, typical examples, gathered from different decades […] indicate that the popular view among professionals and laymen alike has persistently avowed that there is too much violence on TV and that things have not gotten better (nor much worse) throughout the years.”

[58] Gewalt liegt nach Winterhoff-Spurk, Unz und Schwab (2005, 229) dann vor, „wenn die unmittelbare Vorbereitung, die Durchführung und/oder die unmittelbaren Folgen intentionaler oder nichtintentionaler, für Menschen oder Dinge physisch schädigender Handlungen oder Ereignisse in Text und/oder Bild vorkommen.“

(Pro7) untersucht. Die Gesamtauswertung ergab, dass der Anteil gewalthaltiger Einstellungen zwischen 1996 und 1998 von 11% auf 20% anstieg und sich danach auf relativ konstantem Niveau bewegte (2000: 19%; 2002: 20%). Ähnliches galt in Bezug auf die Dauer; 1996 enthielten 10% der gesamten Zeit einer Nachrichtensendung Gewalt, 1998 waren es 17%, was sich auch in den Jahren danach nicht maßgeblich änderte (2000: 15%; 2002: 16%). Ein Vergleich der öffentlich-rechtlichen mit den privaten Sendern zeigte hinsichtlich der Häufigkeiten (Winterhoff-Spurk, Unz / Schwab 2005, 234), „dass die Nachrichten der privaten Sender von 1996 bis 2000 einen ungefähr doppelt so hohen Gewaltanteil aufweisen wie die der öffentlich-rechtlichen. Dieser Unterschied wird im Jahr 2002 dadurch verringert, dass die Öffentlich-rechtlichen [sic!] nun mehr gewalthaltige Einstellungen zeigen: Rund 21% der Einstellungen bei den privaten und 15% bei den Öffentlich-Rechtlichen.“ Ähnliche Unterschiede fanden die Autoren auch hinsichtlich der Gesamtdauer von Gewalt (1996: 6% vs. 14%; 2002: 10% vs. 19%). Die durchschnittliche Dauer der einzelnen Einstellungen war bei den privaten Sendern erheblich kürzer als bei den öffentlich-rechtlichen (z.B. 1996: 6,5 vs. 9,2 Sekunden; 2002: 4,3 vs. 5,3 Sekunden). In Bezug auf die Wirkung folgern die Verfasser (2005, 236), dass der Zuschauer „die dargebotene Information emotional und kognitiv kaum noch intensiver verarbeiten kann. Fernsehnachrichten werden zum Auslöser immer wieder neuer Aufmerksamkeitsreaktionen, empathisches Einfühlen in die Situation der Opfer, Reflexionen gar über Ursachen und Hintergründe des Gezeigten werden erschwert. Schnelle, gewalthaltige Einstellungen in TV-Nachrichten lösen allenfalls noch Aufmerksamkeitsreaktionen, aber kaum noch politische Stellungnahmen aus. Ob das einer Gesellschaft auf Dauer bekommt, ist sehr fraglich.“[59]

Mit dem *InfoMonitor* als Instrument der kontinuierlichen Nachrichtenanalyse werden von Udo Michael Krüger die wichtigsten Nachrichtensendungen im deutschen Fernsehen ausgewertet.[60] Dabei wird als Themenkategorie auch Kriminalität erfasst.[61] Insgesamt ergaben sich wie in früheren Jahren auch für 2009 (vgl. Krüger 2010) deutliche Unterschiede im Politikanteil der öffentlich-rechtlichen und der privaten Sender. Auf die Berichterstattung über die Themen Politik, Wirtschaft und Gesellschaft / Justiz entfielen bei der *Tagesschau* 67% und bei *heute* 56%, während diese

---

[59] Zum von den Autoren vertretenen Ansatz einer Kultivierung von Emotionen vgl. Kapitel V.4.2.6.

[60] Einbezogen wurden *Tagesschau*, *heute*, *RTL aktuell*, *Sat.1 Nachrichten* sowie *Tagesthemen* und *heute-journal*.

[61] Erhoben werden die zehn Themenkategorien: 1. Politik, 2. Wirtschaft, 3. Gesellschaft / Justiz, 4. Wissenschaft / Kultur / Natur, 5. Unfall / Katastrophen, 6. Kriminalität, 7. Human Interest / Alltag / Buntes, 8. Sport, 9. Wetter und 10. Sonstiges.

Werte bei *RTL aktuell* bei 33% und bei den *Sat.1 Nachrichten* bei 42% lagen. Die *Tagesschau* zeigte mit 3% die wenigste Kriminalität, gefolgt von *heute* mit 5%, während der Anteil bei den Nachrichten der beiden Privatsender bei jeweils 9% lag. Ein ähnliches Bild zeigte sich für Unfälle und Katastrophen, die bei der *Tagesschau* ebenfalls 3%, bei *heute* 4% und bei den Privatsendern 8% bzw. 9% ausmachten. Der höchste Anteil an der Kriminalitätsberichterstattung entfielt bei allen Sendern auf Morde, wobei *RTL aktuell* und die *Sat.1 Nachrichten* diesem Thema mit jeweils etwas über 3% deutlich mehr Zeit einräumten als die *Tagesschau* (1%) und *heute* (1,6%). Diese Ergebnisse zeigen, dass für das Jahr 2009 noch immer gilt, was Krüger (2009a, 85) im *InfoMonitor* des Vorjahres feststellte, nämlich dass in den privaten Nachrichten „normabweichende Ereignisse in Form von schweren Kriminalitäts- und Sexualdelikten, deren emotionaler und voyeuristischer Gehalt ein starkes Interesse beim Massenpublikum erwarten lassen, ähnlich wie in der Boulevardpresse bevorzugt thematisiert [werden]. Diese Themen werden in den öffentlich-rechtlichen Nachrichten nur in seltenen Fällen berücksichtigt."

In einer weiteren Analyse hat Krüger (2009b) auch das Informationsangebot in den Kinderprogrammen im deutschen Fernsehen (*KIKA*; *Super RTL* und *Nick*) untersucht, wobei die Kategorien in Entsprechung zu den Erwachsenenprogrammen angewandt wurden. Es zeigte sich, dass das Informationsangebot des öffentlich-rechtlichen *KIKA* mit 893 Minuten um das Vierfache über dem Angebot von *Super RTL* (208 Minuten) und *Nick* (218 Minuten) lag. Ferner traten die Themen Unfall/Katastrophe und Kriminalität nur im *KIKA* auf. Dort machten sie allerdings nur einen geringen Teil der Sendezeit aus.

Einen Vergleich internationaler Fernsehnachrichten hat Thomas Petzold (2008) vorgenommen, der in seine Untersuchung der Berichterstattung in einer natürlichen Woche (26.2. bis 4.3.2007) die deutsche *Tagesschau* (ARD), die britischen *Ten O'Clock News* (BBC) und russischen *Vremja* (Erster Russischer Kanal) einbezog. Petzold analysierte neben Merkmalen der Sendung verschiedene Formen von Gewalt („akzidental", gegen Menschen, gegen Sachen), den thematischen Kontext (z.B. Kriminalität, Krieg), die Darstellung des Gewaltaktes und seiner Konsequenzen, die Qualität des Schadens, die Darstellung von Täter und Opfer, Kamera-Einstellungen sowie die Intensität der Gewaltdarstellung.

In den Nachrichten wird nach Petzold überwiegend über Gewalt im Ausland berichtet. Der Anteil der violenten Meldungen an den Nachrichtensendungen betrug für die *ARD* 8%; die *BBC* 21% und den *Ersten russischen Kanal* 21%. Aus dem Muster

verschiedener Gewaltkontexte (z.B. Kriminalität, Kriege, Naturkatastrophen usw.) leitet Petzold (2008, 105) die Schlussfolgerung ab, „dass jedes Land nicht nur seine eigene Nachrichtenagenda, sondern auch seine eigene Gewaltagenda setzt." Im Hinblick auf die Gewaltintensität kommt Petzold (2008, 108) zu dem Ergebnis, dass die *Tagesschau* quantitativ wenig Gewalt zeigt, diese aber verhältnismäßig drastisch präsentiert, während die britischen Fernsehnachrichten viel Gewalt in mäßiger Ausprägung enthalten. Bei allen diesen Auswertungen ist allerdings zu berücksichtigen, dass die Datenbasis von einer natürlichen Woche die Analyse höchst anfällig für Verzerrungen in Bezug auf die aktuelle Ereignislage macht, was die Aussagekraft der Ergebnisse stark einschränkt.

Petzold (2008, 100f) identifizierte sieben Themen, die international auf der Themenagenda standen, nämlich das Urteil zum Völkermord in Srebrenica; den Kriegsverbrecherprozess über Darfur; je einen Anschlag in Afghanistan und im Irak; Unruhen in St. Petersburg und in Dänemark sowie Tote in Afghanistan. Der Verfasser spricht in diesem Kontext von einem „internationalen Gewaltnachrichtenfluss", der sich auch in ähnlichen Visualisierungen von Gewaltberichten äußere, geht aber nicht genauer auf die auf dahinter stehende Strukturen und Mechanismen ein.

3.3.2. Für Kinder freigegebene Filme

In Bezug auf an Kinder gerichtete Film- und Fernsehinhalte sind insbesondere animierte Disney-Filme und Cartoons untersucht worden. Aust und Everhart (2007) analysierten 24 von der *Motion Picture Association of America* (MPAA) mit dem Rating „G" („General Audiences", d.h. ohne Altersbeschränkung) versehene, zwischen 1937 und 2000 erschienene voll animierte Disney-Filme, in denen zumindest eine menschliche Figur auftrat, im Hinblick auf ihren Gehalt an physischer Gewalt.[62] Die Autoren identifizierten 464 Gewaltakte[63] und 564 verwendete Waffen (inkl. Körpereinsatz). Jeder der Filme enthielt mindestens sieben Akte von Gewalt. Als problematisch erachten es Aust und Everhart insbesondere, dass nur auf 32% der Gewalt innerhalb des Films auf irgendeine Weise negativ reagiert wurde (negative Kommentare, Eingreifen, um Gewalt zu beenden). In 60% der Fälle erfolgte überhaupt keine Reaktion, und in 8% der Fälle wurde Gewalt sogar als akzeptiert gezeigt

---

[62] Definiert als: „[…] intentional acts (e.g., to cause harm, to coerce, or for fun) where the aggressor makes some physical contact that has potential to inflict injury or harm." (Aust / Everhart 2007, 10).

[63] Definiert als: „[…] an uninterrupted display of a character or a group of characters engaged in an act of violence" (Aust / Everhart 2007, 10).

(z.B. Lachen über Gewalt, Ermutigung von Gewalt). Auf Basis der mittleren Zahl der Gewaltakte pro Dekade kommen die Autoren zu dem Schluss, dass ein Anstieg der Gewalt in Disney-Filmen stattgefunden habe – von 8 Fällen in den 30er Jahren (basierend allerdings nur auf einem einzigen Film) über 20 Fälle in den 60er Jahren bis hin zu 28 Fällen in den 90ern, woraus die Autoren (2007, 18) die recht spekulative Befürchtung ableiten: „If the trend of violence continues to rise over the decades, children may grow increasingly desensitized to violence in all forms […].“

Disney-Zeichentrickfilme waren auch der Untersuchungsgegenstand einer Studie von Coyne und Whitehead (2008), die sich auf den Gehalt an indirekter Aggression konzentrierten und deren Befunde daher in Kapitel III.3.4.1. ausführlicher dargestellt werden sollen. Insgesamt kommen die Autorinnen auf Basis ihrer Analyse von 74 Filmen zu dem Schluss, dass Gehalt und Kontext indirekter Gewalt eher wenig Anlass zur Besorgnis geben.

Hugh Klein und Kenneth S. Shiffman (2008) befassten sich mit dem Auftreten von Gewalt in Form körperlicher, ohne Waffen ausgeübter Angriffe[64] im Rahmen von Cartoons. Das Untersuchungsmaterial wurde nach dem Zufallsprinzip unter allen zwischen 1930 und Mitte der 1990er Jahre von den großen Animationsstudios produzierten Cartoons ausgewählt und beschränkte sich auf gezeichnete Cartoons (im Gegensatz etwa zu Cartoons, in denen animierte Puppen oder Knetfiguren vorkommen) von maximal 20 Minuten Dauer. Die Verfasser konstatieren, dass tätliche Angriffe zwar den häufigsten Gewalttyp in Cartoons darstellten (13 von 63 Gewaltakten pro Stunde; über den Anteil der anderen Gewalttypen wird nichts Näheres berichtet). Sein Anteil sei im Zeitverlauf zwischen 1930 (35% der violenten Akte) und den 70er Jahren (9%) deutlich zurückgegangen, danach aber bis in die 90er Jahre wieder auf 17% angestiegen. Diese Art von Gewalt wurde v.a. von weiblichen und kindlichen bzw. jugendlichen Protagonisten ausgeübt und richtete sich insbesondere gegen männliche Gegner sowie eher gegen gute als gegen böse Charaktere. Obwohl 78% der Angriffe ihr Opfer trafen, waren nur in gut der Hälfte der Fälle Konsequenzen der Gewalt zu sehen. Insbesondere Wut, aber auch Rache und Selbstverteidigung waren die Hauptgründe für die Ausübung dieser Form der Gewalt. Mit der Reduktion violenter Tätlichkeiten ging eine Zunahme „nicht-violenter physischer Akte“ („non-violent physical acts“) einher, worin die Verfasser eine Reaktion auf die öffentliche

[64] Gewalt wurde definiert als: „[…] any behavior that is intended to harm any character or any character's property, or as any behavior that would reasonably be expected to cause harm to any character or any character’s property.“ (Klein / Shiffman 2008, 188). Unter „tätlichen Angriffen” verstehen die Autoren (2008, 184) „[…] content pertaining to hand-related violence (i.e., assaults involving hitting, .slapping, or punching, but no concomitant weapon use) […].“

Kritik am Gewaltgehalt von Cartoons sehen. Nichtviolente physische Akte werden von den Verfassern (2008, 195) charakterisiert als „actions that are antisocial in nature and personally harmful to others without rising to the 'higher threshold' definition of violence." Diese Begriffsbestimmung bleibt jedoch unpräzise, und die Abgrenzung zu Gewalt vermag nicht zu überzeugen.

3.3.3. Für Jugendliche freigegebene Filme

Theresa Webb u.a (2007) analysierten in den USA den Gewaltgehalt der reichweitenstärksten Filme der Jahre 1999 und 2000, die von der *Motion Picture Association of America* (MPAA) das Rating „PG-13" erhalten hatten. Diese Einstufung steht für „Parents strongly cautioned – Some material may be inappropriate for children under 13" und bedeutet, dass der Film erst Jugendlichen ab 13 Jahren zugänglich gemacht werden sollte. Ein solches Rating können Filme aufgrund ihres Gewaltgehalts, aber auch aufgrund anderer Inhalte bekommen (z.B. Sexualität, Drogengebrauch, rüde Sprache).

In 87% der in die Untersuchung eingehenden 77 Filme war Gewalt enthalten (insgesamt 2.251 Gewaltakte).[65] Im Durchschnitt waren es pro Film 29 Gewaltakte – diese Zahl konnte aber auch bis zu 263 betragen. Gewalt ging v.a. von den guten Protagonisten aus (23 gute Protagonisten begingen 187, 11 schlechte Protagonisten 165 Gewaltakte) und wurde insofern als überwiegend gerechtfertigt dargestellt, als das Motiv im Schutz von Leben bestand (in 41% der Gewaltakte); in 27% der Gewaltakte wurde Gewalt ausgeübt, um Schmerzen zuzufügen, zu verletzen oder zu töten. Mehr gute (46%) als schlechte (32%) violente Protagonisten wurden als „cool" dargestellt, wobei die Verfasser allerdings nicht präzisieren, wie diese Eigenschaft operationalisiert wurde. Auf einer 3-stufigen Skala waren 48% der violenten Akte der höchsten Kategorie zuzuordnen, die mit tödlicher Kraft ausgeführte Gewalt umfasste. Details der Gewalttat, v.a. die Verletzungen der Opfer, wurden kaum gezeigt. Auf einer 4-stufigen Skala bewegten sich 93% der Gewaltakte auf den ersten beiden Stufen, die dadurch gekennzeichnet waren, dass der Gewaltakt selbst und seine Folgen gar nicht gezeigt wurden (Stufe 1: 34%) oder zwar Elemente des Gewaltakts zu sehen waren, Details der Verwundung aber weggelassen wurden (Stufe 2: 59%). Dementsprechend wurden auch kaum körperliche, aber auch fast überhaupt keine

[65] Definiert als „[…] representation of any character(s) who intentionally or unintentionally perpetrated physical force or power against another character or group of characters that resulted in (or should have resulted in) physical injury or death." (Webb u.a. 2007, e1221). Wie ein violenter Akt abgegrenzt wurde, berichten die Autoren nicht.

psychologischen, rechtlichen oder medizinischen Konsequenzen von Gewalt gezeigt. Wie die Analyse der von der MPAA verwendeten Deskriptoren (d.h. Warnungen vor konkreten Inhalten) ergab, wurden zwei Drittel der in die Untersuchung eingehenden Filme aufgrund anderer Gründe als des Gewaltgehalts als „PG-13“ klassifiziert. Die Autoren konstatieren daher (2007, e1227), dass die Behandlung von Gewalt durch die MPAA „can be characterized as inconsistent at best“. Während v.a. Actionfilme korrekt eingestuft wurden, werde der Gewalthalt z.B. von Comedies unterschätzt.

3.3.4. Wrestling-Programme

Die Analyse von Gewalt in Wrestling-Übertragungen und deren Wirkung stellt einen Forschungsbereich dar, der in letzter Zeit an Bedeutung gewonnen hat. Mit dem Charakteristikum einer inszenierten Schaukampf-Sportart mit einem hohen Anteil extremer physischer und verbaler Gewalt, die nicht die erwarteten Konsequenzen nach sich zieht, in der entgegen moralischen Vorstellungen auch der „Böse“ gewinnt und zugleich zahlreiche rassistische und frauenfeindliche Stereotype propagiert werden, liefert diese Art violenter Inhalte zahlreiche Anknüpfungspunkte für die Medien-und-Gewalt-Forschung.[66]

Mit dem Gewaltgehalt verschiedener amerikanischer Wrestling-Programme haben sich z.B. Hyung-Jin Woo und Yeora Kim (2003) beschäftigt. Die Autoren stellten fest, dass in den US-weit ausgestrahlten Wrestling-Programmen mehr asoziale Inhalte gezeigt wurden als in Übertragungen, die auf lokale bzw. regionale Bereiche beschränkt waren. Die asozialen Inhalte wurden dabei häufig auch außerhalb des eigentlichen Kampfes verbreitet. Die Sendezeit hatte keinen Einfluss auf die Quantität und Qualität asozialer Botschaften beim Wrestling.

In Anlehnung an das Kategorienschema der *National Televison Violence Study* haben Tamborini u.a. (2005, 2008; Lachlan u.a. 2009) in mehreren Studien 36 Stunden Wrestling-Programme, die während zehn Wochen im Herbst 2002 während der Prime Time ausgestrahlt wurden, unter verschiedenen Gesichtspunkten analysiert. In einer ersten Untersuchung (vgl. Tamborini u.a. 2005) wurde konstatiert, dass sich Gewalt[67] in Wrestling-Programmen in Bezug auf einige wichtige Kontextfaktoren

---

[66] Zu Studien, die sich mit der *Wirkung* von Wrestling-Sendungen befasst haben, vgl. DuRant / Champion / Wolfson 2006; DuRant u.a. 2008; Kaestle / Halpern / Brown 2007; zum Rezeptionsgenuss beim Wrestling vgl. Raney / Depalma 2006.

[67] Gewalt wurde definiert als „any overt depiction of a credible threat or physical force or the actual use of such force intended to physically harm an animate being or group of beings. Violence also includes certain depictions of physically harmful consequences against an animate being (or

von anderen Formen der Gewalt im Fernsehen unterscheide (als Maßstab wurden die Befunde der *National Television Violence Study* herangezogen, die allerdings nur bedingt mit der speziellen Kategorie des „Wrestling“ vergleichbar sind). Professionelle Wrestling-Sendungen enthielten etwa doppelt so viele (physisch) violente Interaktionen pro Stunde wie das durchschnittliche Fernsehprogramm (14 vs. 7), die zudem – gemessen an der Zahl der violenten Einzelakte – auch noch deutlich extremer ausfielen. 58% der Gewalt trat im Rahmen der Regeln des Sports auf (der Rest entfiel auf Wut, Rache, Schutz des Lebens, persönlicher Nutzen, Belustigung, mentale Instabilität oder andere Gründe). Gewalt in Wrestling-Sendungen wurde in 94% der Fälle nicht bestraft. Im Hinblick auf die Folgen von Gewalt wurden leichte Schäden und Schmerzen etwas häufiger, schwere Schäden und Schmerzen hingegen deutlich seltener gezeigt als im normalen Programm. Tamborini u.a. (2005, 217) konstatieren hierzu: „Presumably, professional wrestling requires at lest mild pain cues so that ‘staged’ violence will seem real to audiences. At the same time, the absence of extreme harm is important. Although showing some form of harm and pain might serve to inhibit imitative behavior […], the absence of severe observable harm in wrestling could work against this.“ Insgesamt sehen die Autoren in Wrestling-Programmen sowohl von der Menge als auch vom Kontext der Gewalt her ein Gefahrenpotenzial.

In einer weiteren Auswertung untersuchten Tamborini u.a. (2008) ihr Material in Bezug auf verbale Gewalt.[68] Diese war in großer Menge (23 verbal violente Interaktionen vs. 14 physisch violente Interaktionen pro Stunde)[69] und in unterschiedlichen Formen, v.a. in Gestalt von Beschimpfungen (z.B. „jackass“), Angriffen auf die Kompetenz (z.B. Bezeichnung als „stupid“ oder „weak“) oder Angriffen auf die Person (z.B. Bezeichnung als „no good“) zu finden. Zumeist (60%) diente verbale Gewalt der Belustigung, d.h. „characters verbally aggress for no discernible reason other than self and audience gratification.“ (Tamborini u.a. 2008, 253).

---

beings) that result from unseen violent means […].” Eine violente Interaktion bestand in „an aggressive exchange that occurs when a unique perpetrator (P) engages in a particular type of act (A) against a unique target (T). A new PAT line was started whenever the perpetrator, type of violent act, or target of violence changed.” (Tamborini u.a. 2005, 205f.).

68 Verbale Gewalt wurde definiert als „an attack on the self-concept of another person instead of, or in addition to, the person’s position on a topic of communication. These forms of verbal aggression included: swearing, rejection, dislike, sarcasm, competence attacks, character attacks, physical appearance attacks, threats, maledictions, demands, and mocking.” (Tamborini u.a. 2008, 248).

69 Wurden Werbepausen berücksichtigt, ergaben sich Werte von 30 verbal und 22 physisch violenten Interaktionen pro Stunde.

Eine dritte Untersuchung desselben Materials (vgl. Lachlan u.a. 2009) konzentrierte sich auf die gerechtfertigten bzw. ungerechtfertigten Motive positiv bzw. negativ bewerteter Wrestling-Kämpfer[70] bei der Ausübung von verbaler und physischer Gewalt, insbesondere in Bezug auf den Einsatz von Gewalt als „angemessene" Vergeltung für zuvor ausgeübte gegnerische Aggression. Es zeigte sich, dass die meiste Gewalt (95%) über reine Vergeltung für vorausgegangene Gewaltakte hinausging, was die Autoren (2009, 69) als Hinweis für einen Eskalationsprozess betrachten: „Since most reprisal acts across the sample as a whole (roughly 95%) were over-retributive in nature, characters appear to engage in sequences of aggressive acts that become more and more excesive. One act of over-retribution follows another in a 'spiral of violence' that leads to increasingly fierce reprisals that are both excessive in nature and often motivated by unsanctioned cause."

In Bezug auf die Motive für Gewalt wurde zwischen sozial gerechtfertigten Motiven („sanctioned motives": Schutz des Lebens, Rache, Gewalt innerhalb des sportlichen Wettkampfes), ungerechtfertigten Motiven („unsanctioned motives": Wut, persönlicher Vorteil, Belustigung) und neutralen Motiven (mentale Instabilität, Unfall, Sonstiges) unterschieden. So gut wie die gesamte nicht legitimierte Gewalt erwies sich als unverhältnismäßig (98%), dies galt aber auch für gerechtfertigte Gewalt zu immerhin 88%. Bei guten Protagonisten hielt sich der Anteil gerechtfertigter und ungerechtfertigter Gewalt ungefähr die Waage (48% vs. 42%), bei bösen Protagonisten überwog die nicht gerechtfertigte Gewalt (46% vs. 33%). „Gute" Kämpfer zeigten etwas weniger unverhältnismäßige Gewalt innerhalb und außerhalb des sportlichen Wettkampfes als Bösewichte, die Werte lagen aber in allen Gruppen oberhalb von 90%. Insgesamt zeigte sich der unter Wirkungsgesichtspunkten problematische Befund, dass auch die guten Protagonisten unverhältnismäßige Gewalt aus nicht legitimen Motiven heraus ausübten und dies sowohl für Gewalt innerhalb als auch außerhalb des (regelgeleiteten) sportlichen Wettkampfes galt.

[70] Die Autoren klassifizierten (2009, 61) die Kämpfer nach den positiven bzw. negativen Reaktionen des Publikums in „faces" (=„good guys") und „heels" (=„bad guys").

3.4. Inhaltsspezifische Analysen

3.4.1. Indirekte Aggression

In letzter Zeit hat sowohl in Bezug auf die Wirkungsforschung als auch im Rahmen von Inhaltsanalysen die indirekte Gewalt (vgl. zur Definition Kapitel I.1.; vgl. auch Kapitel VI.4.2.1.) verstärkte Aufmerksamkeit gefunden. Dabei kommen die vorliegenden Inhaltsanalysen übereinstimmend zu dem Ergebnis, dass indirekte bzw. soziale Gewalt häufiger von Frauen begangen wird als von Männern.[71] Entsprechende Befunde fanden z.B. Feshbach (2005) für amerikanische Fernsehprogramme zwischen 19 und 23 Uhr, Fernández-Villanueva u.a. (2009) in ihrer Analyse des spanischen Fernsehprogramms und Behm-Morawitz und Mastro (2008) für an Teenager gerichtete Filme, in denen soziale Gewalt, v.a. bei Frauen, zudem häufiger belohnt als bestraft wurde.

Für das britische Fernsehen konstatierten Sarah M. Coyne und John Archer (2004) auf Basis einer Untersuchung von Cartoons, Sitcoms und Serien (228 Programmstunden), dass in 90% der Folgen (N = 402) indirekte Gewalt[72] enthalten war. Diese trat demnach häufiger auf als physische und verbale Gewalt und war auch eher mit der weiblichen Rolle verbunden (vgl. auch Coyne / Whitehead 2008, 385), wohingegen Männer eher als physisch aggressiv gezeigt wurden. Indirekte Gewalt wurde von attraktiven Protagonisten häufiger eingesetzt als von weniger attraktiven Darstellern. Auch wurde indirekte Gewalt realistisch, als gerechtfertigt und als belohnt gezeigt. Die Autoren resümieren, dass Programme, die als nicht-violent gelten, dennoch ein großes Ausmaß an indirekter Aggression enthalten können.

In einer weiteren Inhaltsanalyse haben Coyne und Whitehead (2008) indirekte Aggression in 74 Disney-Zeichentrickfilmen untersucht. Indirekte Aggression war darin durchschnittlich neunmal pro Stunde zu finden. Ein besonders hoher Anteil

---

[71] Wie Yoon und Somers (2003) konstatieren, wird indirekte Gewalt im Fernsehen von Frauen auch mehr konsumiert als von Männern. Behm-Morawitz und Mastro (2007) stellten (v.a. bei Männern) einen Zusammenhang zwischen dem Konsum von Teenager-Filmen (in denen Frauen eher als Männer als sozial aggressiv gezeigt werden) und negativen Stereotypen über weibliche Freundschaften, die Rolle von Frauen in der Gesellschaft sowie dem Glauben, dass soziale Aggression die Beliebtheit unter Gleichaltrigen erhöht, fest.

[72] Indirekte Gewalt umfasste: „Social Exclusion (such as gossiping, spreading rumors, ignoring others), Malicious Humor (such as prank phone calls, trying to get others into trouble, scaring), and Guilt-induction (such as trying to exert influence by making the person feel guilty, put undue pressure on). […] Indirect physical aggression was a further category, which included blackmail, kidnapping, poisoning, and destroying property behind someone's back." (Coyne / Archer 2004, 257).

wurde in *Cinderella* mit 19 Akten pro Stunde und *Pinocchio* mit 18 Akten pro Stunde ausgemacht. In Bezug auf indirekte Gewalt als eher harmlos erwies sich demgegenüber *Bambi*[73] (knapp drei Akte pro Stunde). Indirekte Gewalt wurde in dieser Studie von Frauen und Männern im gleichen Ausmaß gezeigt und wird von den Autorinnen aufgrund der festgestellten Kontextfaktoren als wenig imitationsträchtig angesehen. Coyne und Whitehead (2008, 394) kommen zu dem Schluss: „As a whole, animated Disney films send a fairly good message to children, at least in terms of indirect aggression. Specifically, that indirect aggression is typically done by bad characters that are not justified for their behavior, regardless of their wealth or gender. Unlike violence, children's programs do not contain vastly more acts of indirect aggression as compared to nonchildren's programs […]; in fact, it appears that the rates are extremely similar. As stated before, children's programs have consistently been criticized for being one of the most aggressive genres on TV. However, when indirect aggression is taken into account, they might not deserve such a bad rap."

Jack Glascock (2008) kam in einer Analyse einer Woche des Prime-Time-Programms in sechs amerikanischen Networks im Frühjahr 2005 (111 Sendungen, 97 Programmstunden) zu dem Ergebnis, dass von den 6.600 aggressiven Akten 52% verbaler, 26% indirekter und 22% physisch aggressiver Natur waren.[74] Nahezu alle untersuchten Sendungen enthielten verbale bzw. indirekte Aggression (95,5% bzw. 97%), physische Gewalt war in 71% der Sendungen zu finden. Während physische Gewalt vor allem bei Männern auftrat, war indirekte Aggression eher typisch für Frauen. Bei verbaler Aggression gab es keine Geschlechtsunterschiede. Während sich physische und indirekte Aggression relativ gleichmäßig über die verschiedenen Genres (Comedy / Sitcom, Drama, Reality-Shows, Nachrichtenmagazine, Sonstige) verteilten, war für den hohen Anteil verbaler Gewalt v.a. das Comedy-Genre mit einer großen Zahl an Beleidigungen verantwortlich. Glascock (2008, 279) folgert aus seinen Befunden: „Given the average viewer hours spent in front of a television set, it seems safe to say that regardless of what one watches on prime-time network tele-

---

[73] *Bambi* ist allerdings aufgrund starker empathischer Reaktionen für Kinder dennoch nicht unproblematisch (vgl. Sternburg 1962).

[74] Glascock (2008, 273, Hervorhebung im Original) definiert die verschiedenen Formen von Gewalt folgendermaßen: „Behaviors coded included *verbal aggression*, defined as oral communication attacking the self-concept of another (insults, yelling/arguing, threatening, name-calling, sarcasm, etc.) […]; *physical aggression*, defined as use of overt physical force (hitting, kicking, shooting, stabbing, grabbing, pushing, etc.); *and indirect aggression*, defined as verbal or physical aggression done behind another's back, such as gossiping, criticizing another behind their back, rolling eyes, and ignoring […]."

vision, they will, on average, be exposed to substantial amounts of aggressive behavior, and subject to the inevitable, ensuing social learning and cultivation processes."

3.4.2. Darstellung von Waffen

Wie in Kapitel V.7. näher ausgeführt wird, gibt es v.a. im Rahmen des Priming-Ansatzes die Annahme, dass Bilder von Waffen als aggressionsauslösende Hinweisreize fungieren können. Dementsprechend hat die Darstellung von Waffen auch in Inhaltsanalysen Aufmerksamkeit gefunden. Mit dem Ausmaß der Darstellung und dem Kontext von mit Gewehren ausgeübter Gewalt im US-amerikanischen Fernsehen sowie in Video-Spielen haben z.B. Stacy L. Smith u.a. (2004) befasst. In Bezug auf das Fernsehen (zu den Ergebnissen für Spiele vgl. Kapitel III.5.) wurde eine künstliche Woche des Programms von Oktober 1996 bis Juni 1997 in 23 Kanälen (insgesamt 2.750 Sendungen) analysiert. Dabei stellte sich heraus (Smith u.a. 2004, 594), „that gun use on American television is likely to feature several elements that may escalate and ameliorate the likelihood of aggression." Insgesamt wurden Waffen v.a. von erwachsenen, weißen Männern verwendet, die nicht die Staatsgewalt vertraten. Waffengewalt wurde oft in realistischem Kontext (76%) gezeigt. 30% der violenten Interaktionen[75] standen im Zusammenhang mit einer Belohnung, bei 58% fand keine Bestrafung statt. Allerdings sah der Zuschauer häufig auch die unmittelbaren Folgen von Waffengewalt (extreme Schmerzen: 28%, aber auch 49% ohne Schmerzen; extremer Schaden: 60%) sowie deren langfristigere Auswirkungen (39%). 67% der violenten Interaktionen erschienen als ungerechtfertigt.[76]

Ingrid A. Binswanger und John A. Cowan legten im Jahr 2009 die Befunde einer Studie vor, in der für den Zeitraum von 1995-2004 analysiert wurde, inwieweit Waffen in den pro Jahr jeweils 10 erfolgreichsten Kinofilmen genutzt wurden. 70 der 100 untersuchten Filme enthielten Szenen mit Waffengewalt (insgesamt gab es 624 Szenen), die 17% der Zeit ausmachten. Die Autoren interessierten sich neben diversen weiteren, z.T. sehr speziellen und hier deshalb nicht berichteten Kontextvariablen auch dafür, ob „Sicherheitsbotschaften" (z.B. in Bezug auf die Gefährlichkeit von Schusswaffen) in den Filmen enthalten waren. Diese waren allerdings nur selten

---

[75] Hier wurde dieselbe Definition aus der *National Television Violence Study* benutzt wie bei Tamborini u.a. 2005.

[76] Die Angaben beziehen sich z.T. auf die Ebene der Interaktionen, z.T. auf die Ebene einer Szene und z.T. auf die Ebene des Programms (vgl. dazu Smith u.a. 2004, 589f.).

festzustellen. Über die Folgen dieser Tatsache schreiben die Verfasser (2009, 910): „It remains uncertain whether the portrayal of unsafe firearm practices in media contributes directly to the incidence of firearm injuries.“ Diese Frage lässt sich allerdings auf Basis einer Inhaltsanalyse auch nicht beantworten – woran auch die von den Autoren angeführte, abenteuerliche Parallele mit der Wirkung von Mediendarstellungen auf den Tabakkonsum nichts ändert (vgl. Binswanger / Cowan 2009, 910).

3.4.3. Geschlechtsrollenstereotype

Gewalt im Fernsehen ist, wie Inhaltsanalysen konsistent aufgezeigt haben, typischerweise mit der maskulinen Rolle verbunden (vgl. aber die Ergebnisse zur indirekten Aggression in Kapitel III.3.4.1.), wobei sich jedoch im deutschen Fernsehen im Zeitverlauf hinsichtlich der Aggressivität eine Angleichung zwischen den Geschlechtern zeigt (Kunczik und Zipfel 2006, 45). Dies ist auch das Ergebnis einer Publikation von Signorielli (2005), die die bis 2003 vorliegenden Befunde des im Rahmen der Kultivierungsforschung seit Mitte der 70er Jahre erhobenen „Violence Profile“ des amerikanischen Fernsehprogramms (vgl. zur Kritik daran Kunczik 1998, 42-53) darstellt. Demnach sind im neuen Jahrtausend in der Prime Time (20:00 bis 23:00 Uhr) Männer, Frauen, Weiße und Angehörige von Minderheiten gleich häufig in Gewalt verwickelt. Darüber hinaus sind Frauen und Minderheiten mit gleicher Wahrscheinlichkeit sowohl Täter als auch Opfer.

Dawn K. Cecil (2007) untersuchte, wie Frauen in den vier populärsten US-amerikanischen Kriminalserien (*CSI, Law & Order, Law & Order: Criminal Intent* und *Without a Trace*). dargestellt werden. Insgesamt 90 Folgen wurden analysiert. In 43% davon gab es weibliche Täter. Deren Anteil schwankte insgesamt zwischen 36% und 18%. Es handelte sich überwiegend um weiße Täterinnen, die in unterschiedlichem Ausmaß mit Mittätern zusammenarbeiteten (zwischen 14% und 85%). Bei den Taten handelte es sich überwiegend um Morde, aber auch hier gab es eine große Variationsbreite (20% bis 70%). Zur Motivation für die Ausübung kriminellen Verhaltens in der Realität gilt nach Cecil (2007, 248): „Commonly it is related to physical and sexual abuse, substance abuse, and poverty.“ Im Fernsehen sei das anders: Die Motivation lag in Gier, Rache und am häufigsten in der Liebe. In der Handlungsstruktur wurden weibliche Gesetzesbrecher häufig mit männlichen Mittätern verknüpft. Insgesamt wird nach Cecil ein Bild von Täterinnen gezeichnet, das wenig bedrohlich ist. Auch würden die Täterinnen als für ihre Tat verantwortlich und ihre Strafen als verdient dargestellt. Cecil (2007, 244) fasst zusammen: „In general,

the entertainment media projects an image of female offenders who are beautiful, resourceful, and violent."

Geschlechtsunterschiede bei der Darstellung von Gewalt im spanischen Fernsehen haben auch Fernández-Villanueva u.a. (2009) untersucht.[77] Im Rahmen einer Inhaltsanalyse von 48 Programmstunden der am häufigsten gesehenen Kanäle in den Jahren 2000 und 2005 kamen die Autoren zu dem Ergebnis, dass über drei Viertel aller aggressiven Akte von Männern begangen wurden. Auch die Opfer von Gewalt waren ganz überwiegend (knapp 70%) männlich. Frauen wurden etwas eher in der Opfer- als in der Täterrolle gezeigt (19% vs. 14,5%). Gewalt wurde in 40% der Fälle so dargestellt, dass sie positive Konsequenzen nach sich zog (22% negative Konsequenzen). Dies galt unerwarteterweise stärker für weibliche als für männliche Täter(innen). Weibliche Gewalt wurde eher als gerechtfertigt gezeigt als männliche Gewalt, was mit dem hohen Anteil männlicher Kriminalitätsdarstellungen zusammenhing. Auch wurde Gewalt gegen Frauen eher als illegitim dargestellt als Gewalt gegen Männer.

4. Musik und Musikvideos

Auch Musikvideos gehören zu den Medieninhalten, die in den letzten Jahren auf potenziell problematische Inhalte hin untersucht worden sind. Dabei stehen neben Gewalt v.a. Sex, Drogengebrauch, Frauenfeindlichkeit und Geschlechtsrollen- sowie Rassen-Stereotype im Mittelpunkt des Interesses (vgl. als Überblick Neumann-Braun / Mikos 2006; vgl. auch Kunczik / Zipfel 2004, 245-253; 2006, 331-337). Obwohl z.B. eine Inhaltsanalyse, der das Kategoriensystem der *National Television Violence Study* zugrunde lag, zu dem Ergebnis kam, dass Musikvideos rein quantitativ weniger Gewalt enthalten als andere Programmformen (vgl. Smith u.a. 1998; Smith / Boyson 2002), gab doch der Kontext der Darstellungen (sterile Präsentation von Gewalt, keine Bestrafung des Täters, realistischer Kontext usw.) aus Sicht der Forscher Anlass zur Besorgnis.

Im hier betrachteten Zeitraum kam z.B. Kubrin (2005) in einer Inhaltsanalyse zum *Gangsta Rap* zu dem Ergebnis, dass der Gebrauch von Gewalt nicht nur akzeptiert, sondern sogar als für das (Über-)Leben von Afro-Amerikanern notwendig dargestellt werde. Herd (2009) fand in ihrer Analyse von Rap-Texten einen Anstieg des Anteils

[77] Zu einer nur auf das Jahr 2000 bezogenen, breiter angelegten Inhaltsanalyse der Gewalt im spanischen Fernsehprogramm vgl. Fernández-Villanueva u.a. 2006.

gewalthaltiger Lieder von den 1970er bis in die 1990er Jahre. Dieser erhöhte sich von 27% im Zeitraum zwischen 1979 und 1984 auf 60% zwischen 1994 und 1997. Gewalt wurde zudem stärker mit Glamour, Wohlstand, Maskulinität usw. verbunden. Die Zunahme von Gewalt war v.a. auf das Genre des *Gangsta Rap* zurückzuführen. Hunnicutt und Andrews (2009) befassten sich mit der Darstellung von Tötungsdelikten in den populärsten Rap-Songs zwischen 1989 und 2000 und konstatierten, dass der gewaltsame Tod häufig glorifiziert wurde und mit Themen wie Respekt, Rache und der Auseinandersetzung mit Machstrukturen in Zusammenhang stand.

Weitzer und Kubrin (2009) kamen in einer Studie zu gut 400 Liedern von zwischen 1992 und 2000 erschienenen, besonders erfolgreichen Rap-Alben zu dem Ergebnis, dass in einem verhältnismäßig geringen Anteil der Lieder (22%) frauenfeindliche Inhalte verbreitet wurden. In 18% der frauenfeindlichen Lieder trat Frauenfeindlichkeit in Gestalt einer Legitimation von Gewalt als Sanktion für nicht geschlechtsrollenkonformes Verhalten zu Tage. Eine umfassende Untersuchung, die verschiedene Rap-Genres und mehrere Musik-Kanäle umfasste, haben Conrad, Dixon und Zhang (2009) vorgelegt (analysiert wurden 108 Videos mit 549 Charakteren aus dem Jahr 2006). Die Autoren stellten fest, dass Rap-Musik-Videos weniger violente Themen als vielmehr Materialismus und Frauenfeindlichkeit betonten.

Wie Klaus Neumann-Braun und Lothar Mikos (2006, 36f.) feststellen, sind die für die USA erhaltenen Befunde nicht auf deutschsprachige Musik-TV-Programme und Clips übertragbar, für die jedoch keine eigenen Inhaltsanalysen vorliegen. Außerdem heben die Autoren hervor, dass das häufig angelegte Kriterium der „Sichtbarkeit von Gewalt“ bei der Untersuchung von Gewalt in Musikvideos nicht angemessen sei. Sie konstatieren (Neumann-Braun / Mikos 2006, 37): „Die Schlussfolgerung, eine Handlung sei aggressiv, reduziert sich bei dieser Analyse medialer Gewalt auf die Beobachtung eines bestimmten motorischen Verhaltens und dessen sichtbare Folgen (isolierte gewaltförmige Bildelemente). Die Literaturdurchsicht hat jedoch gezeigt, dass Videoclips einem solchen Kriterium in der Regel nicht entsprechen. Aufgrund formatspezifischer Merkmale der Musikvideos findet Gewalt häufig als versteckte (strukturelle Gewalt) resp. im Modus der Andeutung bzw. Latenz statt. Die aus Filmen bekannte hard violence ist selten Gegenstand von Musikvideos (Einzelfälle). Auch lässt sich die gängige Vermutung eines Zusammenhangs von Sex- und Gewaltdarstellungen nicht bestätigen.“ Zur angemessenen Erfassung der Violenz in Musikvideos fordern sie „kontextsensible Untersuchungen“, die die „formatspezifischen Inszenierungsspezifika“ von Musikvideos berücksichtigen. Hierzu gehöre z.B. die „kultur- und szenespezifische Starinszenierung der KünstlerInnen.“ Die Verfasser

resümieren, dass das Genre „Videoclip“ „keines ist, dass [sic!] auf die Darstellung von nackter Gewalt (hard violence) setzen würde. Vielmehr wird Gewalt und Aggressivität in diesen häufiger als latente bzw. angedeutete Gewalt in Szene gesetzt. Die Darstellungen bewegen sich in der Regel im Modus der Potentialität, d.h. z.B. in Gestalt von Posen und expressiven Selbstinszenierungen.“ (Neumann-Braun / Mikos 2006, 37) Inhaltsanalysen, die dieser Feststellung gerecht werden, liegen bislang noch nicht vor.

5. Computerspiele

Computerspielen, zumindest denen bestimmter Genres, wie z.B. Ego-Shootern, wird in der öffentlichen Diskussion ein besonders hoher Gewaltgehalt unterstellt. Mittlerweile liegen einige inhaltsanalytische Studien vor, die sich der Violenz in Computerspielen gewidmet haben und Anhaltspunkte für deren tatsächlichen Gewaltgehalt liefern (vgl. zu einem Überblick über ältere Studien Kunczik / Zipfel 2004, 190-193; 2006, 288f.; Lachlan / Smith / Tamborini 2005; Smith 2006).

Die meisten der bislang vorliegenden Untersuchungen werden allerdings dem interaktiven Charakter von Computerspielen nicht gerecht. Häufig wird Material herangezogen, das in einer unrealistisch kurzen Spielzeit generiert wurde,[78] was insbesondere in Bezug auf Spiele mit einer Spielhandlung problematisch ist.[79] Hinzu kommt, dass das Spiel zur „Erzeugung“ der zu analysierenden Inhalte meistens nur von einem einzigen Spieler gespielt wird. Dass Inhalte jedoch individuell und in Abhängigkeit von der gewählten Spielstrategie[80] höchst unterschiedlich ausfallen können,[81] haben z.B. Lachlan und Maloney (2008) im Rahmen einer Studie nachgewiesen, in der 160 Probanden 20 Minuten lang eines von vier violenten Spielen spielten. Sowohl die Quantität der Gewalt als auch deren Kontext variierte erheblich zwischen den Spielern. Bei dem Spiel *Grand Theft Auto 3* z.B. lag die Zahl

---

[78] Bei Haninger und Thompson (2004) sowie Thompson, Tepichin und Haninger (2006) war es z.B. „mindestens eine Stunde“, bei Lachlan, Smith und Tamborini (2005) betrug die Spielzeit lediglich 10 Minuten. Vgl. als Überblick auch Weber u.a. 2009, 1018.

[79] Vgl. dazu Weber u.a. (2009, 1018), die auch darauf hinweisen, dass ein erfahrener Spieler zum Durchspielen eines aktuellen Spiels etwa 20 Stunden benötigt. Vgl. aber auch Smith (2006, 68), die auf Basis von Daten von Haninger und Thompson ausführt, dass mit einer Stunde Spielzeit 90% der vom *Entertainment Software Rating Board* als Deskriptoren verwendeten Inhaltstypen erfasst werden können. Nach 10 Minuten Spielzeit betrug der Anteil nur 40%.

[80] Der Gewaltgehalt bzw. die Art der ausgeübten Gewalt kann darüber hinaus auch mit der gewählten Spielfigur variieren (vgl. Smith 2006, 70).

[81] Einige Studien lösen dieses Problem, indem sie die Einführungsfilme der Spiele analysieren (vgl. Jansz / Martis 2007) oder Werbung für Spiele in Spielmagazinen analysieren (vgl. Scharrer 2004).

violenter Akte zwischen 0 und 108 mit einem Mittelwert von 27 und einer Standardabweichung von knapp 25.

Die Bedeutung individueller Unterschiede illustriert auch eine Studie von Weber u.a. (2009). Gegenstand der Inhaltsanalyse war der von den Autoren als typischer Vertreter seines Genres bezeichnete Ego-Shooter *Tactical Ops: Assault on Terror*. Diesen ließen die Forscher im Einzelspielermodus durchschnittlich 50 Minuten lang[82] von 13 erfahrenen, männlichen Spielern zwischen 18 und 26 Jahren spielen. Die Probanden spielten im Mittel seit dem Alter von 12 Jahren Computerspiele und kamen auf eine aktuelle wöchentliche Spielzeit von durchschnittlich 15 Stunden.

Zur Analyse des von den 13 Spielern generierten Inhalts definierten die Forscher sieben typische Spielphasen und 18 Ereignisse, die Übergänge zwischen diesen Phasen markierten. Zu den Spielphasen gehörten die folgenden: 1. Der Ladezeit des Computers geschuldete Wartephase, 2. Verwendung des Ausrüstungsmenüs, 3. sichere Phase (kein Gegner in Sicht), 4. Gefahrenphase (Gegner in Sicht, aber keine Kampfhandlungen), 5. Kampfphase (Schusswaffengebrauch durch den Spieler), 6. Phase, bei der der Spieler angegriffen wird, bevor er selbst feuern kann, und 7. „Ghost Mode“, in dem der Spieler vor dem Ende einer Runde getötet wird und den weiteren Spielverlauf nur noch beobachten kann. Ein Ereignis, das z.B. den Übergang zwischen einer Kampfphase und einer sicheren Phase darstellte, konnte etwa im Töten eines Gegners oder in dessen Rückzug bestehen.

In Bezug auf den von den Spielern erlebten Gewaltgehalt zeigte sich folgender, auch für die öffentliche Diskussion um die Violenz in Ego-Shootern interessante Befund: „What stands out is that the players spent an average of 45% of their playing time in the safe-phase exploring the game’s environment, searching for opponents, and working on combat strategies. Moreover, the players spent an average of 26 % of their playing time in the ghost-mode phase, which is a common feature among *Counter-Strike* and other FPSGs [First-Person-Shooter Games]. During these times, the players were not engaged in violent interactions. Violent player actions, e.g. the use of the weapon, accounted on average for only 7% of the total playing time.“ (Weber u.a. 2009, 1030f.). Dieses Ergebnis spricht eindeutig gegen die Behauptung, Ego-Shooter seien eine reine Aneinanderreihung violenter Akte.

---

[82] Wie die Autoren (2009, 1018; 1020) ausführen, entspricht diese Zeit einer typischen Spielsitzung eines Ego-Shooters, der online normalerweise in mehreren kürzeren aufeinanderfolgenden Runden gespielt wird.

Aus der Kombination zwischen verschiedenen Spielphasen und Ereignissen ermittelten die Verfasser zudem typische Spielmuster. Auf Basis von Sequenzen aus drei Elementen (z.B. ein Spieler in einer Kampfphase tötet seinen Gegner und kehrt zu einer sicheren Phase zurück) ergaben sich 483 Kombinationen, wobei die 16 häufigsten Sequenzen etwa die Hälfte aller Sequenzen bzw. knapp 60% der Spielzeit ausmachten. Die Verfasser konstatierten dazu, dass die gängigsten Abläufe einem Spielmuster entsprachen, bei dem Spieler zu Beginn einer neuen Runde Ausrüstungsgegenstände kaufen, sich auf ihren Gegner zubewegen und in Kampfhandlungen eintreten, bei denen sie entweder ihren Gegner töten und dann in weitere Kämpfe involviert werden oder selbst getötet werden und dann aus einem Beobachtungsmodus heraus auf den Beginn der nächsten Runde warten müssen. Hinter der großen Zahl der festgestellten Kombinationen von Spielelementen können nach Ansicht von Weber u.a. (2009, 1031) aber auch verschiedene Spielstrategien stehen, die wiederum vermutlich von individuellen Rezipienteneigenschaften abhängig sind und die Wirkung[83] von Computerspielen beeinflussen können.

Die Forscher zeigten anhand ihrer Daten, dass es auf Basis einer Analyse der Zeit, die die einzelnen Spieler mit den verschiedenen Phasen verbrachten, möglich war, verschiedene Spielertypen zu identifizieren (z.B. vorsichtig, erfolgreich).[84] Sie folgern daraus (Weber u.a. 2009, 1025): „These analyses demonstrate that although all players possessed comparable past FPSG playing experiences, they applied different playing tactics and hereby generated varying intensities of exposure to video game violence.“

Die starke Variation der Inhalte zwischen verschiedenen Spielern wird in den anderen aktuellen Inhaltsanalysen nicht berücksichtigt. Von diesen konzentrieren sich einige auf Computerspiele mit einer bestimmten Altersfreigabe bzw. wurden mit dem Ziel durchgeführt, die Angemessenheit dieser Alterseinstufungen zu überprüfen. In Deutschland haben z.B. Theresia Höynck u.a. (2007) vom *Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen* eine Untersuchung zur Angemessenheit der USK-Alterseinstufungen von 62 ab 12, ab 16 und nicht für Jugendliche freigegebenen

---

[83] In ihrer eigenen Studie konstatierten die Forscher auf Basis der Erhebung physiologischer Daten, dass verschiedene Spielereignisse ein unterschiedliches Erregungsniveau zur Folge haben (vgl. dazu auch Kapitel VI.4.4.2.).

[84] In einem Vortrag, auf dem die Publikation von Weber u.a. (2009) basiert (vgl. Weber u.a. 2006), haben die Forscher auf Basis der Dauer von den einzelnen Spielern generierter Sequenzen (in dieser Auswertung aus vier Elementen zusammengesetzt) eine Clusteranalyse durchgeführt und dabei sechs Spielertypen identifiziert: „Professional“, „Cautious“, „Daredevil“, „Average“, „Advanced“ und „Monotonous“ (vgl. Weber u.a. 2006, 24).

sowie weiteren 10 von der *Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Medien* (BPjM) indizierten Spiele vorgelegt. Die analysierten Spiele gehörten zu drei Genres, die einen relativ hohen (d.h. jugendschutzrelevanten) Gewaltanteil erwarten ließen: First-Person-Shooter, Third-Person-Action-Games (ebenfalls Actionspiele mit Schusswaffen, aber Kameraperspektive von außen) und Beat-'em-Up-Games (Kampfspiele ohne Schusswaffen mit wechselnden Kameraperspektiven). Die Spiele wurden im Rahmen eines für die Studie entwickelten Testberichtsschemas nach verschiedenen inhaltlichen Kriterien beurteilt. Eine Analyse der gewaltbezogenen Merkmale über alle Spiele hinweg wird nicht vorgelegt und war nicht Ziel der Untersuchung. Im Hinblick auf die USK-Einstufung der untersuchten Spiele kamen die Autoren zu dem Ergebnis, dass diese nur bei 22 Spielen (35,5%) „angemessen" sei. In 17 Fällen (27,4%) wurde sie als „zweifelhaft" und in 23 Fällen (37,1%) als „unangemessen" beurteilt. Mindestens sechs Spiele hätten nach Meinung der Autoren keine Kennzeichnung erhalten dürfen, was in der Praxis vermutlich eine Indizierung bedeutet hätte.[85]

Auch in den USA sind mehrere Studien erschienen, bei denen eine Überprüfung der Alterskennzeichnung und der vom *Entertainment Software Rating Board* (ESRB) verwendeten „Deskriptoren" (d.h. auf den Spielen zu findende Warnungen vor konkreten Arten von Inhalten, wie z.B. Gewalt, Sex, Drogengebrauch usw.) im Mittelpunkt stand. Sheri Klein (2005) z.B. verglich bei den 20 populärsten Spielen von *Nintendo*, *Sony* und *Microsoft* den inhaltsanalytisch erfassten Inhalt der Spiele mit den Inhaltswarnungen des ESRB. Klein (2005) kommt zu dem Ergebnis, dass nicht immer korrekt angegeben werde, wenn Gewalt, Sex, Drogenmissbrauch oder Obszönitäten in den Spielen enthalten seien.

Nach zwei früheren Studien, in denen Spiele mit dem Rating „E" (= „Everyone", d.h. geeignet ab 6 Jahren) (vgl. Thompson / Haninger 2001) bzw. „T" (= „Teen", d.h. geeignet ab 13 Jahren) (vgl. Haninger / Thompson 2004) untersucht worden waren, haben sich Thompson, Tepichin und Haninger (2006) dem potenziell jugendgefährdenden Inhalte von Spielen mit dem Rating „M" (= „Mature", d.h. geeignet ab 17 Jahren) zugewandt. Aus 147 mit „M" eingestuften Spielen wurde eine Zufallsstichprobe von 36 Spielen gezogen, die mindestens für eine Stunde gespielt wurden. Es zeigte sich, dass vom ESRB vorgenommenen Inhaltsbeschreibungen durchaus angemessen waren. Gleichwohl identifizierten die Autoren in 29 Spielen 45 bedenk-

[85] Die Studie und die Schlussfolgerungen der Autoren sind durchaus kontrovers diskutiert worden. Vgl. dazu beispielsweise Berthold / Holling 2007 und die Replik von Kleimann u.a. (2007).

liche Inhalte, vor denen der Ansicht der Autoren nach durch Verwendung entsprechender Inhaltsdeskriptoren gewarnt werden sollte.

Ein in den Studien von Thompson und Haninger untersuchter Aspekt war auch der Gehalt an *verbaler Gewalt* in Gestalt von „Profanity“, was die Verfasser als „use of abusive and vulgar language, anatomical references without the use of such words, and obscene gestures […]“ definieren (Thompson / Tepichin / Haninger 2006, 859). In zwei Dritteln der Spiele waren solche Inhalte vorhanden, bei den mit „T“ klassifizierten Spielen betrug der Anteil 27% (vgl. Haninger / Thompson 2004) und bei den Spielen mit dem Rating „E“ lag er unter 5% (vgl. Thompson / Haninger 2001).

Speziell der Verbreitung von „Profanity“ in Computerspielen war eine Studie von Ihory u.a. (2009) gewidmet. Die Forscher untersuchten 133 der am meisten verkauften Spiele für verschiedene Spielplattformen und kamen zu dem Ergebnis, dass diese Form verbaler Aggression in einem Fünftel der Spiele, insbesondere in solchen für ein erwachsenes Publikum (Rating „M“), vorkam und in diesen auch häufig verwendet wurde (durchschnittlich 14mal pro Spiel). Die Verfasser weisen darauf hin, dass ein solcher Sprachgebrauch in Spielen aus Gründen potenzieller Imitation verbaler Aggression bzw. unangemessener Sprache im Allgemeinen sowie möglicher Desensibilisierungswirkungen problematisch sein könne. Allerdings ist zu berücksichtigen, dass nicht jeder Kraftausdruck unmittelbar mit verbaler Gewalt gleichzusetzen ist und Untersuchungen, die v.a. das Vorkommen bestimmter Worte zum Beurteilungsmaßstab machen, nur eine begrenzte Aussagekraft besitzen.

Neben verbaler Gewalt sind auch andere Einzelaspekte des Spielinhalts Gegenstand spezieller Analysen geworden. Kenneth Lachlan, Stacy L. Smith und Ron Tamborini (2005) untersuchten z.B. die Merkmale bzw. Eigenschaften *violenter Charaktere* in populären Video-Spielen. Theoretische Grundlage war die Annahme, dass eher Charaktere imitiert werden, die als attraktiv oder dem Spieler selbst ähnlich wahrgenommen werden (vgl. Kapitel VI.4.2.5.). Untersucht wurden jeweils zehn Spielminuten der 60 seinerzeit populärsten Spiele. Das Kategorienschema lehnte sich an die *National Television Violence Study* an. Die Befunde beschränken sich im wesentlichen auf die Erkenntnis, dass violente Spielcharaktere Attribute besitzen, die sie für manche Spieler attraktiv erscheinen lassen: „Simply put, there are a wide variety of aggressive role models in violent video games which present physical aggression in such a way that increases the risk of learning aggression in different ways to different audiences.“ (Lachlan / Smith / Tamborini 2005, 325).

In einer weiteren Untersuchung werteten Smith u.a. (2004) diese Daten im Hinblick auf den Waffengebrauch aus und stellten außerdem Vergleiche mit Fernsehinhalten an (vgl. Kapitel III.3.4.2.). Insgesamt fanden die Autoren 116 violente Interaktionen, in denen Waffen eine Rolle spielten, was einem Anteil von 8% entsprach. Im Vergleich mit der Analyse zur Fernsehgewalt zeigte sich Folgendes (Smith u.a. 2004, 599): „The template for gun violence in video games seems to be adult, White, male perpetrators engaging in repetitive, serious, and justified aggression that results in some harm to the target and no punishment to the instigator. Some of the time these depictions are presented in contexts where rewards are present and humorous incidents occur. Television seems to do a better job than video games at featuring some elements that decrease the risk of aggression such as showing the realistic consequences of violence. Further, the violence in video games, in comparison to television, is more likely to be justified and repetitive in nature.“ Im Rahmen von Spielen waren aber fast immer Blut und Verletzungen zu sehen, während das in Bezug auf das Fernsehen nur für ein Drittel der Interaktionen galt.

Verschiedene, das Wirkungsrisiko steigernde bzw. verringernde Kontextfaktoren wurden auch in einer japanischen Studie von Akiko Shibuya und Akira Sakamoto (2003) untersucht. Hierbei handelt es sich um eine Inhaltsanalyse von 41 Computerspielen, die auf Basis von Umfragen zum Lieblingsspiel von 900 japanischen 10- bis 11-jährigen Kindern ausgewählt worden waren. Die Spiele wurden je nach Länge und Spielmodus (Einzel- oder Multi-Player-Spiele) von mindestens zwei (bis zu vier) Studierenden im Rahmen von zwei bis fünf 30-minütigen Sitzungen gespielt und kodiert. 85% der Spiele enthielten mindestens einen violenten Akt. Zu den Faktoren, die nach Ansicht der Autoren eine negative Wirkung hervorrufen können, gehörte der Anteil attraktiver Spielfiguren (54%, 20% davon Helden). Gewalt wurde fast immer (94%) belohnt und nur zu 57% bestraft. Ein humorvoller Kontext war in 60% der Spiele vorhanden. Allerdings wurden fast immer Schmerzen und Schäden gezeigt (94%), und gerechtfertigte und ungerechtfertigte Gewalt hielten sich ungefähr die Waage (wobei die Rechtfertigung v.a. darin bestand, dass das Spiel ohne Anwendung von Gewalt nicht fortgesetzt werden konnte).

Ein weiterer Aspekt der Analyse von Computerspielen sind *Geschlechtsrollenstereotype*.[86] Da die Diskussion in vielen Studien zu dieser Thematik über den

[86] Die Bewertung solcher Stereotypen in Computerspielen durch Studierende (46 weiblich, 41 männlich) haben Brenick u.a. (2007) untersucht. Dabei zeigte sich, dass Männer und Frauen die Geschlechtsrollenstereotype negativ bewerteten, weil schädliche Einflüsse auf die Spieler vermuten wurden. Zugleich aber konstatierten die Autoren (2007, 412): „The novel findings of the present study were that individuals who play video games with high frequency, particularly males,

Gewaltaspekt hinausgeht, seien an dieser Stelle nur die im hier vorliegenden Kontext relevanten Ergebnisse zusammengefasst. Die meisten Untersuchungen kommen zu dem Ergebnis, dass Männer in Computerspielen die Hauptrolle einnehmen und als fähige, waffentragende, mächtige Helden auftreten, wohingegen Frauen zumeist eher unterrepräsentiert und Nebenfiguren sind, die als schwach und hilfsbedürftig, attraktiv, knapp bekleidet und sexualisiert dargestellt werden (vgl. z.B. Scharrer 2004; Dill u.a. 2005; Ivory 2006; Dill / Thill 2007; Miller / Summers 2007; Graphentin 2009; vgl. auch Jansz und Martis 2007, 141; Klimmt 2009, 69). Eine Konsequenz dieser Art von Darstellung wird darin gesehen, dass männliche Jugendliche im Alltag für sie unerreichbare Formen einer „Maskulinität" ausleben könnten (vgl. Jansz 2005; Jansz / Martis 2007). Die Situation für Frauen sei dagegen vollkommen anders. Die in den Spielen angebotenen Rollenstereotype werden von einigen Autoren als wichtiger Grund dafür angesehen, weshalb junge Frauen Spiele weniger nutzen als Männer (vgl. Williams 2006a). Aufgrund der wenigen Hauptrollen von Frauen in Computerspielen bemerken Kutner und Olson (2008, 149): „This leaves girls without many nonviolent video game heroines with whom they can identify."

Inzwischen gibt es aber (zumindest einige) Spiele, in denen Frauen eine dominante Rolle spielen (vgl. Labre / Duke 2004). Ein Beispiel hierfür ist das 1996 erstmals erschienene Spiel *Tomb Raider* mit der inzwischen zur Kultfigur gewordenen *Lara Croft*. Jeroen Jansz und Raynel G. Martis (2007) untersuchten in *The Lara Phenomenon* die Bedeutung von Geschlechtsrollen (insbesondere dominanten Frauen) und Rassezugehörigkeit in Video-Spielen. Mit „Lara Phenomenon" ist dabei das Auftreten „tougher", kompetenter Frauen in dominanten Positionen gemeint. Eine Inhaltsanalyse der Einführungsfilme von zwölf zwischen 2001 und 2003 erschienenen Computerspielen zeigte, dass Frauen ebenso häufig auftraten wie Männer, wobei die Frauen „sexualisiert" dargestellt wurden. Jansz und Martis (2007, 147) argumentieren, dass Frauen, die Computerspiele nutzen, unterschiedliche, durchaus entgegengesetzte Erfahrungen machen können: „On the one hand, they generally play disproportionately thin characters with exaggerated female characteristics that may teach them ideals about femininity and beauty that are possibly damaging to their health […]. On the other hand, the Lara phenomenon may be empowering for female gamers. The female characters they are playing may look

were more likely to condone negative stereotypic images, to be less critical of negative images, and to view that game content should not change than were individuals who play video games with low frequency."

odd, but they are competent and occupy a powerful position in the virtual world of the video game."

6. Zusammenfassung

Insgesamt ist festzustellen, dass in aktuellen Inhaltsanalysen Gewaltinhalte in Bezug auf ein breites Spektrum von Medien, Genres und speziellen inhaltlichen Gesichtspunkten (v.a. indirekte Gewalt und Geschlechtsrollenstereotype) untersucht worden sind. Erfreulicherweise finden in Inhaltsanalysen mittlerweile diverse Kontextfaktoren Berücksichtigung, was der Tatsache Rechnung trägt, dass von verschiedenen Inhalten ein unterschiedliches Wirkungsrisiko ausgeht (vgl. Kapitel VI.4.). Allerdings erfolgt nicht bei jedem der untersuchten Aspekte eine sinnvolle theoretische bzw. empirisch fundierte Einordnung. Dies führt nicht selten zur selbstzweckhaft anmutenden Erhebung und Auswertung einer unübersichtlichen Menge von Variablen und z.T. trivialen Befunden, deren Schilderung den Blick für wirklich relevante Ergebnisse verstellt.[87] Auch wäre es wünschenswert, klassische Inhaltsanalysen mit der Wahrnehmung der Inhalte durch die Rezipienten zu verbinden, wie es etwa Werner Früh (2001) in seiner „Funktionalen Inhaltsanalyse" getan hat.

Nach wie vor mangelt es an international vergleichende Studien. Auch der Herausforderung eines intermedialen Vergleichs von Inhalten innerhalb einer einzigen Untersuchung mit ähnlicher Methodik stellen sich nur wenige Forscher. Eine studienübergreifende Betrachtung der Ergebnisse oder gar die Durchführung einer Meta-Analyse wird aufgrund der sehr unterschiedlichen Operationalisierungen stark erschwert. Immerhin haben sich die Gewaltdefinition und das Kategoriensystem der *National Television Violence Study* zu einem in vielen Untersuchungen (z.T. adaptierten) Standard entwickelt, was Vergleiche zwischen Studien bzw. Medien erleichtert.

Bis auf die Inhaltsanalyse des deutschen Fernsehprogramms von Grimm, Kirste und Weiß (2005) sowie Untersuchungen zur Kriminalitätsberichterstattung in Zeitungen

[87] Dies gilt z.T. auch für die extrem detailreiche Darstellung der Ergebnisse in der Studie von Grimm, Kirste und Weiß (2005), die bis in Einzelheiten wie z.B. die Motive zur Ausübung von Gewalt bei in den Medien dargestellten Tieren (S. 103) reicht. Zu weiteren, willkürlich herausgegriffenen Beispielen vgl. etwa den Zusammenhang zwischen dem Körpergewicht der Protagonisten und der Wahrscheinlichkeit, dass diese Gewalt im Rahmen von Cartoons in Form von Schlägen ausüben (vgl. Klein / Shiffman 2008, 190), oder die Erhebung von Gesundheitszustand, Normalgewichtigkeit und Kleidungszustand violenter Protagonisten in Kinofilmen (vgl. Binswanger / Cowan 2009, 909).

liegen keine neuen Studien zum Gewaltgehalt deutscher Medien vor. Internationale Befunde, die sich ganz überwiegend auf amerikanische Medien beziehen, lassen sich im Bereich des Fernsehens und der Printmedien gar nicht und auch in Hinblick auf Filme, Musikvideos und Spiele nur sehr bedingt auf die deutschen Verhältnisse übertragen, so dass hier weiterer Forschungsbedarf besteht.

Insbesondere zu Computerspielen sind zahlreiche neue Untersuchungen hinzugekommen, die allerdings der besonderen Problematik interaktiver Inhalte methodisch nicht gerecht werden. Hier sind weitere Untersuchungen gefragt, die die Ansätze von Lachlan / Maloney (2008) und Weber u.a. (2009) aufgreifen und nach Wegen suchen, für den durchschnittlichen Spieler oder verschiedene Spielertypen tatsächlich repräsentative Spielinhalte zu analysieren.

IV. MOTIVE FÜR DEN KONSUM VON MEDIENGEWALT

1. Vorbemerkungen

Die Kenntnis der Ursachen für die Zuwendung zu violenten Medieninhalten stellt eine wichtige Voraussetzung dar, um Verarbeitungsmechanismen und schließlich auch Wirkungen verstehen zu können. Bereits 1999 hat Jürgen Grimm (1999, 9) in diesem Kontext konstatiert: „Wirkungsfragen müssen schon deshalb im Zusammenhang mit Motivationsfragen diskutiert werden, da nur derjenige, der die Anziehungskräfte der Fernsehgewalt zutreffend zu beurteilen vermag, imstande ist, etwaige Wirkungsrisiken aufzufangen. Ohne Zuwendungsattraktivität keine Rezeption, ohne Rezeption keine Wirkung von Fernsehgewalt.“ Die hier angesprochenen Zusammenhänge haben mit der Popularität violenter Computerspiele noch an Relevanz gewonnen.

Abgesehen davon, dass Inhalte, die aufgrund ihrer Attraktivität intensiv genutzt werden, ein besonders großes Wirkungspotenzial besitzen, hat sich in der Forschung mittlerweile auch die Erkenntnis durchgesetzt, dass die Rezeption violenter Inhalte und deren Effekte in einem Wechselwirkungsverhältnis stehen, wie ihn z.B. das „Modell der Abwärtsspirale“ von Michael D. Slater u.a. (2003; vgl. Kapitel VII.2.) postuliert. Rezipienten, die Mediengewalt attraktiv finden und sie intensiv konsumieren, sind auch stärker von ihren Wirkungen betroffen. Eine Steigerung der Rezipientenaggression durch den Konsum entsprechender Inhalte wiederum kann deren Anziehungskraft weiter erhöhen und somit deren Wirkungen verstärken. Darüber hinaus ist davon auszugehen, dass die Folgen von Mediengewalt je nach Nutzungsmotiv variieren (vgl. Haridakis 2000; 2002; 2006; Haridakis / Rubin 2003; Sherry u.a. 2006; vgl. Kapitel VI.2.6.), so dass die Kenntnis der individuellen Zuwendungsmotive Aussagen über das Risikopotenzial der Mediengewaltnutzung bei verschiedenen Rezipientengruppen ermöglichen und auch Ansatzpunkte für präventive Maßnahmen bieten könnte.

Die wünschenswerte systematische Verbindung von Nutzungs- und Wirkungsperspektive ist in der Forschung bislang allerdings lediglich in Ansätzen vollzogen worden. Auch haben die Gründe für die Zuwendung zu violenten Inhalten bislang noch deutlich weniger Aufmerksamkeit erfahren als Wirkungsfragen.

In vielen der vorliegenden Studien wird als Rahmenkonzept für die Erklärung der Nutzung violenter Medieninhalte mit dem *Uses-and-Gratifications-Approach* ein

klassischer Ansatz der Kommunikationswissenschaft verwendet, demzufolge Mediennutzung aus einem funktionalen Kalkül des Rezipienten heraus erfolgt. Der Uses-and-Gratifications-Approach geht von einem aktiven Rezipienten aus, der sich aus bestimmten Bedürfnissen heraus und mit bestimmten Gratifikationserwartungen zielgerichtet konkreten Medieninhalten zuwendet. In einer viel zitierten Formulierung von Katz, Blumler und Gurevitch (1974, 20) befasst sich der Uses-and-Gratifications-Ansatz „with 1) the social and psychological origins of 2) needs, which generate 3) expectations of 4) the mass media or other sources which lead to 5) differential patterns of media exposure (or engagement in other activities), resulting in 6) need gratifications and 7) other consequences, perhaps mostly unintended ones."

Das ursprüngliche Konzept ist mittlerweile weiter ausdifferenziert und insbesondere um eine Unterscheidung zwischen gesuchten und erhaltenen Gratifikationen ergänzt worden. Diese Weiterentwicklung ist insofern von Bedeutung, als sich die Erfüllung bzw. Nichterfüllung von Gratifikationserwartungen (gemeinsam mit einer Bewertung der entsprechenden Gratifikationen) in der künftigen Beurteilung von Medieninhalten und damit im weiteren Medienkonsum niederschlagen dürfte (zu einem Überblick über den Ansatz vgl. Kunczik / Zipfel 2005, 343-351; Schweiger 2007, S. 60-92; zu einer Weiterentwicklung in Bezug auf die Computerspielnutzung vgl. Schlütz 2002).

Im weiteren Verlauf des Kapitels wird zunächst auf die sozialen und psychologischen Grundlagen der Bedürfnisse für die Nutzung von Mediengewalt eingegangen, indem der Zusammenhang zwischen soziodemografischen Faktoren sowie Persönlichkeitsfaktoren auf der einen und dem Konsum violenter Medieninhalte auf der anderen Seite dargestellt wird. Im Anschluss daran werden verschiedene Ansätze vorgestellt, die zu erklären versuchen, welche Funktion Fernseh- und Computerspielgewalt für den Rezipienten besitzen kann.

Zuvor sollen jedoch kurz einige grundsätzliche Probleme dieses Forschungsfeldes thematisiert werden. Diese betreffen insbesondere die zahlreichen Untersuchungen, die versucht haben, über (qualitative und quantitative, häufig online durchgeführte) Befragungen Gratifikationserwartungen der Rezipienten in Bezug auf violente Medieninhalte zu erheben. Für sie gilt ein gegenüber Uses-and-Gratifications-Studien generell erhobener Vorwurf: Die Messung von Nutzungsmotiven über Selbstangaben setzt voraus, dass sich die Rezipienten ihrer Bedürfnisse bewusst und in der Lage sind, diese zu artikulieren. Hiervon kann nicht unbedingt ausgegangen

werden, und es ist damit zu rechnen, dass bestimmten (im Fragebogen zumeist vorgegebenen) Bedürfnissen zugestimmt wird, um Mediennutzungsverhalten ex post facto zu rationalisieren.

Selbst wenn man die Angaben der Befragten als reliabel betrachtet, liefern die meisten Studien allerdings keinen Aufschluss darüber, welches die speziellen Motive für den Konsum von gewalthaltigen Medienangeboten sind, da sie keinen oder nur einen sehr eingeschränkten Vergleich mit anderen (gewaltfreien) Genres vornehmen. So ist nicht auszuschließen, dass Gründe für den allgemeinen Fernseh- bzw. Computerspielkonsum gemessen wurden bzw. die gesuchten Gratifikationen von mehreren Genres erfüllt werden.

Dies gilt z.B. für die Studie von Haridakis (2000; 2002; 2006; Haridakis / Rubin 2003; vgl. auch Kapitel VI.2.6.), dessen Fokus auf der Bedeutung von Nutzungsmotiven für die Wirkung violenter Fernsehinhalte lag. Haridakis stellte fest, dass mit Ausnahme des Motivs der sozialen Interaktion alle von ihm in einer Studie mit 296 studentischen Probanden (55,4% weiblich, Durchschnittsalter 20,5 Jahre) untersuchten Nutzungsmotive eine Beziehung mit der Zuwendung zu Fernsehgewalt aufwiesen. Am ausgeprägtesten war dieser Zusammenhang für das Motiv des Zeitvertreibs ($r = .32$), gefolgt von Erregung ($r = .22$), Entspannung und Ablenkung ($r = .17$), Unterhaltung ($r = .14$) sowie dem Informations- und Lernbedürfnis ($r = .12$).

In Bezug auf violente Computerspiele stellten sich in verschiedenen Studien beispielsweise die Motive, Phantasien von Macht und Ruhm auszuleben, realistisch dargestellte und aufregende virtuelle Welten zu entdecken, die eigene Stimmung zu regulieren (z.B. Abbau von Wut und Frustration; Suche nach Erregung), Eskapismus (Wirklichkeitsflucht, Ablenkung), die Ausübung von Macht und Kontrolle, der Spaß an der Herausforderung, Leistung und Wettbewerb, die soziale Interaktion mit anderen bzw. die Erfahrung eines Gemeinschaftsgefühls als Gründe für die Nutzung heraus (vgl. Jansz / Martens 2005; Hartmann 2006a; BBFC 2007; Hobler 2007; Jansz / Tanis 2007; Lehmann u.a. 2007; Olson / Kutner / Warner 2008; Meister u.a. 2008). Teilweise wurde hierbei auch nach verschiedenen Rezipientenvariablen wie soziodemografischen und Persönlichkeitsfaktoren (vgl. Kapitel IV.2.); dem Lebensstil (vgl. Lehmann u.a. 2007); Clan-Mitgliedschaft (vgl. Jansz / Martens 2005; Jansz / Tanis 2007) usw. sowie Eigenschaften des Spiels (Gewaltintensität, Komplexität, Realismus; vgl. Lehmann u.a. 2007) bzw. des Nutzungs-Modus (Spiel als Lebensmittelpunkt bzw. als wettbewerbsorientierter E-Sport; vgl. Lehmann u.a. 2007)

unterschieden. Die meisten Studien widmeten sich den Motiven für die Nutzung von First-Person-Shootern – ein Vergleich verschiedener violenter Genres wurde ebenso selten vorgenommen wie eine Gegenüberstellung violenter und nicht-violenter Spiele.

Eine Ausnahme stellt beispielsweise die Untersuchung von Tanis und Jansz (2008) dar, die in einer explorativen Studie über eine Online-Befragung von 942 Spielern (98% männlich, Durchschnittsalter 21 Jahre) die Spielmotive für die vier am häufigsten genannten Genres (Action / Fighting; First-Person-Shooter, Rollenspiele, MMORPGs[88]) näher betrachteten. Es zeigte sich, dass das Wettbewerbsmotiv für die Spieler von Shootern am wichtigsten und für die Spieler der beiden Rollenspiel-Genres am unwichtigsten war. Für das Motiv der Herausforderung wie auch das des Eskapismus zeigte sich ein umgekehrtes Bild. Die Spieler von Rollenspielen schätzten zudem die Möglichkeit, Dinge auszuprobieren, die sie in der Realität nicht tun konnten (Phantasie-Motiv), was für Shooter-Spieler kaum Relevanz besaß. In Bezug auf das Erregungsmotiv und das Motiv des Zeitvertreibs zeigten sich keine Unterschiede. MMORPG-Spieler schätzten zudem den Kontakt mit anderen, was in Bezug auf nicht online gespielte Rollenspiele die geringste Bedeutung besaß. Auch eine solche Untersuchungsanlage ermöglicht jedoch noch keine Aussagen darüber, welche Nutzungsmotive konkret mit welchen Spielelementen zusammenhängen.[89]

In Bezug auf die Attraktivität von Gewalt bleibt zu klären, welche der drei folgenden Möglichkeiten zutrifft:

1. *Gewalt an sich* besitzt eine Anziehungskraft für den Rezipienten (wobei zu klären wäre, aus welchen Gründen das der Fall sein könnte).

2. Gewalt alleine macht Medieninhalte nicht attraktiv, erhöht aber *im Verbund mit anderen Elementen* die Anziehungskraft eines Films bzw. Spiels, z.B. in dem sie deren andere Funktionen für den Rezipienten verstärkt.

3. Gewalt spielt für die Attraktivität von Medieninhalten *keine Rolle* – es sind ganz *andere Aspekte* von (zugleich violenten) Medieninhalten, die für Rezipienten eine Gratifikation besitzen.

---

[88] MMORPG = Massively Multi-Player Online Role-Playing Games (zu den Kriterien, die diese Spiele ausmachen, vgl. Chan / Vorderer 2006.

[89] Vgl. dazu auch Kutner / Olson (2008, 114), die feststellten, dass Kinder, die Spiele mit dem Rating „M“ („Mature“) spielten, als Motive eher Wettbewerb, Abbau von Wut, die Möglichkeit zum Verändern der Spiele über den Computercode (Modding) und das Vorkommen von Waffen nannten.

In Bezug auf die erste Möglichkeit liegen zwar Untersuchungen vor, in denen die Rezipienten ein größeres Vergnügen beim dem Konsum violenter (bzw. von ihnen als violenter wahrgenommener) Medieninhalte zeigten als bei der Beschäftigung mit nicht-violenten (bzw. als weniger violent wahrgenommenen) Inhalten (vgl. z.B. Bösche 2009[90] und in Bezug auf violente Sportveranstaltungen Raney / Depalma 2006; Raney / Kinnally 2009[91]). Auch in diesen Studien konnte aber zumeist nicht ausgeschlossen werden, dass nicht die Gewalt, sondern andere Aspekte der Darstellung ausschlaggebend waren, da sich das violente und nicht-violente Stimulusmaterial noch in anderer Hinsicht unterschied. Nahe liegend ist, dass eine Präferenz für Gewaltdarstellungen als solche bei Personen mit bestimmten, v.a. aggressiven Prädispositionen vorliegt. Entsprechende Befunde werden in Kapitel IV.2.2. vorgestellt. Über die genauen Ursachen solcher Präferenzen (z.B. Bestätigung eigenen Verhaltens) liegen bislang allerdings nur Vermutungen vor. Auch aus theoretischer Sicht haben sich einige Autoren mit möglichen Gründen für eine inhärente Attraktivität violenter Darstellungen beschäftigt. Diese Ansätze werden in Kapitel IV.4. vorgestellt, sind jedoch bislang weitgehend ohne empirische Überprüfung geblieben.

In Bezug auf die zweite Überlegung, die Annahme, dass Gewalt im Zusammenspiel mit anderen Elementen von Medieninhalten zur Attraktivität beiträgt, wird beispielsweise argumentiert, dass Violenz als Schlüsselreiz für Wettbewerbssituationen fungieren und deren Ernsthaftigkeit unterstreichen könnte (vgl. z.B. Klimmt u.a. 2006). Das Spielmotiv des Erfolgs bzw. der Selbstbestätigung, das auf wettbewerbsorientierte Spiele generell zutrifft, wäre dann bei violenten Spielen möglicherweise

---

[90] Von den Spielern des violenten Spiels hinterließen 90% ihre Email-Adresse, um für weitere Studien kontaktiert werden zu können, bei den Spielern einer weniger violenten bzw. nicht-violenten Spielversion waren es hingegen nur 25%. Auch war die Spiel-Performance in der violentesten Spielbedingung am besten, was Bösche (2009, 148) etwas gewagt als möglichen Hinweis für eine aufregendere Spielerfahrung und größeres Spielvergnügen interpretiert. Bei allen verwendeten Versionen handelte es sich um selbst programmierte, cartoonartige Spiele (in denen ein Hase gefüttert, mit einem Hammer „diszipliniert“ oder ebenfalls mit einem Hammer sicht- und hörbar schwer verletzt wurde).

[91] Bei Raney / Depalma (2006) wurden Ausschnitte aus einem Boxkampf mehr genossen als solche aus einem Baseball-Spiel. Ausschnitte aus einem Wrestling-Kampf (violent, aber einem „Drehbuch“ folgend) lagen dazwischen. Allerdings galten diese Befunde v.a. für Männer und für Sportfans. Bei Raney und Kinnally (2009) wurden Reaktionen der Zuschauer auf College-Football-Spiele ihrer Heimmannschaft verglichen. Die Spiele unterschieden sich dadurch, ob die Heimmannschaft gewann oder verlor und ob sie gegen einen ernsthaften Rivalen antrat oder nicht. Spiele gegen ernsthafte Rivalen und gewonnene Spiele wurden als violenter wahrgenommen als Spiele gegen andere Gegner bzw. verlorene Spiele. Als violenter wahrgenommene Spiele wurden zudem lieber gesehen – das galt allerdings nicht für Spiele gegen starke Rivalen, die von der Heimmannschaft verloren wurden. Allerdings haben die Autoren den tatsächlichen Violenzgehalt der Spiele lediglich sehr grob im Hinblick auf bestimmte statistische Indikatoren (z.B. Strafen innerhalb des Spiels) ausgewertet.

besonders ausgeprägt. Ähnliches gilt für das von der Forschung ebenfalls gut belegte Motiv der Ausübung von Macht und Kontrolle. Beide Gratifikationserwartungen sollten durch violente Spiele, in denen es um Leben und Tod geht bzw. der Spieler machtvolle Einzelpersonen bis hin zu ganzen Armee steuern kann, besonders gut erfüllt werden (vgl. z.B. Kuhrcke / Klimmt / Vorderer 2006; Klimmt u.a. 2008, 110f.). In einer von Kuhrcke, Klimmt und Vorderer (2006) durchgeführten Online-Befragung von knapp 2.600 spielinteressierten Probanden erwiesen sich die Motive Erfolg / Kompetenz bzw. Macht / Kontrolle (neben einer „ästhetischen Zerstörungspräferenz“ und Hypermaskulinitätsidealen) als signifikante Prädiktoren der Präferenz für Kriegsspiele. Bei Lehmann u.a. (2007) ging das Motiv der Ausübung von Macht und Kontrolle mit der Nutzung besonders blutrünstiger Ego-Shooter einher,[92] während sich mit dem Spielen komplexer Ego-Shooter sogar ein (geringfügiger) negativer Zusammenhang zeigte.

Darüber hinaus kann Gewalt das Gefühl der Spannung und der Erregung fördern und damit das Rezeptionserlebnis intensivieren (vgl. z.B. Raney / Smith / Baker 2006, 172; Meister u.a. 2008, 173) und über die Erfahrung und das Ausleben von Emotionen (auch negativen bzw. im Alltag sanktionierten Gefühlen) einen Beitrag zur Identitätsfindung leisten (vgl. Kapitel IV.9). In ihrer Untersuchung der Wirkung von Sex und Gewalt in Filmvorschauen auf den erwarteten Filmgenuss fanden Oliver u.a. (2007) Hinweise darauf, dass nicht Gewalt selbst eine Film attraktiv machte, sondern der erwartete Gewaltgehalt je nach Genre Einfluss darauf hatte, ob die Rezipienten einen spannenden (Trailer für einen Thriller) bzw. einen besonders lustigen Film (Trailer für eine Comedy) erwarteten, und diese Erwartung den vermuteten Rezeptionsgenuss beeinflusste. Dieses Ergebnis wird von den Autoren vor dem Hintergrund der Dispositionstheorie bzw. der Excitation-Transfer-Theorie (vgl. Kapitel IV.6.) interpretiert. Demnach hat in dieser Untersuchung Gewalt für die Rezipienten einen Hinweis auf spannende bzw. humorvolle *Konflikte* bzw. auf ein *Erregung* auslösendes und auf diesem Wege auch die Erfahrung anderer, durch den Film ausgelöster Emotionen intensivierendes Rezeptionserlebnis dargestellt.

Der dritten Überlegung zufolge leistet Gewalt gar keinen Beitrag zum Rezeptionsgenuss, sondern es sind ganz andere Elemente (zugleich) violenter Inhalte, an die die Rezipienten ihre Gratifikationserwartungen richten. Dass nicht von einer generellen Attraktivität violenter Inhalte auszugehen ist, legen die Befunde der wenigen Studien

---

[92] Weitere Motive, die mit dem Spiel besonders violenter Shooter in Zusammenhang standen, waren Eskapismus / Stimmungsregulierung und (mit negativem Vorzeichen) Leistungsmotivation und Teamorientierung (vgl. Lehmann u.a. 2007).

(vgl. z.B. Berry / Gray / Donnerstein 1999) nahe, die den Rezeptionsgenuss von Filminhalten untersucht haben, die bis auf den Gewaltgehalt identisch waren. Sparks, Sherry und Lubsen (2005) zeigten beispielsweise 134 Studierenden (93 davon weiblich) den Film *Auf der Flucht* (*The Fugitive*) entweder in der Originalversion oder in einer um ca. 11 Minuten gekürzten Fassung, aus der nahezu alle violenten Szenen herausgeschnitten worden waren. Wie die Befragung der Probanden ergab, unterschieden sich beide Versionen, wie beabsichtigt, im wahrgenommenen Gewaltgehalt, nicht aber in ihrer Verständlichkeit oder technischen Qualität. Die Forscher konnten zeigten, dass die fast gewaltfreie Filmversion nicht weniger Rezeptionsgenuss und nicht weniger Spannung bewirkte als die ursprüngliche, violente Fassung.[93]

Weaver und Wilson (2009) ließen knapp 481 Studierende (283 Frauen; Durchschnittsalter 20 Jahre) eine von insgesamt 15 einstündigen Versionen ihres Stimulusmaterials sehen. Dieses bestand aus fünf Fernsehserien, von denen jeweils drei Fassungen angefertigt wurden: Eine Ursprungsfassung, eine „gesäuberte“ Fassung, aus der Darstellungen von Blut und Verletzungen herausgeschnitten wurden, und eine gewaltfreie Version, in der zusätzliche alle Szenen physischer Gewalt fehlten. Durch einen Pretest wurde die realistische Anmutung der geschnittenen Fassungen sichergestellt. Nach der Rezeption wurden die Probanden u.a. gefragt, wie sehr sie das Programm mochten, wie unterhaltsam, wie violent bzw. „blutig“ und wie actionreich sie es fanden, und welche Gefühle es bei ihnen ausgelöst hatte (Beurteilung anhand des Grades der Zustimmung zu acht Adjektiven). Es zeigte sich, dass das Herausschneiden von blutigen wie auch von violenten Szenen (bei Kontrolle des wahrgenommenen Actiongehalts) den Rezeptionsgenuss im Vergleich zur Originalversion der Serien gleichermaßen steigerte. Dies galt auch für Subgruppen, von denen eine Präferenz für violente Inhalte zu erwarten gewesen wäre (Männer, Sensation-Seeker, aggressive Personen). Die Autoren (2009, 457) vermuten, dass andere, oft mit Gewalt verbundene Inhaltsfaktoren (z.B. Action) für den Rezeptionsgenuss verantwortlich seien und vertreten die Ansicht, dass von einer inhärenten Attraktivität violenter Darstellungen nicht die Rede sein könne.

Przybylski, Ryan und Rigby (2009) haben in einer Reihe auf Computerspiele bezogener Studien die Vermutung untersucht, dass die Motivation für die Beschäftigung mit nicht-violenten wie violenten Spielen aus grundlegenden psychologischen Bedürfnissen resultiert und durch Gewaltinhalte nicht mehr gesteigert wird. Die

[93] Dies galt für beide Geschlechter, wobei Frauen den Film insgesamt als spannender einstuften als Männer.

intrinsische Motivation für die Beschäftigung mit Computerspielen werde, so die Annahme der Autoren, durch ein Gefühl von Autonomie und Kompetenz erhöht. Autonomie bezieht sich auf das Gefühl, eine Handlung aus freiem Willen auszuführen. Spieloptionen, die Interesse wecken und Wahlfreiheit bzw. generelle Handlungsfreiheit ermöglichen, Feedback durch Belohnung (statt Kontrolle) geben und nur ein Minimum an externem Druck bzw. Einschränkungen enthalten, steigern das Autonomiegefühl. Das Gefühl der Kompetenz wird durch die Möglichkeit zur Anwendung bestimmter Fähigkeiten, den richtigen Grad an Herausforderung, positives Feedback usw. gefördert. Violente Spiele können z.B. dadurch attraktiv sein, dass sie eine Handlung enthalten, die über die Wahl von Spielzielen, Herausforderungen und Strategien Kontrolle ermöglichen und so Autonomie- und Kompetenzerfahrungen fördern.

Diese Annahmen wurden von Przybylski, Ryan und Rigby (2009) in mehreren Studien überprüft. In zwei Befragungen von Mitgliedern einer Online-Community erhoben die Autoren als unabhängige Variablen das derzeitige Lieblingsspiel der Probanden, dessen Violenz dann über das Altersrating des *Entertainment Software Rating Board* (ESRB) sowie eine eigene Kodierung der Forscher bestimmt wurde, sowie Autonomie- und Kompetenzerfahrung. Als abhängige Variablen wurden Präsenzgefühl, Spielgenuss, das Interesse an einer Fortsetzungsversion des Spiels und die Empfehlung des Spiels an andere (und in der zweiten Befragung zudem die Beurteilung des Spielpreises als angemessen oder nicht) erfragt. Darüber hinaus führten die Forscher vier Experimente durch, in denen die Probanden (über die Buss-Perry-Skala) Auskunft über ihre Aggressivität gaben und nach der Rezeption eines violenten bzw. nicht-violenten Spiels[94] ebenfalls Autonomie- und Kompetenzgefühl sowie Präsenzgefühl, Spielgenuss und Interesse an einem erneuten Spiel gemessen wurden.

Die Studien ergaben relativ durchgängig einen signifikanten Beitrag von Autonomie- und Kompetenzgefühl zur Erklärung der abhängigen Variablen. Der violente Spielinhalt hingegen wirkte sich gar nicht oder kaum auf Spielgenuss bzw. Spielpräferenzen aus. In den Studien, in denen violente und nicht-violente Spiele bzw. Spielversionen miteinander verglichen wurden, zeigte sich keine generell größere

[94] In einem Experiment wurden die Probanden nur mit einem violenten Spiel konfrontiert, in einem weiteren mit einem violenten oder einem nicht-violenten Spiel (die sich außer im Hinblick auf die Violenz noch in anderen Aspekten unterschieden), in einem dritten mit einer violenteren bzw. weniger violenten Version desselben Spiels, und in einem vierten Experiment spielten die Probanden ebenfalls eine violentere bzw. weniger violente Version eines (anderen) Spiels, allerdings handelte es sich bei den Versuchteilnehmern diesmal um männliche Vielspieler.

Präferenz der Probanden für Gewaltinhalte (zur moderierenden Rolle einer aggressiven Persönlichkeit vgl. Kapitel IV.2.2.), und violente Inhalte lösten auch nicht mehr Kompetenz- bzw. Autonomie-Erfahrungen aus.[95] Allerdings gab es Hinweise darauf, dass violente Spiele ein stärkeres Präsenzgefühl bewirken können.

Insgesamt lässt sich die Frage, ob Gewalt selbst Medieninhalte attraktiv macht, nur eine Begleiterscheinung anderweitig attraktiver Inhalte ist oder andere Funktionen von Medieninhalten verstärkt, noch nicht eindeutig beantworten.

2. Rezipienteneigenschaften

2.1. Soziodemografische Merkmale

Ein erster Schritt zur Erklärung der Präferenz für Mediengewalt besteht in der Betrachtung des Zusammenhangs zwischen der intensiven Nutzung entsprechender Inhalte und soziodemografischen Merkmalen. Ergebnisse liegen insbesondere für Geschlecht, Alter und Bildungsstand vor.[96]

In Bezug auf das *Geschlecht* ergibt sich insgesamt ein konsistentes Bild. Frauen bzw. Mädchen nutzen und schätzen violente Medieninhalte deutlich weniger als Jungen bzw. Männer.[97] Dieses Muster bestätigt sich auch im Hinblick auf Computerspiele. Hier zeigen Nutzerinnen im Allgemeinen eine stärkere Präferenz für Elemente der sozialen Interaktion in Spielen, während bei Nutzern kämpferische und wettbewerbsbetonte Elemente beliebt sind.[98] Der JIM-Studie 2009 (42) zufolge begeistern sich Mädchen z.B. v.a. für Strategiespiele (44%), Geschicklichkeits- (20%) sowie Karaokespiele (15%). Shooter- und Actionspiele liegen mit 6% deutlich dahinter (Rollenspiele offline bzw. online: 2% bis 3%). Für Jungen stellen Shooter-

---

95 Eine Ausnahme zeigte sich lediglich in Studie 6, in der ein höheres Gewaltrating mit einem höheren Autonomiegefühl einherging, was allerdings speziell auf die Beurteilung des Spiels *World of Warcraft* zurückzuführen war.

96 Zu ersten Befunden in Bezug auf die Bedeutung des Lebensstils (wahrgenommene Lebenssituation sowie lebensweltliche bzw. mediale strukturelle Kopplung) für die Nutzung von First-Person-Shootern (differenziert nach den drei inhaltlichen Merkmalen „Realitätsbezug“, „Komplexität“ und „Gewaltintensität“ und den zwei Nutzungsmodi „Spiele als Lebensmittelpunkt“ und als „E-Sport“) vgl. Lehmann u.a. 2007.

97 Vgl. dazu als Überblick z.B. Kunczik / Zipfel 2004, 151; 2006, 270; Hartmann / Klimmt 2006a.

98 Vgl. für eine Überblick vgl. z.B. Jansz 2005, 220; Salonius-Pasternak / Gelfond 2005; von Salisch / Kristen / Oppl 2007, 47-50. Vgl. auch Lucas / Sherry 2004; Möller 2006, 176f.; BBFC 2007; Colwell 2007; Quandt / Wimmer 2007; KIM-Studie 2009, 30f.; Möller / Krahé 2009. Zu einer Entwicklung der Genrepräferenzen im Zeitverlauf vgl. den Vergleich der Befunde der KIM- und JIM-Studien bei Wolling 2007.

und Actionspiele hingegen mit deutlichem Abstand das Lieblingsgenre dar (41%), gefolgt von Fußballspielen (25%) und Rennspielen (22%). Rollenspiele nennen 13% (offline) bzw. 17% (online) unter ihren drei Lieblingsspielen. Von den Mädchen geben auch nur 38% an, schon einmal Spiele gespielt zu haben, für die sie zu jung waren,[99] bei Jungen sind es 82% (JIM-Studie 2009, 43). Nach der Verbreitung brutaler Spiele im Freundeskreis befragt, meinen nur 9% der Mädchen, aber 34% der Jungen, dass die meisten Freunde solche Spiele nutzen würden (vgl. JIM-Studie 2009, 44).

In der KUHL-Studie, einer Längsschnittstudie bei Grundschulkindern der 3. und 4. Klasse, die ein Jahr später und mit der Hälfte des Samples zusätzlich auch zwei Jahre später wiederholt wurde (vgl. dazu ausführlich Kapitel VII.2.), zeigten Mädchen im Vergleich zu Jungen eine stärkere Vorliebe für Jump-and-Run-Spiele und Lernspiele, während die Jungen Actionspiele sowie Sport- und Rennspiele präferierten (vgl. Kristen 2005, 104-107; 119; Oppl 2006; von Salisch / Oppl / Kristen 2006, 152-155; von Salisch / Kristen / Oppl 2007, 57). Konkret auf violente Spiele bezogen, bestätigte sich das erwartete Bild: Während zum ersten Messzeitpunkt 21% und zum zweiten schon 41% der Jungen Spiele zu ihren Favoriten zählten, die erst ab 16 bzw. 18 Jahren freigegeben waren, betrug der entsprechende Anteil bei Mädchen lediglich 5% bzw. 7%.[100] Auch Ego-Shooter waren bei Jungen (20% bzw. 27%) deutlich beliebter als bei Mädchen (7% bzw. 13%) (vgl. Kristen 2005; 105-107; 119; Oppl 2006, 143f.; von Salisch / Kristen / Oppl 2007, 74f.). Diese Geschlechtsunterschiede bestätigten sich, wenn statt der Alterseinstufung und der Zuordnung zum Genre der Ego-Shooter eine von Computerspielexperten vorgenommene Violenzbeurteilung der von den Kindern als Lieblingsspiele genannten Titel herangezogen wurde. Auch in einer dritten Befragungswelle konnten Geschlechtsunterschiede in der Nutzung violenter Spiele konstatiert werden, die in die geschilderte Richtung wiesen (vgl. von Salisch / Kristen / Oppl 2007, 162).

Dass männliche Rezipienten violente Inhalte stärker präferieren als weibliche, wird von einigen Autoren mit der Geschlechtsrollensozialisation erklärt (vgl. Zillmann / Weaver 1996; Cantor 1998a; Oliver 2000). Demnach lernten Jungen, dass Gewalt typisch männlich sei und ein solches Verhalten eine Abgrenzung zum weiblichen Geschlecht darstelle, was zu ihrer Attraktivität beitrage. Zillmann und Weaver

---

[99] Bezogen auf die Befragten, die die Alterskennzeichnung kennen, waren dies bei Mädchen 72%; bei Jungen betrug der entsprechende Anteil 91%.

[100] Zu entsprechenden Geschlechtsunterschieden in Bezug auf die Beschäftigung mit Computerspielen mit dem Rating „M“ (Mature) vgl. Kutner / Olson 2008, 93f.

(1996) zufolge werden Jungen so erzogen, dass die keine Angst zeigen sollen, Mädchen hingegen werden ermutigt, ihre Emotionen auszudrücken. Der Konsum von Horrorfilmen stelle eine der wenigen Möglichkeiten dar, die Beherrschung dieses geschlechtsrollenadäquaten emotionalen Verhaltens unter Beweis zu stellen, d.h. Jungen könnten hierbei gegenüber ihren Freunden und sich selbst zeigen, dass sie ruhig mit bedrohlichen Situationen umgehen, und Mädchen könnten ihre Empfindsamkeit unter Beweis stellen, indem sie mit Ekel und Schrecken reagierten. Dies bedeutet, dass sich in Geschlechtsunterschieden beim Genuss von Horror die Internalisierung sozialer Erwartungen an geschlechtsspezifische Verhaltensmuster widerspiegelt, was wiederum eine Verstärkung von Geschlechtsunterschieden bei der Präferenz für violente Inhalte mit steigendem Alter nahelegt (vgl. Hoffner / Levine 2005, 213; 2007, 220f.). Allerdings ergab die von Hoffner und Levine (2005; 2007) durchgeführte Meta-Analyse, in die Studien bis zum Jahr 2002 eingingen, das zwar Männer furchterregende und violente Inhalte mehr genossen als Frauen, die Geschlechtsunterschiede bei Erwachsenen aber geringer ausfielen als bei jüngeren Probanden.

Greene und Krcmar (2005) haben statt des biologischen das psychische Geschlecht mit dem Konsum und dem Genuss von violenten Filmen und Fernsehprogrammen in Beziehung gesetzt und dabei festgestellt, dass Personen mit höheren Werten in Bezug auf ein instrumentelles Selbstkonzept (z.B. Gefühl von Handlungsfähigkeit, Selbstbewusstsein; d.h. stärkere Maskulinität) einen höheren Konsum violenter Film- und z.T. auch Fernsehinhalte an den Tag legten als Personen mit einem stärker expressiven Selbstkonzept (z.B. Selbstlosigkeit, Sorge um andere, d.h. stärkere Feminität).[101] In der KUHL-Studie konnte ein solcher Befund in Bezug auf Grundschüler allerdings nicht konstatiert werden. Bei den Jungen hing ein instrumentelles, d.h. maskulines Selbstkonzept zwar mit einer geringeren Aggressivität und einer höheren Empathie, nicht jedoch mit einer stärkeren Vorliebe für violente Spiele zusammen, was die Autorinnen (vgl. von Salisch / Kristen / Oppl 2007, 82; vgl. auch Kristen 2005, 155) neben Messproblemen damit erklären, dass das instrumentelle Selbstbild möglicherweise nur Einfluss darauf nehme, ob überhaupt (generell eher nach männlichen Bedürfnissen konzipierte) Computerspiele gespielt werden oder nicht. Bei Mädchen allerdings gab es einen Zusammenhang zwischen einem maskulinen Selbstkonzept und der Ego-Shooter-Präferenz (vgl. Oppl 2006, 156).

[101] An der Studie nahmen 610 Probanden (54% Frauen) im Alter von 11 bis 18 bzw. 18 bis 25 Jahren teil.

Bei allen diesen Befunden stellt sich wiederum die Frage, ob Rezipientinnen Gewalt als solche ablehnen oder eher eine Abneigung gegen Spielelemente hegen, die oft mit Gewalt einhergehen. Für die erstgenannte Möglichkeit liefern z.B. die Befunde einer Studie von Companion und Sambrook (2008) gewisse Anhaltspunkte. 133 studentische Probanden (96 davon weiblich) sollten ihre Präferenzen für vier in verschiedenen Unterhaltungsformaten, so auch in Computerspielen, vorfindbare Rollentypen angeben: 1. „Stealth Type“ (Spion, Ninja), 2. „Ranged Combat Type“ (Scharfschütze, Bogenschütze, Hexer), 3. „Healer Type“ (Mediziner, Schamane, Zauberer) und 4. „Warrior Type“ (Soldat, Ritter, Kampfsportler). Es zeigte sich, dass die Hälfte der Frauen, aber nur 16% der (im Sample allerdings unterrepräsentierten) Männer den Heiler bevorzugten. Für den Krieger zeigten sich keine signifikanten Unterschiede, der „Ranged Combat Type“ hingegen wurde von Männern präferiert. Interessant an dieser ansonsten methodisch bzw. in Bezug auf die Ergebnisinterpretation problematischen Studie ist die Tatsache, dass 22% der Frauen ihre Wahl damit begründeten, dass alle andere Charaktere einen Gewaltbezug aufwiesen, den sie ablehnten.

Auch in einer von Hartmann und Klimmt (2006a) vorgelegten Befragung von 317 deutschen Frauen zwischen 18 und 26 Jahren erwies sich Gewalt (neben einer geschlechtsrollenstereotypen Darstellung) als ein Grund für die Ablehnung eines Computerspiels.[102] Allerdings war der Erklärungsbeitrag dieser beiden Faktoren deutlich geringer als der eines Mangels an sozialen Interaktionsmöglichkeiten innerhalb des Spiels, und es gab durchaus auch Probandinnen, die violente Inhalte schätzten.

Für die Möglichkeit, dass andere Spielelemente als Gewalt die Ablehnung gewalthaltiger Spiele durch Frauen bedingen, sprechen die Befunde einer zweiten Studie von Hartmann und Klimmt (2006a), einer Online-Befragung von 795 Probanden (darunter 18 Frauen; Durchschnittsalter 21 Jahre), in der sich das bei Frauen deutlich geringer als bei Männern ausgeprägte „Wetteifermotiv“ als signifikanter Prädiktor für die geringere Nutzungsintensität verschiedener kompetitiver Genres von Computerspielen, insbesondere von Ego-Shootern, erwies. Auch in der dritten Welle der KUHL-Studie stellte dass Motiv der Herausforderung einen signifikanten Prädiktor der Spezialisierung von Jungen auf die Nutzung altersinadäquater Computerspiele dar (vgl. von Salisch / Kristen / Oppl 2007, 168).

---

[102] Die Probandinnen bekamen fiktive Computerspielhüllen präsentiert, bei denen die bildliche und textliche Beschreibung des Spielinhalts Hinweise auf das Vorkommen bzw. Nicht-Vorkommen der drei untersuchten inhaltlichen Elemente enthielten.

In Bezug auf das *Alter* sprechen bislang vorliegende Befunde dafür, dass die Präferenz für violente Inhalte mit dem Alter ansteigt, in der Adoleszenz einen Höhepunkt erreicht und danach wieder abnimmt.[103] Danach gefragt, ob Freunde brutale Spiele nutzten, gaben in der JIM-Studie 2009 unter den 12- bis 13-Jährigen nur 13% an, dass die meisten Freunde dies täten, bei den 14- bis 15-Jährigen bzw. den 16- bis 17-Jährigen betrug der Anteil bereits 28% bzw. 32%, ging dann aber bei den 18- bis 19-Jährigen wieder auf 23% zurück (vgl. JIM-Studie 2009, 44). Unter den 12- bis 13-Jährigen gaben 48% zu, schon einmal Spiele genutzt zu haben, für die sie eigentlich noch zu jung waren. Dieser Anteil stieg dann bis auf 75% bei den 16- bis 17-Jährigen an (JIM-Studie 2009, 43), wobei allerdings zu berücksichtigen ist, dass sich diese Alterskennzeichnungen nicht nur auf die Violenz im Spiel beziehen.[104]

In der KUHL-Studie (vgl. Kapitel VII.2.) stieg z.B. die Präferenz für Ego-Shooter zwischen der 3./4. und der 4./5. Klasse nicht an, die Vorliebe für brutale und blutige Plots wurde bei Jungen stärker, und bei Mädchen verringerte sich die Ablehnung etwas. Die Werte bewegten sich allerdings insgesamt auf niedrigem Niveau (vgl. Kristen 2005, 136f.; Oppl 2006, 144-146; von Salisch / Oppl / Kristen 2006, 158f.; von Salisch / Kristen / Oppl 2007, 78f.). Aus der Tatsache, dass die Spielpräferenzen für die einzelnen Probanden aber nur mäßig stabil waren, schließen die Verfasserinnen (von Salisch / Kristen / Oppl 2007, 79f.), dass die Grundschüler in ihrem Geschmack noch nicht festgelegt sind. Wie mit anderen Genres wird auch mit brutalen Computerspielen noch experimentiert, und Vorlieben verfestigen sich erst später.

Der allmähliche Anstieg der Nutzung violenter Spiele mit dem Alter lässt sich damit erklären, dass Kinder erst mit der Zeit die Fähigkeit entwickeln, angstauslösende Erfahrungen zu genießen. Hierfür sind Bewältigungsstrategien im Umgang mit entsprechenden Inhalten erforderlich, die es dann auch ermöglichen, dass sich negative Emotionen gegenüber entsprechenden Inhalten in das befriedigende Gefühl der Beherrschung eigener Reaktionen auf solche Darstellungen verwandeln können (vgl. Hoffner / Levine 2005, 214; 2007, 221). Die große Attraktivität violenter Inhalte in der Adoleszenz dürfte damit zusammenhängen, dass Jugendliche in dieser Zeit selbst verstärkt Erfahrungen mit aggressiven Impulsen machen und entsprechende Inhalte

---

[103] In ihrer Meta-Analyse kamen allerdings Hoffner und Levine (2005; 2007) zu keinem klaren Befund in Bezug auf den Zusammenhang zwischen Alter und dem Genuss von furchterregenden und violenten Film- und Fernsehinhalten. Es gab Hinweise auf stärkere Effekte bei Kindern als bei Erwachsenen, allerdings nicht in Bezug auf einen Höhepunkt des Genusses in der Adoleszenz.

[104] Der KIM-Studie 2008 (31) zufolge gilt das bei den 6- bis 7-Jährigen für 16%, bei den 8- bis 9-Jährigen für 22%, für die 10- bis 11-Jährigen für 31% und bei den ab 12-Jährigen für 45%.

auch im Zusammenhang mit der Identitätsfindung stehen (vgl. Kapitel IV.9.). Dass die Attraktivität violenter Spiele in diesem Alter ausgeprägt ist, danach aber wieder nachlässt, zeigen auch die Befunde von Griffiths, Davies und Chappel (2004). In ihrer Online-Befragung von Spielern (N = 540, 93% männlich) des MMORPGs *Everquest*, zeigte sich, dass der Aspekt der Gewalt für Heranwachsende (12 bis 19 Jahre, insgesamt aber nur 16% des Samples) eher zu den attraktiven Spieleigenschaften gehörte als für erwachsene Spieler (20 bis 70 Jahre).[105]

In dieselbe Richtung weist die Studie von Mares, Oliver und Cantor (2008), die der Frage nachgegangen sind, ob Personen verschiedener Altersgruppen bei ihrer Medienzuwendung unterschiedliche emotionale Erfahrungen präferieren. Hintergrund ihrer Überlegungen sind verschiedene Entwicklungstheorien. Diese legen beispielsweise nahe, dass zu Beginn des Erwachsenenalters eine bewusste Erforschung verschiedener Emotionen, Lebenserfahrungen und Persönlichkeitsentwürfe stattfindet, die auch gefährliche, aufregende und negative Emotionen umfasst, die medienvermittelt risikolos ausprobiert werden können, bzw. dass ältere Personen mit begrenzterer weiterer Lebenszeit stärkeren Wert auf Vermeidung negativer und Erfahrung positiver Emotionen legen. Die Autorinnen führten eine Befragung von 373 Personen (262 Frauen) im Alter zwischen 18 und 82 Jahren durch, die sie in drei Gruppen einteilten: Junges Erwachsenenalter (18 bis 25 Jahre), mittleres Erwachsenenalter (26 bis 49 Jahre) und höheres Erwachsenenalter (ab 50 Jahre). Die Probanden gaben Auskunft über ihre affektiven Präferenzen im alltäglichen Leben sowie beim Filmkonsum (Trauer, Furcht, Spaß, Nachdenken) und ihre Vorliebe für verschiedene Filmeigenschaften. Hypothesenkonform zeigte sich, dass jüngere Probanden beim Filmkonsum eher die Erfahrung von Trauer und Furcht suchten und eher Filme mit düsterem, violentem und traurigem Inhalt anziehend fanden als ältere Probanden. Altersabhängige Interessen in der Erfahrung negativer Effekte im Alltag moderierten die Präferenz für negative Filminhalte. Die Forscherinnen können nicht ausschließen, dass es sich bei diesem Ergebnis nicht um einen Kohorten- bzw. Generationseffekt handelt. Sie halten diese Möglichkeit aber für unwahrscheinlich, da die beiden älteren Gruppen auch gebeten worden waren, Präferenzveränderungen seit ihrer Teenagerzeit anzugeben, und sich hierbei eine Abwendung von furchterregenden Inhalten zeigte. Die Befunde sprechen dafür, dass sich die Neigung zur Nutzung

[105] Bei den abgefragten Spielelementen handelte es sich allerdings um solche, die zudem wettbewerbsorientiert waren.

negativer Medieninhalte entwicklungsbedingt verändert. Allerdings werden in dieser Studie keine gesonderten Befunde für violente Inhalte ausgewiesen.[106]

Auch in Bezug auf den *Bildungsstand* sind die Befunde recht eindeutig. Weniger gebildete Kinder und Jugendliche weisen nicht nur insgesamt einen höheren Fernseh- und Computerspielkonsum auf, sondern wenden sich auch stärker problematischen Medieninhalten zu.[107] Von den Hauptschülern, denen die Alterskennzeichnungen von Computerspielen bekannt sind, haben nach eigener Auskunft 72% schon einmal Spiele gespielt, für die sie eigentlich zu jung sind, bei Realschülern und Gymnasiasten sind es 63% bzw. 62% (vgl. JIM-Studie 2009, 43). Zudem sind brutale Spiele im Freundeskreis der Hauptschüler weiter verbreitet. 38% geben an, dass die meisten ihrer Freunde brutale Computerspiele nutzten, bei Realschülern beträgt der Anteil hingegen nur 23% und bei den Gymnasiasten 17% (vgl. JIM-Studie 2009, 44).

Die Bildungsabhängigkeit in der Nutzung violenter Medieninhalte zeigt sich auch in weiteren, im internationalen Kontext durchgeführten Untersuchungen. Lemmens und Bushman (2006) beispielsweise konstatierten in einer Studie mit 299 12- bis 17-jährigen niederländischen und belgischen Jungen, dass ein weniger hoher Bildungsstand (operationalisiert über die Schulform) mit einem von drei Indikatoren für die Präferenz für violente Spiele einherging (gemessen wurde die Wahl eines Favoriten aus einer Liste violenter und nicht-violenter Spiele).

In den Niederlanden befragten Bijvank, Konijn und Bushman (2007) 830 männliche Schüler mit einem Durchschnittsalter von 14 Jahren und aus drei verschiedenen Schulformen. Die Probanden nannten ihre drei (von den Forschern im Anschluss in Bezug auf den Gewaltgehalt eingestufte) Lieblingsspiele inklusive der Spieldauer und des Spielmodus (online / offline). Zudem wurden sie über 26 vorgegebene (später mittels Faktorenanalyse auf 7 Motive verdichtete) Items nach den Gründen für die Nutzung befragt und sollten angeben, welche Aspekte an diesen Spielen sie besonders attraktiv fanden. Die Items der hierbei verwendeten Skala maßen die vier Eigenschaften der Gewalthaltigkeit, der Identifikationsträchtigkeit der Spielfiguren, der Immersion und des wahrgenommenen Realismus. Es zeigte sich, dass die Kinder mit dem niedrigsten Bildungsniveau in stärkerem Maße violente Spiele spielten als

---

[106] Eine genaue Identifikation der Präferenz speziell für violente Inhalte ermöglicht auch die Befragung von 688 Online-Spielern durch Quandt und Wimmer (2007) nicht – auch hier zeigte sich allerdings, dass Actionspiele deutlich stärker von Jugendlichen (60%) als von Erwachsenen (44%) gespielt werden.

[107] Ähnliche Zusammenhänge zeigen sich auch für Intelligenz bzw. Schulleistungen (vgl. Wiegmann / Schie 1998; Gentile u.a. 2004).

Kinder mit einem höheren Bildungsniveau. Auch bevorzugten sie eher Stand-Alone-Spiele, in denen ein Einzelspieler gegen den Computer antritt, wohingegen Kinder mit einem höheren Bildungsniveau eine Präferenz für LAWN (Local and Wide Area Network)-Spiele, bei denen die Spieler über ihre Rechner miteinander verbunden sind, bzw. für MMORPGs an den Tag legten. Die beiden letztgenannten Genres sind nach Einschätzung der Autoren im Schnitt weniger violent als Stand-Alone-Games – diese Annahme ist allerdings angesichts der Tatsache, dass gerade Ego-Shooter gerne als LAWN-Spiele gespielt werden, mit Vorsicht zu behandeln. Dass ein niedrigerer Bildungsstand mit höherer Präferenz für Gewalt in den Medien einhergeht, bestätigte sich allerdings im Hinblick auf die Einschätzung verschiedener Spieleigenschaften. Kinder mit geringerer Schulbildung betrachteten Gewalt als attraktiveren Spielinhalt als besser gebildete Kinder. Eine identifikationsträchtige Spielfigur, ein hoher Realismus des Spiels und ein hohes Maß an Immersion waren für sie ebenfalls wichtiger.[108]

Interessante Befunde im Hinblick auf eine Präferenz für Kriegsfilme hat eine Befragung von über 3.000 Jugendlichen zwischen 12 und 20 Jahren aus verschiedenen Schulformen ergeben, die als Teil eines Mehrmethodenansatzes im Rahmen einer Anschlussuntersuchung zum DFG-Projekt „Mediennutzung und Medienkompetenz im Jugendalter“ durchgeführt worden ist (vgl. Meister u.a. 2008). In der quantitativen Befragung kristallisierte sich eine „Problemgruppe“ älterer, männlicher, formal niedrig gebildeter Jugendlicher mit hoher Gewaltorientierung (operationalisiert als subjektive Nähe zum Skinhead-Milieu), einem selbst wahrgenommenen Mangel an Geborgenheit in der Familie und geringer internaler Kontrollüberzeugung heraus, die – möglicherweise als Kompensationsstrategie für Erfahrungen eines Kontrollverlustes – eine Vorliebe für Kriegsfilme entwickelt hatte (vgl. Meister u.a. 2008).

2.2. Persönlichkeitseigenschaften

Neben den sozialen bzw. soziodemografischen Charakteristika sind auch die Persönlichkeitseigenschaften von Interesse, die besonders intensive Nutzer violenter Medieninhalte auszeichnen. Im Rahmen der Medien-und-Gewalt-Forschung wurden die Merkmale des so genannten Fünf-Faktoren-Modells (bzw. „Big Five“) untersucht, das sich zur Beschreibung der Hauptwesenszüge eines Menschen in der Per-

[108] In Bezug auf die Nutzungsmotive wiesen geringer gebildete Jungen eine geringere Motivation zum Spiel aus sozialen Gründen und eine höhere Motivation zum Spielen aufgrund der Motive Phantasie, Erregung, Entspannung und Herausforderung auf als höher gebildete. Keine Unterschiede zeigten sich in Bezug auf die Motive Wettbewerb und Zerstreuung.

sönlichkeitspsychologie etabliert hat. Bei diesen fünf Faktoren, die mit Unterschieden im Bereich der Einstellungen, des Erlebens, der Motive und des Verhaltens einhergehen, handelt es sich um (vgl. Angleitner / Ostendorf 2004):

1. *Neurotizismus* (emotionale Labilität, Unsicherheit, Ängstlichkeit, Traurigkeit);
2. *Extraversion* (Geselligkeit, Optimismus, Durchsetzungsfähigkeit, Erlebnishunger);
3. *Offenheit für Erfahrungen* (Wissbegierde, Phantasie, Experimentierfreude, Abwechslung);
4. *Verträglichkeit / Liebenswürdigkeit* (Altruismus, Kooperativität, Nachgiebigkeit, Harmoniebedürfnis);
5. *Gewissenhaftigkeit* (Disziplin, Verantwortungsbewusstsein, Zuverlässigkeit).

Ein früheres Modell von Eysenck (1991) beschränkte sich auf die drei Faktoren Neurotizismus, Extraversion sowie Psychotizismus, wobei der letzte dieser drei Faktoren eine Art Kombination der Wesenszüge der (geringen) Verträglichkeit und Gewissenhaftigkeit darstellt.

In Bezug auf die Verbindung zwischen diesen Faktoren und der Präferenz für violente Inhalte haben frühere Studien bereits einen Zusammenhang zwischen Extraversion (Zuckerman / Litle 1986 (nur in Bezug auf Frauen); Hall 2005) sowie Psychotizismus (vgl. Zuckermann / Litle 1986; Weaver 1991; Weaver / Brosius / Mundorf 1993; Aluja-Fabregat / Torrubia-Beltri 1998) und dem Konsum von Horrorfilmen bzw. violenten Action-Filmen gefunden. Personen mit höheren Neurotizismuswerten schätzten Medieninhalte eher als violent und furchterregend ein (vgl. Gunter 1985) und zeigten u.a. eine Abneigung gegenüber Abenteuerfilmen (vgl. Weaver 1991).

Unter den aktuellen Studien zu dieser Thematik ist insbesondere eine Untersuchung von Krcmar und Kean (2005) zu nennen. In einer Studie mit 556 studentischen und nicht-studentischen Teilnehmern (58% weiblich, Durchschnittsalter 30 Jahre) wurden die „Big Five“[109] mit dem Konsum sowie der Beliebtheit von fünf über eine Faktorenanalyse ermittelten Kategorien von Medieninhalten in Beziehung gesetzt.

[109] Der Faktor „Gewissenhaftigkeit“ („Conscientiousness“) wird nicht weiter untersucht.

Bei diesen Kategorien handelte es sich um violente Inhalte, relationale Inhalte, Inhalte, die reale Verbrechen darstellten („Real Crime“), Comedy-Sendungen und Krimis („Cop Drama“).[110] Ein zentraler Befund der Autorinnen bestand in der Erkenntnis, dass Personen, die ein bestimmtes Genre häufig sahen, dieses nicht unbedingt auch besonders mochten. Allerdings deuten die gefundenen Korrelationen auf einen mindestens moderaten Zusammenhang zwischen dem Sehen und der Beliebtheit der Genres hin. Für die untersuchten Inhalte lagen die Korrelationen zwischen r = .32 (Real Crime) und r = .59 (Cop Drama) (violente Inhalte: r = .47).

In Bezug auf die einzelnen Persönlichkeitsfaktoren stellten die Autorinnen fest, dass (bei Kontrolle von Alter, Geschlecht und allgemeinem Fernsehkonsum) Neurotizismus (insbesondere in Gestalt der Dimension der Impulsivität) positiv mit dem Konsum violenter Medieninhalte zusammenhing. Krcmar und Kean (2005) interpretieren dies als Nutzung zum Zweck der Umweltkontrolle. Für die Dimension der wütenden Feindseligkeit („Angry Hostility“) zeigte sich ein positiver Zusammenhang mit dem Konsum von Krimis und für die Dimension der Vulnerabilität ein negativer mit dem Konsum von „Real Crime“. Zwischen den Neurotizismus-Dimensionen und dem Mögen entsprechender Genres bestanden keine signifikanten Zusammenhänge.

Die Dimensionen von Extraversion wurden nur im Hinblick auf die Attraktivität der verschiedenen Genres hin ausgewertet, wobei sich zeigte, dass v.a. Aktivität negativ und die Suche nach Erregung positiv mit der Präferenz für violente Programme zusammenhingen und Durchsetzungsfähigkeit einen positiven Zusammenhang mit der Vorliebe für Krimis aufwies. Für die Offenheits-Skala konnte lediglich ein positiver Zusammenhang zwischen der Offenheit für ästhetische Eindrücke und einer Präferenz für violente Medieninhalte nachgewiesen werden.[111]

In Bezug auf die Verträglichkeitsskala mochten bescheidene und eher zartfühlende Rezipienten violente Inhalte eher nicht, vertrauensvolle und freimütige Personen hingegen zeigten eine Vorliebe für das Genre „Real Crime“.

Insgesamt waren die Persönlichkeitsvariablen besser geeignet, den Medienkonsum im Allgemeinen sowie die Präferenz für bestimmte Genres zu erklären als die Häufigkeit der Zuwendung zu diesen Genres (die von weiteren Faktoren wie Programmablauf, Programmwahl durch anwesende Personen usw. beeinflusst sein

[110] Ermittelt wurden diese Genres über eine Abfrage des Konsums und der Beliebtheit einer Liste von 22 violenten und nicht-violenten Serien sowie 15 violenten und nicht-violenten Filmen.

[111] Es kann darüber spekuliert werden, ob dieser Befund als Anhaltspunkt für die Gültigkeit der Ästhetischen Theorie der Zerstörung zu betrachten ist (vgl. dazu Kapitel IV.4.).

kann). Problematisch an dieser Studie ist allerdings die Tatsache, dass Auswertungen teilweise nur für die Zuwendung zu bestimmten Genres und teilweise nur für die Präferenz bestimmter Genres durchgeführt worden sind, was die Aussagekraft einschränkt.

In engem Zusammenhang mit den Persönlichkeitsfaktoren des „Big-Five-Katalogs" stehen einzelne Persönlichkeitseigenschaften, die in der Medien-und-Gewalt-Forschung besondere Aufmerksamkeit erfahren haben. Hierzu gehören *Empathie*, *Sensation-Seeking* sowie *Aggressivität*.[112]

In Bezug auf *Empathie* legt Zillmanns Dispositionstheorie (vgl. Kapitel IV.7.) nahe, dass durch besonders starkes Mitgefühl ausgelöster empathischer Stress zumindest nach einer befriedigenden Auflösung der Handlung den Rezeptionsgenuss steigern müsste. Es ist aber auch denkbar, dass empathische Rezipienten so stark auf die Darstellung des Leidens anderer reagieren, dass sie entsprechende Inhalte ablehnen (vgl. Hoffner / Levine 2005, 211; 2007, 218f.; vgl. auch Tamborini / Stiff / Heidel 1990; Tamborini 1996).

Unter *Sensation-Seeking* wird die Neigung zur Suche nach neuen, intensiven und auch risikoreichen Reizen und Erfahrungen verstanden, die dazu dienen, ein optimales Erregungsniveau zu erreichen bzw. aufrecht zu erhalten (vgl. dazu Zuckerman 1979; 1996). Während einige Autoren annehmen, dass Medieninhalte entsprechende Gratifikationen in besonderem Maße bereit stellen, da sie viele nicht alltägliche Ereignisse zeigen und aufgrund der dramaturgischen Gestaltungsmöglichkeiten ein hohes Anregungspotenzial besitzen, vertreten andere Forscher die Ansicht, dass zumindest Medien, die nur Erfahrungen „aus zweiter Hand" lieferten (z.B. Fernsehen), keine geeignete Stimulationsquelle für Sensation-Seeker darstellen (vgl. Gleich u.a. 1998). Es liegen allerdings mehrere ältere Studien vor, die einen Zusammenhang zwischen dem Persönlichkeitsmerkmal des Sensation-Seeking und einer Präferenz für violente (allerdings auch andere) Film- und Fernsehinhalte[113] gefunden haben (vgl. Zuckerman / Litle 1986; Lawrence / Palmgreen 1996; Zuckerman 1996; Aluja-Fabregat / Torrubia-Beltri 1998; Groebel 1998a; 1998b; Slater 2003; 2004; Slater

[112] Empathie ist v.a. bei Personen mit hohem Neurotizismus zu finden. Sensation-Seeking ist eine Unterdimension von Extraversion, und Aggressivität kann u.a. als negative Ausprägung des Faktors „Verträglichkeit" verstanden werden.

[113] Bei Slater (2003) zeigte sich ein Zusammenhang zwischen Sensation-Seeking und dem Gesamtmaß für violenten Medienkonsum (Actionfilme, violente Computerspiele und violente Websites). Wenn das Interesse an violenten Medieninhalten insgesamt (sowie das Geschlecht) kontrolliert wurden, wirkte sich Sensation-Seeking nur noch positiv auf die Nutzung violenter Internet-Inhalte aus (und stand mit Actionfilmen sogar in einem negativen Zusammenhang).

u.a. 2003; vgl. auch den Überblick bei Hoffner / Levine 2005; 2007 und bei Paradise 2007, 83-85). Es gibt jedoch auch Hinweise darauf, dass dieser Befund nicht für alle Sensation-Seeker gilt, es nicht unbedingt der Gewaltgehalt, sondern eher erregende Action ist, die Medieninhalte attraktiv macht und dass verschiedene Dimensionen des Sensation-Seeking-Konzepts unterschieden werden müssen (vgl. Krcmar / Greene 1999).[114]

Dass ein Zusammenhang zwischen einer *aggressiven Persönlichkeit* und dem Konsum violenter Medieninhalte besteht, wurde in zahlreichen Studien festgestellt und häufig auch als Präferenz zur Gewalt neigender Personen für entsprechende Inhalte interpretiert (vgl. den Überblick bei Kunczik / Zipfel 2004, 62f.; 2006, 74f. und bei Hartmann / Klimmt 2006b, 118f.). Allerdings ist auf Basis rein korrelativer Befunde keine Aussage über die Kausalitätsrichtung des Zusammenhangs möglich.[115] Anders verhält sich dies bei Langzeitstudien, in denen Hinweise auf den so genannten „Selektionspfad", d.h. eine Präferenz für violente Inhalte bei aggressiven Rezipienten gefunden wurden (vgl. Kapitel VII.2.). Dies schließt allerdings nicht aus, dass eine Wechselwirkung in dem Sinne vorliegt, dass die präferierten violenten Inhalte die Aggressivität bereits aggressiver Personen weiter steigern bzw. erst auslösen (vgl. z.B. Slater u.a. 2003).

Der Zusammenhang der drei Faktoren Empathie, Sensation-Seeking und Aggressivität (ergänzt um Impulsivität und Schuldgefühle) mit der Präferenz für violente Film-, Fernseh- und Computerspielinhalte[116] war z.B. Gegenstand einer Untersuchung von Rosaen, Boyson und Smith (2006), an der 341 Probanden (223 weiblich; Durchschnittsalter: 20 Jahre) teilnahmen. Es stellte sich heraus, dass *aggressivere* Probanden (gemessen über die Buss-Perry-Skala) unabhängig vom Geschlecht eher violente Medieninhalte nutzten. *Empathie* zeigte keinen Zusammenhang mit dem violenten Medienkonsum. Für die Persönlichkeitseigenschaften Sensation-Seeking, Impulsivität und Schuldgefühle erwies sich das Geschlecht als

---

[114] Von den Dimensionen „Experience-Seeking", „Thrill-and-Adventure-Seeking", „Boredom Susceptibility" und „Disinhibition" (Akzeptanz von illegalen bzw. nicht sozial gebilligten Formen der Stimulation) zeigte bei Krcmar / Greene 1999 nur die letztgenannte einen Zusammenhang mit dem Konsum (bestimmter) violenter Medieninhalte.

[115] Diese Problematik gilt in ähnlicher Weise für andere Persönlichkeitsfaktoren wie z.B. die Empathie, bei der ein Zusammenhang mit violenter Mediennutzung ebenfalls aus der Selektions- und der Wirkungsperspektive betrachtet werden kann (vgl. zur Wirkungsperspektive in dieser Hinsicht v.a. die Habitualisierungsthese; Kapitel V.3.).

[116] Gemessen über die Häufigkeit des Konsums bestimmter vorgegebener violenter Fernsehprogramme, Filme und Computerspiele sowie der (von den Forschern in Bezug auf den Violenzgehalt kodierten) fünf präferierten Sendungen, Filme und Spiele.

Moderator der Beziehung mit dem Konsum violenter Inhalte. In Bezug auf Personen mit einem geringen *Sensation-Seeking-Niveau* konsumierten Männer mehr violente Medieninhalte als Frauen, bei einem höheren Sensation-Seeking-Niveau nivellierten sich diese Unterschiede. In Bezug auf Schuldgefühle wählten unter denjenigen mit einer niedrigen Ausprägung Männer weniger violente Inhalte als Frauen. Unter denjenigen mit einer stärkeren Ausprägung von Schuldgefühlen wählten Männer hingegen mehr violente Inhalte als Frauen. Wenig impulsive Frauen sahen weniger Mediengewalt als wenig impulsive Männer, impulsivere Frauen hingegen mehr als ebenso impulsive Männer.

Während Rosaen, Boyson und Smith (2006) keinen Einfluss der *Empathie* auf die Präferenz für violente Medieninhalte fanden und auch in einer Studie von Sigurdsson u.a. (2006) mit 433 isländischen Studierenden (56% weiblich) im Durchschnittsalter von 18 Jahren kein Zusammenhang zwischen Empathie und dem Konsum violenter Videofilme und Computerspiele festgestellt wurde, konstatierten Lemmens und Bushman (2006) in einer Studie mit 299 12- bis 17-jährigen niederländischen und belgischen Jungen, dass Probanden, die eine höhere Empathie aufwiesen, eine geringere Präferenz für violente Spiele zeigten. Dies galt für zwei von drei Maßen für die Spielpräferenz, die über den Spielwunsch in Bezug auf eine Liste von zwölf violenten und nicht-violenten Spielbeschreibungen, die Wahl eines Favoriten aus dieser Liste und die freie Nennung der drei Lieblingsspiele gemessen wurde.

Auch Hoffner und Levine (2005; 2007) fanden in einer Meta-Analyse von Studien bis zum Jahr 2002 einen negativen Zusammenhang zwischen Empathie und dem Genuss violenter und furchterregender Film- und Fernsehinhalte. Dieses Ergebnis war eindeutig für die in der Meta-Analyse berücksichtigten Studien, die Empathie im Sinne eines Miterlebens des beobachteten emotionalen Zustands des Opfers untersucht hatten, scheint aber in Bezug auf Empathie im Sinne einer empathischen Besorgnis um das Wohlergehen anderer stärker vom Ausgang der Handlung abzuhängen (d.h. Empathie verringert den Rezeptionsgenuss möglicherweise nicht, sofern die Handlung ein gutes Ende für die bedrohten Personen nimmt).

Im Hinblick auf *Sensation-Seeking* bestätigten aktuellere Untersuchungen den in früheren Studien gefundenen Zusammenhang zwischen dieser Persönlichkeitseigenschaft und dem Konsum violenter Inhalte, wobei alle diese Studien auf Filme und

Fernsehsendungen bezogen sind:[117] Greene und Krcmar (2005) befragten 610 Schüler und Studenten im Durchschnittsalter von 15 bzw. 20 Jahren (54% davon weiblich) danach, wie oft sie bestimmte violente und nicht-violente Filme und Fernsehsendungen gesehen hatten und wie sehr sie diese mochten. Dabei zeigte sich, dass Personen mit hohen Sensation-Seeking-Werten violente Filme häufiger sahen und stärker präferierten. Dies galt nicht mit derselben Eindeutigkeit für violente Fernsehinhalte, was die Autorinnen damit erklären, dass Sensation-Seeker Fernsehen (im Gegensatz zu Filmen) nicht als Medium betrachten, das ihnen das nötige Erregungsniveau verschafft.

Banerjee u.a. (2009) konzentrierten sich in ihrer Studie auf den Konsum verbaler Aggression im Fernsehen. Sie maßen den Konsum verbal aggressiver Sendungen und erstellten aus diesen Angaben in Kombination mit einer Inhaltsanalyse dieser Programme einen individuellen Index zum verbal aggressiven Fernsehkonsum ihrer 773 Probanden (487 davon weiblich, Durchschnittsalter knapp 20 Jahre). Dieser Index fiel für Sensation-Seeker größer aus als für Personen mit geringerem Bedürfnis nach Erregung.

Auch in der Meta-Analyse von Hoffner und Levine (2005; 2007) zeigte sich ein positiver Zusammenhang zwischen Sensation-Seeking und dem Genuss bei der Rezeption furchterregender und violenter Film- und Fernsehinhalte. Ähnlich wie schon Krcmar und Greene (1999) weisen auch Hoffner und Levine (2005; 2007) darauf hin, dass allerdings im Hinblick auf eine Differenzierung der verschiedenen Dimensionen von Sensation-Seeking weiterer Forschungsbedarf bestehe. Bisher gibt es Hinweise darauf, dass v.a. die Dimension der „Enthemmung“ („Disinhibition“, d.h. z.B. Präferenz für einen hedonistischen Lebensstil) einen Zusammenhang mit dem Rezeptionsgenuss zeigt (Abenteuersuche, Suche nach Erfahrungen und Empfänglichkeit für Langeweile allerdings nicht).

Auch der Zusammenhang zwischen einer *aggressiven Persönlichkeit* und einem starken Konsum von bzw. einer hohen Präferenz für violente Medieninhalte wurde in mehreren aktuellen Untersuchungen bestätigt. So konstatierten Kronenberger u.a. (2005a), dass Heranwachsende zwischen 13 und 17 Jahren (N = 54), die unter so genannten „Disruptive Behavior Disorders“ mit aggressiver Komponente (ernstes Aggressionsverhalten, regelmäßige Regelbrüche usw.) litten (vgl. dazu Kapitel

[117] Kein Zusammenhang zeigte sich bei Sigurdsson u.a. (2006). Zu einer Studie, die einen Zusammenhang zwischen Risikosuche und dem Spielen von Computerspiele ab 16 Jahren oder ohne Jugendfreigabe bzw. indizierten Spielen vgl. Mößle / Kleimann / Rehbein 2007, 109.

VI.2.5.2.), bei Kontrolle von Alter, Geschlecht und Intelligenz einen höheren Konsum von Mediengewalt (Fernsehinhalte und Computerspiele, gemessen durch Selbstangaben und Angaben der Eltern) aufwiesen. Die Autoren betonen, dass ihre Studie allerdings keine Aussagen über die Kausalitätsrichtung ermöglicht und diskutieren auch die Möglichkeit eines Einflusses von Drittvariablen wie Hyperaktivität oder Impulsivität.

Lemmens und Bushman (2006) stellten in ihrer Untersuchung niederländischer und belgischer Jungen zwischen 12 und 17 Jahren (N = 299) fest, dass Probanden, die eine höhere Aggressivität besaßen (gemessen über die Buss-Perry-Skala), auch eine stärkere Präferenz für violente Spiele an den Tag legten.[118]

Sigurdsson u.a. (2006) verwendeten mit der positiven Einstellung gegenüber Gewalt ein kognitives Maß für eine aggressive Persönlichkeit. In ihrer Untersuchung kamen sie zu dem Ergebnis, dass eine positive Einstellung gegenüber Gewalt den besten Prädiktor für den Konsum violenter Videofilme und Computerspiele darstellte (gemessen über die Zahl im Monat genutzter violenter Filme sowie der mit violenten Spielen verbrachten Zeit). Der sowohl bei Männern als auch bei Frauen aufgefundene Zusammenhang des violenten Medienkonsums mit Psychotizismus und asozialen Neigungen wurde durch die Gewaltakzeptanz moderiert.[119]

Auch zwei speziell auf verbale Aggression bezogene Studien bestätigten diese Befunde: In einer Untersuchung mit 157 Studierenden zwischen 18 und 23 Jahren stellten Chory und Cicchirillo (2007) fest, dass die Häufigkeit des Spielens violenter Spiele positiv mit der verbalen Aggression der Probanden zusammenhing.

Banerjee u.a. (2009) setzten in ihrer bereits geschilderten Studie, den auf Basis einer Inhaltsanalyse und einer Befragung erstellten individuellen Index für den Konsum verbaler Fernsehgewalt mit verschiedenen Persönlichkeitsfaktoren in Beziehung. Dabei konstatierten sie, dass neben Sensation-Seeking auch eine aggressive Persönlichkeit (gemessen über die Buss-Perry-Skala) mit dem Konsum verbaler Gewalt im Fernsehen einherging.

---

[118] Die Präferenz für violente Spiele wurde über 12 Spielbeschreibungen (6 für violente, 6 für nicht-violente Spiele) erhoben, für die die Probanden jeweils angeben sollten, wie gerne sie das jeweilige Spiel spielen wollten und welches ihr Favorit war. Zudem sollten sie ihre drei Lieblingsspiele nennen, die dann auf den Gewaltgehalt hin beurteilt wurden. Ein Einfluss der Aggressivität auf die Auswahl zeigte sich in Bezug auf den Favoriten der Spielliste und die angegebenen Lieblingsspiele.

[119] Andere Persönlichkeitsfaktoren wie Empathie, Sensation-Seeking, Extraversion, Neurotizismus oder Impulsivität erwiesen sich nach Kontrolle des Geschlechts als nicht signifikant.

Auch in der Meta-Analyse von Hoffner und Levine (2005; 2007) zeigte sich eine moderate positive Korrelation zwischen Aggressivität und dem Genuss bei der Rezeption von Gewalt. Die Autorinnen fanden zudem Hinweise darauf, dass diese Beziehung für Männer, aber nicht für Frauen gilt. Allerdings beruhte diese Schlussfolgerung auf relativ alte Studien (1979-2002), so dass unklar ist, ob sie noch auf heutige Verhältnisse zutrifft.

Während in den erwähnten Untersuchungen sowohl Hinweise auf eine intensivere Zuwendung zu aggressiven Inhalten als auch auf einen größeren Genuss entsprechender Inhalte bei violenten Rezipienten gefunden wurden, gibt es auch Studien, in denen gewalthaltige Medien zwar von aggressiven Individuen intensiver genutzt wurden, damit aber nicht unbedingt eine positivere Rezeptionserfahrung einherging.

In der bereits geschilderten Studie von Greene und Krcmar (2005) zeigten zwar Probanden mit höherer verbaler Aggressivität bzw. höherer (argumentativer) Streitlust einen höheren Konsum von Film- und Fernsehgewalt, gaben aber nicht an, diese Inhalte auch stärker zu mögen als Personen mit geringerer Ausprägung dieser Eigenschaften. Die Autorinnen erklären dieses Ergebnis damit, dass die Probanden die gesuchten Gratifikationen beim Konsum entsprechender Inhalte möglicherweise nicht erhalten hätten. Dieses Argument vermag aber auf Grundlage des Uses-and-Gratifications-Ansatzes nur bedingt zu überzeugen, da die Rezeptionserfahrung die künftige Zuwendung zu Medieninhalten mitbestimmt. Inhalte, die die gesuchten Gratifikationen nicht bieten, werden vermutlich nicht wieder genutzt.

Eine Diskrepanz zwischen den verschiedenen abhängigen Variablen konstatierten Przybylski, Ryan und Rigby (2009) auch bei Computerspielern. Die Autoren nahmen an, dass bei den meisten Spielern nicht der Gewaltgehalt von Spielen, sondern die (in violenten Spielen zumeist ebenfalls oder in besonders hohem Maße gegebene) Ermöglichung von Autonomie- und Kompetenzgefühlen für den Spielgenuss verantwortlich sei. Die Motivation bei bereits aggressiven Spielern sei möglicherweise anders gelagert, d.h. „hostile or aggressive individuals may prefer violent material independent of enjoyment as such content matches their trait-level propensities or tastes.“ (Przybylski / Ryan / Rigby 2009, 245).

Zur Überprüfung dieser Annahmen führten die Autoren vier Experimente und eine Online-Befragung durch. Die Experimente unterschieden sich darin, ob die Probanden lediglich ein violentes Spiel (*House of the Dead*), ein sich noch in weiteren Aspekten neben dem Gewaltgehalt unterscheidendes violentes bzw. nicht-violentes

Spiel (*Glider Pro 4* vs. *Marathon 2*) oder eine violente und eine weniger violente Version desselben Spiels (*Half-Life 2* bzw. *House of the Dead*) spielten und ob es sich um ein normales studentisches Sample oder nur um spielerfahrene, männliche Probanden handelte (mehr als 5 Stunden Computerspielkonsum pro Woche). In allen Experimenten wurde die Aggressivität der Probanden über die Buss-Perry-Skala gemessen. Als unabhängige Variable wurden die Autonomie- und Kompetenzerfahrung während des Spiels und als abhängige Variablen Präsenzgefühl, Spielgenuss und Interesse an einem erneuten Spiel erhoben.

Die Online-Befragung wurde bei 1.642 durchschnittlich 24-jährigen Mitgliedern (195 Frauen) einer Online-Community durchgeführt. Die Probanden sollten ihr derzeitiges Lieblingsspiel im Hinblick auf Autonomie- und Kompetenzerfahrungen während des Spiels beurteilen. Der Gewaltgehalt wurde über die ESRB-Alterseinstufung sowie eine von den Forschern selbst durchgeführte Kodierung des Spielinhalts bestimmt. Zudem wurden neben der Aggressivität Spielgenuss, Präsenzgefühl, Interesse an einer Fortsetzungsversion des Spiels, die Empfehlung des Spiels an Freunde und die Einschätzung der Angemessenheit des Spielpreises gemessen. Wie bereits in Kapitel IV.1. erwähnt, war die Erfüllung des Autonomie- und Kompetenzbedürfnisses ein signifikanter Prädiktor für die verschiedenen abhängigen Variablen, während der Gewaltgehalt des Spiels keinen oder allenfalls einen geringen Erklärungsbeitrag leistete. Bei Einbeziehung der Rezipientenaggressivität zeigten sich jedoch insofern Interaktionseffekte, als bei aggressiveren Probanden das Interesse an einer erneuten Beschäftigung mit dem Spiel sowie die Wertschätzung des Spiels für violente Spiele ausgeprägter war als für nicht-violente Spiele. Eine aggressive Persönlichkeit hing allerdings nicht konsistent mit einem stärkeren Spielgenuss bei violenten Inhalten oder stärkeren Präsenzgefühlen zusammen. Zudem verschwand der Effekt, wenn Autonomie- und Kompetenzgefühle kontrolliert wurden, was dafür spricht, dass aggressivere Personen (im Gegensatz zu weniger aggressiven) mehr Autonomie und Kompetenz beim Spielen von violenten Spielen empfanden. Die Autoren (2009, 258) folgern aus ihren Befunden: „Although violent game contents did little to ad to or detract from outcomes when other need satisfactions were considered, violent contents were more preferred by persons high in trait aggression. This suggests that even if violence may not be important to game enjoyment or popularity for most people, and may even turn off those low in aggression, there may be a subgroup of high aggressive persons particularly prone to their consumption.“

Wie bereits erwähnt, sind die geschilderten Studien mit dem Problem behaftet, dass auf Basis reiner Querschnittuntersuchungen keine sichere Aussage über die Kausalitätsrichtung des Zusammenhangs von violenter Persönlichkeit und der Nutzung violenter Medieninhalte getroffen werden kann. Dass das Persönlichkeitsmerkmal der Aggressivität Einfluss auf das Rezeptionsverhalten besitzt, wurde allerdings auch in Längsschnittstudien bestätigt. So ergab z.B. die bereits erwähnte KUHL-Studie, dass im Gesamtsample sowie bei Jungen ein Zusammenhang zwischen fremdberichteter offener Aggression und der Präferenz für Ego-Shooter bestand. Für das Gesamtsample und für Mädchen lag eine Beziehung zwischen fremdberichteter relationaler Aggression und der Präferenz für Rollenspiele vor (vgl. von Salisch / Kristen / Oppl 2007, 104, 137; zu einer ausführlichen Darstellung und Interpretation vgl. Kapitel VII.2.).

3. Evolutionstheoretische Ansätze

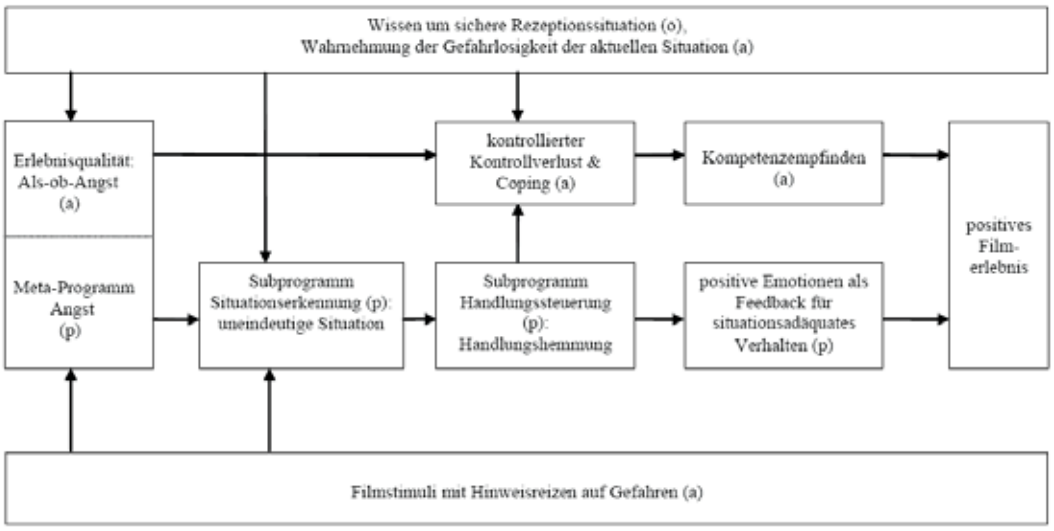
In den folgenden Abschnitten sollen Theorieansätze diskutiert werden, die die Vorliebe von Rezipienten für violente Inhalte zu erklären versuchen. Eine Kategorie von empirisch bislang nicht geprüften (und im Grunde auch kaum prüfbaren Ansätzen), stellen evolutionstheoretische Überlegungen dar. Diese gehen davon aus, dass der Reiz des Neuen und Ungewöhnlichen (der in der Menschheitsgeschichte die schnelle Identifikation potenzieller Bedrohungen und damit das Überleben sicherstellte) für die Attraktivität von Mediengewalt verantwortlich sei. In diesem Zusammenhang ist auch von einer entwicklungsgeschichtlich bedingten „morbiden Neugierde“ die Rede, die von Gefahr, Verletzung und Tod ausgehe (Valkenburg / Cantor 2000, 147). Darüber hinaus wird argumentiert, dass sich Menschen von Gewalt deshalb angezogen fühlten, weil aggressives Verhalten in der Entwicklung der Menschheit einen wichtigen Anpassungs- und Durchsetzungsmechanismus dargestellt habe (vgl. Sparks / Sparks 2000, 80 und kritisch Zillmann 1998, 191-194).

Ebenfalls auf evolutionstheoretischer Grundlage argumentieren Weiß, Krug und Suckfüll (2007). Die Autorinnen nehmen an, dass die Auslösung von Angst durch bestimmte Hinweisreize stammesgeschichtlich den Vorteil besaß, eine Gefahr frühzeitig erkennen und rechtzeitig darauf reagieren zu können. Eine unnötige Reaktion auf eine tatsächlich ungefährliche Situation allerdings sei aufgrund der Verschwendung von Energie dysfunktional gewesen. Daher bestehe die sinnvollste Reaktion auf uneindeutige Situation in der Hemmung energieaufwändiger Handlungen und der Aktivierung weiterer Informationssuche.

Den Autorinnen zufolge ist die Rezeption angstauslösender Filme einer solchen ambivalenten Situation gleichzusetzen. Angstauslösende Hinweisreize im Film führten zu automatischen emotionalen und körperlichen Reaktionen, die dann unter Berücksichtigung des auf Rezeptionserfahrung basierenden Wissens um die Sicherheit der Situation mit zeitlicher Verzögerung kognitiv verarbeitet würden (vgl. dazu auch Kapitel IV.8.). Weiß, Krug und Suckfüll (2007, 158) schreiben dazu: „Das Besondere an der medialen Rezeptionssituation ist, dass sie den Rezipient/inn/en zwar einerseits Sicherheit gewährt, durch den Fortgang des Films aber wiederholt neue Hinweisreize auf Gefahren erscheinen. Diese lösen aufgrund des Attrappencharakters der audiovisuellen Medien und der unterschiedlichen Geschwindigkeit emotionaler und kognitiver Verarbeitungswege Angst aus. Trotz der Sicherheit der Rezeptionssituation ist Angst also vorhanden, wenngleich in einer 'Als-ob'-Qualität." Aus diesem Prozess resultiere eine Bewertung der Situation als uneindeutig. Da die adäquate Reaktion auf diese Einschätzung in Handlungshemmung und weiterer Informationssuche bestehe, komme es trotz Angst zu einer Fortsetzung der Filmrezeption.

Dass diese letztlich in eine positive Erfahrung münde, führen die Autorinnen auf zwei Mechanismen zurück: Zum einen bewirke das der Situation angemessene Verhalten als solches als Feedback ein phylogenetisch, d.h. stammesgeschichtlich verankertes, positives Gefühl. Zum anderen schlage sich die Erfahrung, die eigene Angst ertragen bzw. Strategien im Umgang mit ihr entwickelt zu haben, auf einer aktualgenetischen, d.h. situativen Ebene in einem internalen Kompetenzempfinden und damit in einem positiven Angsterleben nieder. Das auf diese Weise zustande gekommene positive Filmerlebnis motiviere zur Wiederholung, d.h. zur erneuten Rezeption angstauslösender Inhalte (vgl. dazu auch Kapitel IV.8.).

Abbildung 1: Prozesse bei der Rezeption angstauslösender Spielfilme



Quelle: Weiß / Krug / Suckfüll 2007, 158

Die Autorinnen (2007, 158) konstatieren, bisher stehe „ein empirischer Nachweis der hier dargelegten Mechanismen noch aus“. Ähnlich wie für andere evolutionstheoretische Annahmen gilt jedoch, dass ein solcher Nachweis wohl auch kaum jemals erbracht werden kann.

4. Ästhetische Theorie der Zerstörung

Eine Erklärung für die Annahme, dass Gewalt per se einen Reiz für die Rezipienten besitzen könnte, liefern Autoren, die Gewaltdarstellungen eine ästhetische Funktion zuschreiben. Ihrer Ansicht nach werden Gewaltszenen unabhängig vom Kontext als angenehme Sinneseindrücke wahrgenommen. Nach Thomas Hausmanninger (2002) besteht die Basis des bei der Rezeption von Gewaltdarstellungen empfundenen Vergnügens in der zweckfreien Wahrnehmung und der „Funktionslust“, die sich auf die sensomotorische Ebene (Lust am Funktionieren des Körpers und der Sinne, z.B. bei der Wahrnehmung von Farben, Bewegungen und Geräuschen bzw. von „Action“), auf die emotionale Ebene (Lust am Funktionieren von Gefühlen, z.B. empathische Prozesse) sowie auf die kognitive Ebene (Lust am Funktionieren intellektueller Fähigkeiten, z.B. Entschlüsselung von Bedeutungsstrukturen) beziehen könne. Kognitive Funktionslust komme v.a. bei Intensivnutzern violenter Genres zum Tragen, die sich z.B. für die spezielle Machart von Spezialeffekten, die Schemata der Filme eines Genres usw. interessierten.

Einen Gewaltdarstellungen inhärenten Rezeptionsgenuss postuliert auch die Ästhetische Theorie der Zerstörung, derzufolge Akte der Zerstörung beim Rezipienten ästhetisches Vergnügen bewirken sollen (vgl. Allen / Greenberger 1978; vgl. zusammenfassend auch Sparks / Sparks 2000, 75f.; Klimmt / Fischer / Kuhrcke 2005 und zur Kritik Zillmann 1998, 182f.). Demnach stellt die Reduktion von Unsicherheit, insbesondere über die Beschaffenheit schwierig durchschaubarer Gegenstände, eine angenehme Erfahrung dar, die auch bei Zerstörungsakten zur Geltung kommt, v.a. dann, wenn das Resultat neu und unerwartet ist. Das Vergnügen bemisst sich also an der ästhetischen Qualität des Zerstörungsaktes selbst sowie am Zustand des zerstörten Objekts.[120] Wie Kuhrcke, Klimmt und Vorderer (2006, 6; vgl. auch Klimmt / Fischer / Kuhrcke 2005, 283f.) konstatieren, eignen sich Computerspiele hierfür besonders gut, weil der Spieler seine ästhetischen Erfahrungen selbst veranlassen und kontrollieren kann, ohne negative Sanktionen befürchten zu müssen (wie dies etwa bei Vandalismus der Fall wäre).

Theorien, die eine ästhetische Funktion von Gewaltdarstellungen postulieren, zeichnen sich im Regelfall durch geringe empirische Überprüfung aus. Einen ersten Versuch zur Untersuchung der Ästhetischen Theorie der Zerstörung haben Kuhrcke, Klimmt und Vorderer (2006) im Rahmen einer Online-Befragung unternommen. Nahezu 2.600 Befragte im Alter zwischen 12 und 52 Jahren (Durchschnittsalter 21 Jahre; zu 99% männlich) wurden über Internet-Seiten rekrutiert. Diese Untersuchung sollte v.a. Aufschluss über die Ursachen einer Präferenz für Kriegsspiele geben. Neben der generellen Präferenz für dieses Spielgenre sollten die Befragten zu 20 aktuellen Kriegsspielen angeben, ob sie sie besaßen und wie sehr sie sie mochten. Auch die Präferenz für andere Computerspielgenres wurde erhoben. Ob die Probanden eine hedonistisch-ästhetische Vorliebe für Zerstörungsbilder besaßen, wurde über ihr Urteil zu drei Bildern bzw. Bildsequenzen geprüft, die Zerstörungsszenen zeigten (z.B. Einsturz eines Gebäudes). Die Datenauswertung ergab einen signifikanten Zusammenhang zwischen einem ästhetischen Sinn für Zerstörungsdarstellungen und den drei abhängigen Variablen (Präferenz für das Genre der Kriegsspiele, bestimmte Kriegsspiele sowie deren Besitz), der zwischen $r = .12$ und $r = .27$ lag. In einer Regressionsanalyse zur Erklärung der allgemeinen Präferenz für das Genre der Kriegsspiele erwies sich der Genuss von Zerstörungsbildern als wichtigster von fünf Prädiktoren (neben dem Gefühl von Macht und Kontrolle bzw. Erfolg und Kompe-

[120] Vgl. dazu auch Ergebnisse qualitativer Studien von Kutner / Olson 2008, 116; 126.

tenz sowie zwei Dimensionen von Hypermaskulinität, vgl. dazu Kapitel IV.9.).[121] Ein Extremgruppenvergleich der Personen mit der höchsten und der niedrigsten Ausprägung der Präferenz für Zerstörungsbilder (eine Standardabweichung über bzw. unter dem Mittelwert) ergab ebenfalls signifikante Unterschiede in Bezug auf alle drei abhängigen Variablen. Die Gruppenunterschiede fielen dabei deutlicher aus als für alle anderen untersuchten Einflussfaktoren.

Abgesehen davon, dass die Operationalisierung des ästhetischen Sinns für Zerstörung mangels Vorerfahrungen problematisch ist und weitere, in diese Studie nicht einbezogene Motivationsfaktoren die Präferenz für Kriegsspiele möglicherweise besser erklären könnten, bleiben auf Basis dieser ersten Untersuchung noch viele Fragen ungeklärt. Wie die Autoren selbst erwähnen, ist z.B. davon auszugehen, dass die Freude an Zerstörungsbildern persönlichkeitsabhängig ist (und z.B. mit Sensation-Seeking zusammenhängen könnte). Auch welche Art von violenten Darstellungen in welchen Genres ggf. eine ästhetische Funktion erfüllt, ist ungeklärt. Die Annahme, dass Gewaltdarstellungen per se mit einem ästhetischen Genuss verbunden sind, bleibt daher bislang noch hochgradig spekulativ.

5. Mood-Management-Theorie

Im Folgenden sollen drei von Dolf Zillmann stammende Theorien (neben der Mood-Management-Theorie die Excitation-Transfer-Theorie und die Dispositionstheorie) vorgestellt werden, die sich alle auf Auswahl und Verarbeitung unterhaltsamer Medienangebote und das Unterhaltungserleben der Rezipienten beziehen und sich auch zur Erklärung der Präferenz für violente Inhalte eignen. Beim ersten dieser Ansätze handelt es sich um die Mood-Management-Theorie (vgl. Zillmann / Bryant 1985; Zillmann 1988; 2000b). Diese geht davon aus, dass Menschen nach der Maximierung von Freude und der Minimierung negativer Affekte streben und dieses Bedürfnis auch die Auswahl von Medieninhalten steuert. Deren Konsum werde zur Stimmungsregulierung genutzt und eingesetzt, um ein optimales Erregungsniveau zu erreichen (bzw. beizubehalten), d.h. sich z.B. bei Stress (zu hohe Erregung) zu beruhigen oder bei Langeweile (zu geringe Erregung) anzuregen. Zudem würden Medieninhalte so ausgewählt, dass sie negativen Stimmungen entgegenwirken, positive dagegen aufrechterhalten und intensivieren. Violente Programm können nach dieser Theorie zur Anhebung eines zu geringen Erregungsniveaus genutzt werden.

---

[121] Die Regressionsrechnungen für die beiden anderen abhängigen Variablen erbrachten eine sehr geringe Varianzaufklärung.

Im hier betrachteten Zeitraum sind Untersuchungen durchgeführt worden, in denen Erregung bzw. Sensation-Seeking oder die Bekämpfung von Langeweile ein Motiv für den Konsum violenter Computerspiele darstellten, was für die Mood-Management-Theorie spricht, ohne dass diese in den entsprechenden Studien einer umfassenden Prüfung unterzogen worden wäre.

Ebenfalls im Kontext der Mood-Management-Theorie kann das Ergebnis mehrerer Untersuchungen betrachtet werden, in denen Spieler ihren Konsum violenter Spiele mit dem Motiv der Aggressionsabfuhr begründeten (vgl. z.B. Ladas 2002; Fritz 2003a; 2003d; BBFC 2007, 36f.; Olson u.a. 2007; Kutner / Olson 2008, 135f.; Olson / Kutner / Warner 2008; 64f.; 70f.; Meister u.a. 2008, 174). Diese Befunde werden gerne als Beleg für die Katharsis-These (vgl. Kapitel V.I.) betrachtet, sagen aber nichts darüber aus, ob ein Katharsis-Effekt auch tatsächlich eintritt (oder nicht Frustrationserlebnisse beim Computerspielen die Aggression sogar noch fördern können). Dies gilt auch für eine Studie von van Rootselaar, Konijn und Bushman (2005) bei 13- bis 15-jährigen niederländischen Jugendlichen eines niedrigen Bildungszweiges.[122] Einem Teil der Probanden wurde ein Video-Clip über eine Untersuchung gezeigt, der dokumentierte, wie effektiv es sein kann, seinen Ärger abzureagieren. Ein anderer Teil der Probanden sah einen Filmausschnitt, der die Ineffektivität dieses Verhaltens belegte. Im Anschluss daran wurden die Probanden durch eine schwierige Aufgabe, die sie bei lauter Musik lösen mussten und bei der sie abschätzigen Bemerkungen des Versuchsleiters ausgesetzt waren, provoziert (bzw. nicht provoziert). Danach sollten die Probanden beurteilen, wie gerne sie sechs violente bzw. sechs nicht-violente Computerspiele spielen würden, die sich in einem Pretest alle als gleich attraktiv erwiesen hatten. Es zeigte sich, dass sich provozierte bzw. mit einer pro-kathartischen Botschaft konfrontierte Probanden nicht stärker für violente Spiele interessierten. Allerdings wurden Gewaltspiele (im Gegensatz zu den nicht gewalthaltigen Spielen) von den Probanden präferiert, die sich zum einen viel mit Computerspielen beschäftigten und zum anderen von ihrer Persönlichkeit her dazu neigten, ihre Wut nach außen hin zu zeigen. Einen Beleg dafür, dass das Spielen violenter Spiele durch die Hoffnung auf kathartische Effekte motiviert ist, hat diese Untersuchung – deren Design von den Autoren im Übrigen nur rudimentär erläutert wird – allerdings nicht erbracht. Hinter den Befunden kann sich auch lediglich der in vielen anderen Untersuchungen belegte Zusammenhang zwischen einer allgemein aggressiven bzw. impulsiven Persönlichkeit und der Vorliebe für violente Spiele verbergen.

---

[122] Die Zahl der Probanden wird von den Autoren nicht angegeben.

In zwei weiteren, der geschilderten Studie sehr ähnlichen Experimenten haben sich Bushman und Whitaker (im Druck) ebenfalls mit kathartischen Überzeugungen als Zuwendungsmotiv zu violenten Spielen befasst. In der ersten Untersuchung lasen 120 College-Studenten (44 männlich) einen Zeitungsartikel, der kathartische Effekte behauptete, zurückwies oder keinen Bezug zur Katharsis aufwies. Danach wurden die Probanden aufgefordert, einen Aufsatz über ein Erlebnis zu schreiben, bei denen sie sehr wütend geworden waren. Ein Teil der Probanden wurde durch negative Bemerkungen über diesen Aufsatz verärgert, ein anderer Teil erhielt positive Bewertungen. In einer anschließenden Befragung sollten die Befragten anhand von vier violenten und vier nicht-violenten Computerspielbeschreibungen beurteilen, wie gerne sie diese Spiele spielen wollten und welches ihre drei bevorzugten Spiele waren. Die generelle Computerspielnutzung wurde über die Anzahl genannter Spiele mit einer Altersfreigabe ab 17 Jahren („M“-Rating) gemessen. Auch in diesem Experiment zeigten die verärgerten Probanden mit der pro-kathartischen Botschaft das größte Interesse am Spielen violenter Spiele. Am geringsten war dieses Interesse bei den verärgerten Probanden, die die anti-kathartische oder die Kontrollbotschaft gelesen hatten.

In einer weiteren Studie mit 155 College-Studenten (49 männlich) wurde die Katharsis-Überzeugung nicht experimentell manipuliert, sondern abgefragt, wie sehr die Rezipienten dazu neigten, ihre Wut herauszulassen. Es zeigte sich ein positiver Zusammenhang zwischen dieser Tendenz und dem Wunsch, violente Spiele zu spielen, bei den verärgerten, nicht aber bei den nicht verärgerten Probanden. Der generelle Computerspielkonsum zeigte in beiden Untersuchungen keine Auswirkungen. Die Autoren ziehen aus ihren Befunden den Schluss, dass die Katharsisthese – obwohl sie keine Gültigkeit beanspruchen kann – das Spielverhalten wütender Personen beeinflusse. Allerdings gilt auch hier, dass die Tendenz, seine Wut zu zeigen, kein geeigneter Indikator für Katharsis-Überzeugungen darstellt, sondern eher Impulsivität bzw. Aggressionsneigungen misst.

Hinweise auf kathartische Motive als Ursache des Konsums violenter Computerspiele haben Ferguson u.a. (2010) gefunden. In einer Befragung von 1254 Schülern im Durchschnittsalter von 13 Jahren erwies sich neben dem männlichen Geschlecht und einer aggressiven Persönlichkeit das Bedürfnis nach kathartischen Effekten (gemessen über die vier allerdings sehr heterogenen Items „help me relax“, „help me feel less lonely“, „help me get my anger out“ und „help me forget my problems“) als signifikanter Prädiktor der Nutzung violenter Computerspiele (die Violenz wurde

über die ESRB-Einstufung der von den Befragten genannten Lieblingsspiele eingeschätzt).

Ein weiterer spezieller Aspekt der Stimmungsregulierung wurde von Minnebo (2006) untersucht. In einer Studie mit 221 flämischen Kriminalitätsopfern (76% Frauen, Durchschnittsalter 41 Jahre) wurde der Zusammenhang zwischen viktimisierungsbedingtem psychologischem Stress und dem Fernsehkonsum untersucht. Es zeigte sich, dass Männer, die unter entsprechenden Stress-Symptomen litten, Fernsehsendungen mit Kriminalitätsbezug eher vermieden, Frauen diese hingegen sogar bewusst aussuchten. Der Autor erklärt dies mit dem insgesamt höheren Stress-Level bei den weiblichen Verbrechensopfern, der die Fähigkeit zur Stimmungsregulierung mit Hilfe stimmungsinkongruenter Inhalte behindert bzw. die kognitive Dissonanz beim Konsum harmloser bzw. beruhigender Inhalte gesteigert haben könnte. Bei diesen Überlegungen handelt es sich lediglich um Spekulationen. Ob bzw. wie Personen mit Erfahrungen als Gewaltopfer violente Medieninhalte zur Verarbeitung des Geschehens bzw. zur Stimmungsregulierung einsetzen, bleibt aber eine interessante Frage.

Hinweise auf Mood-Management-Effekte durch violente Computerspiele fanden Ferguson und Rueda (2010) in einem Experiment, in dem 103 spielerfahrene Studierende entweder eines von zwei violenten Spielen (eines mit einer „guten“ und eines mit einer „bösen“ Spielfigur), ein nicht-violentes oder gar kein Spiel spielten. Nach einer frustrierenden Aufgabe wurden u.a. die Computerspielgewohnheiten, feindselige Gefühle und Depressionssymptome gemessen. Es zeigte sich kein Zusammenhang zwischen der Spielbedingung und den abhängigen Variablen, wohl aber zwischen der generellen Erfahrung mit violenten Spielen und einer Abnahme feindseliger und depressiver Gefühle nach der frustrierenden Aufgabe. Die Autoren vermuten (2010), „that the use of violent video games, at least for some individuals, may provide a mood-management activity that provides them with an ability to tolerate stress.“ Die Erfahrung der Kontrolle über die virtuelle Umgebung könne dazu beitragen, Gefühle der Hilflosigkeit und mangelnden Umweltkontrolle im wirklichen Leben zu kompensieren. Violente Spiele seien daher möglicherweise ein gut geeignetes Medium, um den Einfluss von Frustrationserlebnissen auf depressive und feinselige Gefühle zu reduzieren. Allerdings weisen die Verfasser darauf hin, dass die Kausalitätsrichtung ihrer Ergebnisse nicht einwandfrei zu bestimmen sei. Auch wurden die Zuwendungsmotive zu violenten Spielen nicht erhoben.

6. Excitation-Transfer-Theorie

Die ebenfalls von Dolf Zillmann entwickelte Excitation-Transfer-Theorie (vgl. z.B. Zillmann 1983b; 1998, 206-209 und Kapitel V.6.) ist mit der Mood-Management-Theorie kompatibel. Diesem Ansatz zufolge verstärken (medienbewirkte) Erregungszustände auch die Intensität von Gefühlen, die mit dem erregungsauslösenden Stimulus nicht verbunden sind. Ein Zustand erhöhter Erregung, der aus furchteinflößenden Medieninhalten resultiert, kann dazu führen, dass auch die Erleichterung über einen guten Ausgang der angstauslösenden Handlung intensiver wahrgenommen wird. Je höher der während eines Films empfundene empathische Stress ist, desto stärker fällt bei einem Happy End das positive Gefühl aus. Auf diese Weise können auch Inhalte, die zunächst negative Stimmungen hervorrufen, letztlich ein positives affektives Erlebnis vermitteln – die negative Erfahrung ist sogar Voraussetzung für die letztlich erzielte Gratifikation beim Konsum violenter Inhalte.

In einer Meta-Analyse der bis 2002 durchgeführten Studien zum Zusammenhang von Persönlichkeitsfaktoren und dem Genuss von violenten und furchterregenden Medieninhalten (in Film und Fernsehen) stellten Hoffner und Levine (2005; 2007) fest, dass es einen positiven Zusammenhang zwischen Rezeptionsgenuss und negativen Affekten während der Rezeption gab, wobei der Effekt für Männer stärker war. Es gab keinen Hinweis, dass die Art des Filmendes eine Rolle spielte. Zwischen der über physiologische Messdaten ermittelten Erregung und dem Rezeptionsgenuss war kein Zusammenhang zu konstatieren.

7. Dispositionstheorie

Nach Zillmanns Dispositionstheorie (Zillmann / Cantor 1976; Zillmann 1998, 200-206; 2000a; Raney 2006) reagieren Rezipienten auf Mediendarstellungen ähnlich wie auf Ereignisse im wirklichen Leben. Sie bilden Sympathien und Antipathien für die handelnden Personen aus und freuen sich, wenn denen von ihnen gemochten Protagonisten Gutes und den von ihnen abgelehnten Protagonisten Schlechtes widerfährt. Diese Gefühle wiederum entstehen nicht willkürlich, sondern auf der Basis moralischer Urteile. Die Zuschauer bewerten kontinuierlich die Motive der Handelnden und die moralische Angemessenheit ihrer Taten und rechtfertigen damit ihre Gefühle für oder gegen einen Protagonisten. Raney (2004) nimmt an, dass Dispositionen auch schon vor moralischen Beurteilungen existieren können, wenn typische Handlungsschemata dem erfahrenen Rezipienten sofort nahe legen, mit was für einer Art von Protagonisten er es zu tun hat. Zudem sei anzunehmen, dass Rezipienten die

Handlungsweise von Filmfiguren, zu denen sie sich bereits ein positives Urteil gebildet haben, eher als moralisch akzeptabel interpretieren werden, d.h. „the viewer extends the latitude of moral propriety for liked characters, such that liked characters are given additional moral leeway so that the viewer can continue liking them unfettered“ (Raney 2006, 147).[123] Ein ähnliches Verhalten ist in Bezug auf eine moralisch besonders strenge Beurteilung abgelehnter Charaktere zu vermuten.

Die Dispositionen gegenüber den Filmfiguren können dabei individuell durchaus unterschiedlich ausfallen. Raney und Bryant (2002) nehmen an, dass hierbei affektive und kognitive Faktoren eine Rolle spielen. Zu den affektiven Faktoren gehört v.a. die Empathiefähigkeit bzw. -bereitschaft der Rezipienten, welche die Sympathie für das Opfer bestimmt. Zu den kognitiven Faktoren gehören Moralmaßstäbe, die verschiedene Rezipienten anlegen, bzw. ihre Vorstellungen von gerechter Bestrafung (z.B. Haltung zur Selbstjustiz bzw. zur angemessenen Schwere von Strafen; vgl. Zillmann 2000a; Raney 2002; 2005; 2006).

Der Rezeptionsgenuss ist also insgesamt davon abhängig, welche Gefühle der Zuschauer gegenüber den Filmfiguren hegt und welches Schicksal er sich für diese wünscht, sowie davon, ob die Handlung des Films tatsächlich entsprechend verläuft. Raney (2006, 140) formuliert dies folgendermaßen: „The […] disposition theory of drama posits that enjoyment of media content is a function of a viewer’s affective disposition toward characters and the outcomes experienced by those characters in the unfolding narrative.“

Auf den Genuss von Mediengewalt übertragen, postuliert die Dispositionstheorie, dass sich Rezipienten Gewaltdarstellungen solange gerne ansehen, wie der unsympathische Protagonist der Leidtragende ist und dessen Leiden als gerechte Bestrafung empfunden wird. Eine positive Einstellung zu einem Protagonisten kann nach der Dispositionstheorie dazu führen, dass auch Vergnügen bei der Beobachtung (als gerechtfertigt erachteter) sozialer Normverletzungen empfunden wird. Allerdings ist davon auszugehen, dass Rezipienten eine Vorstellung davon besitzen, welche Reaktion auf eine Provokation (bzw. welches Ausmaß an Rache) für verschiedene Vergehen als angemessen anzusehen ist und entsprechende Darstellungen nur solange genießen, wie sie in diese von persönlichen Einstellungen und der Darstellung von auslösendem Akt und Reaktion abhängigen Marge („latitude of

[123] Zu der Schlussfolgerung, dass die Dramaturgie eines Films dazu führen kann, dass illegitimes Verhalten als legitim erachtet wird, vgl. auch die rein qualitative Analyse ausgewählter Filme durch Young 2009.

moral sanction"; Raney / Bryant 2002, 411) fallen, d.h. noch als verhältnismäßig angesehen werden. Wird eine violente Reaktion auf eine Provokation als überzogen betrachtet, leidet darunter der Rezeptionsgenuss, und die Ablehnung für den unsympathischen Protagonisten wird reduziert (vgl. Zillmann / Bryant 1975; Zillmann / Cantor 1977).

In den letzten Jahren haben sich mehrere Studien mit verschiedenen inhaltlichen und rezipientenspezifischen Faktoren beschäftigt, die nach der Dispositionstheorie den Rezeptionsgenuss bestimmen. So haben Lachlan und Tamborini (2008) in ihrer Untersuchung die *Disposition gegenüber dem Täter* sowie dessen *Motive* für die Ausübung von Gewalt manipuliert und untersucht, wie sich diese Bedingungen auf den Rezeptionsgenuss sowie auf die Einstellung gegenüber Täter und Opfer auswirken. Die Autoren konfrontierten ihre Probanden (225 Studierende zwischen 18 und 30 Jahren, 147 davon weiblich) mit einem von drei Texten, bevor sie sie einen Ausschnitt aus einem Wrestling-Video sehen ließen. Durch die Lektüre der Texte sollte die Disposition gegenüber dem violenten Protagonisten (positiv, negativ, neutral) sowie die Wahrnehmung von dessen Motiven (positiv, negativ, unbekannt) variiert werden. Der Erfolg der Manipulation wurde durch einen Pretest sicher gestellt.

Es zeigte sich im Gegensatz zu früheren Studien (vgl. Zillmann / Bryant 1975; Raney 2002) kein Effekt der Disposition gegenüber dem violenten Protagonisten oder seiner Motive auf den Rezeptionsgenuss. Dies wird von den Autoren damit erklärt, dass die Probanden nur einen Filmausschnitt sahen, der selbst keine Urteilsbildung über die Protagonisten zuließ und auch keine (von den Rezipienten als angemessen oder unangemessen bewertbare) Auflösung der Handlung enthielt. Im Hinblick auf die Beurteilung des Täters zeigten sich wenig überraschend positivere Urteile für den Täter bei der positiven Manipulation von Dispositionen und Motiven. Die Annahme der Autoren, dass gute Helden mit schlechten Motiven weniger gemocht werden als gute Helden mit guten Motiven bestätigte sich ebenso wenig wie die Vermutung, dass schlechte Helden mit guten Motiven beliebter sind als schlechte Helden mit schlechten Motiven. Eine Inkongruenz zwischen Disposition und Motiven (gute Helden mit schlechten Motiven / schlechte Helden mit guten Motiven) führte allerdings dazu, dass das (neutral dargestellte) Opfer weniger positiv beurteilt wurde. Die Autoren erklären diesen Befund mit einem Dissonanzgefühl bei den Rezipienten, das durch Veränderung der Einstellung zu einem der dissonanten Elemente aufgelöst werden musste. Da die Probanden zur Einschätzung des Opfers die wenigsten Anhaltspunkte hatten, war der Einstellungswandel darauf bezogen. Die Dispositionen und Motive alleine hatten keinen Einfluss auf die Opfereinschätzung. Wie die

Autoren selbst bemerken, besteht ein Problem der Studie allerdings im gewählten, sehr speziellen Genre (Wrestling-Film). Darüber hinaus waren die Unterschiede in der Disposition gegenüber den Protagonisten sehr gering.

Zwei andere Studien haben sich mit dem Einfluss des *Filmendes* auf den Rezeptionsgenuss beschäftigt. Raney (2005) ließ 151 Studierende (60% davon Frauen) zwei Versionen eines Filmclips sehen, die sich darin unterschieden, ob ein Täter ohne Bestrafung davon kam oder eine besonders harte Strafe (in diesem Fall den Tod) erfuhr. Geprüft werden sollte die Annahme, dass individuelle Unterschiede in Bezug auf affektive (Empathie) und kognitive (Selbstjustiz, Ansichten über die angemessene Schwere einer Strafe) Rezipienteneigenschaften über die wahrgenommene Angemessenheit der gezeigten Strafe und das Mitgefühl mit dem Opfer den Rezeptionsgenuss beeinflussen. Zu diesem Zweck wurden für beide Filmversionen Pfadmodelle berechnet, die die angenommenen Zusammenhänge zwischen Rezipienteneigenschaften, moralischem Urteil und Rezeptionsgenuss bestätigten. Allerdings erwiesen sich nicht alle Beziehungen als signifikant, und die Modelle für die beiden Filmvarianten unterschieden sich voneinander. Gemeinsam war beiden Modellen, dass das Mitgefühl mit dem Opfer den Rezeptionsgenuss erhöhte. Dieses Mitgefühl wurde allerdings nur (teilweise) von den kognitiven Faktoren (Einstellungen zur Selbstjustiz und zur angemessenen Schwere einer Strafe), nicht aber von dem affektiven Faktor der Empathie beeinflusst. Dieses Ergebnis steht im Widerspruch zu einer früheren Studie, in der allerdings auch ein schlimmeres Verbrechen gezeigt worden war (vgl. Raney 2002). Raney (2005) leitet daraus die Vermutung ab, dass wirklich drastische Verbrechen (z.B. Vergewaltigungen) eine solche Empörung (und Empathie mit dem Opfer) auslösen, dass unterschiedliche moralische Beurteilungsmaßstäbe kognitiver Art keine Bedeutung mehr besitzen, wohingegen bei eher harmlosen Verbrechen (in diesem Fall physischer Angriff mit minderschweren Verletzungen) solche kognitiven Maßstäbe wichtig sind, der Stimulus aber nicht stark genug ist, um Empathie auszulösen. Diese Interpretation bleibt allerdings auf der derzeitigen empirischen Grundlage spekulativ.

Raney (2005) stellte außerdem fest, dass die Version mit exzessiver Bestrafung etwas mehr Rezeptionsgenuss bewirkte als die Variante ohne Bestrafung (bzw. dass der Filmgenuss stieg, wenn die Probanden eine weniger starke Bestrafung für angemessen hielten, und sank, wenn sie eine schwerere Bestrafung erwartet hätten). Der Autor will diesen Befund allerdings nicht als generelle Präferenz für überproportionale Strafen gewertet wissen, sondern erklärt ihn mit dem generellen

Bedürfnis der Rezipienten für ein Wiederherstellung der Gerechtigkeit am Ende einer Handlung, die in der straffreien Version nicht gegeben war.

Auf andere Weise wurde das Ende der Handlung bei King und Hourani (2007) manipuliert. Die Autorinnen ließen ihre Probanden (229 Studierende) einen von vier Horrorfilmen sehen, wobei die Filme einmal mit einem traditionellen Ende, bei dem das Gute über das Böse siegt, und einmal mit einem bei Horrorfilmen gängigen so genannten „Teaser-Ende“ gezeigt wurden, bei dem es Hinweise darauf gibt, dass das Böse doch überlebt hat (was u.a. einen Fortsetzungsteil des Films ermöglicht). Die Probanden sollten den Film nach der Rezeption in Bezug auf verschiedene Eigenschaften beurteilen und Auskunft darüber geben, wie ihnen das Ende gefallen hatte. Darüber hinaus wurde die Rezeptionsmotivation im Hinblick darauf erhoben, ob die Probanden der Kategorie der „Thrill-Watcher“ (Genuss des Gefühls der Spannung durch Empathie mit dem Opfer) bzw. der „Gore-Watcher“ (Genuss der Gewaltdarstellung als solcher, Identifikation mit dem Täter, geringe Furchtsamkeit und keine Empathie mit dem Opfer) zuzuordnen waren.

Es stellte sich heraus, dass Filme mit traditionellem Ende generell als unterhaltsamer, gruseliger und weniger vorhersagbar eingestuft wurden als Filme mit Teaser-Ende. Die Auswertung der offenen Antworten deutete ebenfalls darauf hin, dass die Rezipienten Filme bevorzugten, in denen das Böse am Ende zerstört wurde. Dieser Befund steht im Einklang mit der Dispositionstheorie, die annimmt, dass die Zuschauer Genuss aus negativen Konsequenzen für den bösen Protagonisten eines Films ziehen. Die Präferenz für ein traditionelles Ende galt auch für Rezipienten mit hoher „Thrill-“ bzw. „Gore-Watching“-Motivation. Beide Sehertypen hatten dafür allerdings unterschiedliche Gründe. So fanden die Autorinnen Hinweise darauf, dass „Gore-Watcher“ ein traditionelles Ende als weniger vorhersagbar empfanden. „Thrill-Watcher“ hingegen stuften einen solchen Schluss des Films eher als erwartbar ein, was die Forscherinnen damit erklären, dass sich bei diesen Sehern der Wunsch nach einem gerechten Ende auf ihre Erwartungshaltung auswirkt. Allerdings gab es auch einige Horror-Fans, die ein Teaser-Ende bevorzugten, wobei der Rezeptionsgenuss auch hier mit der Vorhersagbarkeit des Endes zusammenhing (die wiederum von einigen Probanden geschätzt, von anderen hingegen negativ bewertet wurde).

Insgesamt sind die geschilderten Befunde mit den Annahmen der Dispositionstheorie kompatibel, wenn auch im Hinblick auf das komplexe Zusammenspiel von Rezipienten- und Inhaltsfaktoren noch weiterer Forschungsbedarf besteht. Interessant

wäre es darüber hinaus, die Dispositionstheorie mit der Frage nach der Wirkung violenter Inhalte zu verbinden. So hat die Forschungsarbeit von Jürgen Grimm Hinweise darauf geliefert, dass die Einstellung gegenüber dem Opfer einer Gewalttat sowie die wahrgenommene Angemessenheit der Handlungsauflösung nicht nur den Rezeptionsgenuss beeinflussen, wie von der Dispositionstheorie angenommen, sondern sich auch auf die Aggression des Rezipienten auswirken. Dieses von Grimm (1998; 1999) als *Robespierre-Affekt* bezeichnete Phänomen trete ein, „bei der Vorführung illegitimer Gewalt gegenüber einem sympathischen Opfer […], wenn die Gewalt keine befriedigende und befriedende intrafiktionale Auflösung erfährt. In Konfrontation mit einer als subjektiv 'böse' erachteten Gewalt am Filmende führt das Opfermitleid leicht via Empörung zu einer violenten Munitionierung der Moral, die potentiell in Tugendterror mündet." (Grimm 1999, 693).[124]

Insgesamt hat sich die Forschung zur Dispositionstheorie bislang insbesondere auf die Rezeption von Film- und Fernsehinhalten konzentriert. Mit der Frage, ob dieser Erklärungsansatz auf die Nutzung von Computerspielen übertragbar ist, hat sich beispielsweise Klimmt (2006, 83ff.) befasst. Dieser vertritt die Ansicht, dass es Ähnlichkeiten in Bezug auf das Spannungserleben gebe, da der Spieler eine Disposition gegenüber den Spielfiguren besitze und sich einen bestimmten Ausgang der Spielhandlung wünsche, dessen Eintreten aber ungewiss sei. Aufgrund der Tatsache, dass der Spieler eine aktive Rolle einnehme und es um das Schicksal „seiner" Spielfigur gehe, sei von einem stärkeren Spannungserleben als bei der passiven Rezeption von Fernsehinhalten auszugehen. In Bezug auf die Art und Weise der Spannungsentstehung dürften jedoch unterschiedliche Mechanismen wirksam sein.

Ein wesentlicher Unterschied ist außerdem darin zu sehen, dass die in Bezug auf nicht-interaktive Medien entwickelte Dispositionstheorie eine Herausbildung der Dispositionen auf der Basis der *moralischen Angemessenheit* von Motiven und Handlungsweisen der Akteure annimmt. Im Computerspiel hingegen ist eine positive Haltung gegenüber der eigenen Spielfigur quasi vorgegeben. In diesem Kontext ist die Frage interessant, wie Rezipienten mit der Tatsache umgehen, dass diese Spielfigur (und damit der Rezipient selbst) zur Erreichung des Spielziels Handlungen begehen muss, die unter realen Umständen moralische Bedenken auslösen würden und damit dem Spielgenuss entgegen stehen.

[124] Vgl. zu diesem Phänomen auch Meister u.a. 2008, 72 (vgl. dazu ausführlicher Kapitel VI.4.2.7.).

Klimmt u.a. (2006; 2008) haben sich mit dieser Problematik genauer beschäftigt und postulieren, dass die Nutzer violenter Spiele ein aktives Moral-Management betreiben müssen, um ein positives Unterhaltungserlebnis zu generieren. Für dieses Moral-Management bieten sich verschiedene kognitive Legitimationsstrategien an, die Albert Bandura (2002) dargelegt hat (z.B. beschönigender Vergleich mit schlimmeren Taten, Rechtfertigung mit höheren Zielen, Dehumanisierung des Opfers, Abschiebung der Verantwortung usw.; vgl. dazu ausführlich Kapitel V.8. und VIII.2.2.). Für deren Anwendung liefert der narrative Rahmen violenter Spiele zumeist diverse Anhaltspunkte, indem der Spieler zum Beispiel im Namen von Freiheit und Gerechtigkeit kämpft und der Gegner als Bösewicht dargestellt wird, der sein Schicksal verdient. Darüber hinaus eröffnen Unterhaltungsangebote nach Klimmt u.a. (2006; 2008) aber noch weitere Möglichkeiten des Moral-Managements. Zu diesen gehört insbesondere die Betonung des fiktiven Charakters der Handlungen bzw. der Unterscheidung zwischen Spiel und Realität.

Eine erste Prüfung dieses Konzepts wurde im Rahmen qualitativer Interviews mit 10 deutschen Spielern (2 davon weiblich; sowohl Gelegenheits- als auch Vielspieler zwischen 16 und 34 Jahren) vorgenommen (vgl. Klimmt u.a. 2006). Dabei zeigte sich, dass Spieler auf moralische Bedenken tatsächlich häufig mit dem Argument einer Unterscheidung zwischen Spielewelt und realer Welt reagierten. Die Autoren können allerdings nicht ausschließen, dass es sich hierbei um eine Ex-post-facto-Rationalisierung handelt, die in Interviews zum Tragen kam, möglicherweise aber nicht im Spiel angewendet wird, das üblicherweise ein Präsenzgefühl hervorruft und damit die Unterscheidung zwischen Realität und Fiktion gerade nicht fördert. Darüber hinaus fanden sich diverse weitere Rechtfertigungsstrategien, die Ähnlichkeit mit den von Bandura aufgeführten Legitimationsargumenten aufwiesen. Die Spieler betonten die rein funktionale Notwendigkeit violenter Akte zur Erreichung des Spielziels, schoben Verantwortung mit dem Hinweis auf Selbstverteidigung ab, dehumanisierten die Opfer entweder durch Hinweise auf den fiktiven Charakter des Spiels oder auf deren nicht-menschliche Gestalt (Monster, Aliens usw.) und verwendeten euphemistische Begriffe (z.B. „Ausschalten“ des Gegners) usw. Die aus der Spielgeschichte resultierende Rechtfertigung des violenten Handelns (im Dienste einer guten Sache) war für die Spieler unterschiedlich wichtig. Für diejenigen, für die der Wettbewerbsaspekt im Vordergrund stand, spielte sie keine Rolle; für andere Spieler hingegen war sie bedeutsam. Dies könnte mit der Verfolgung anderer Spielgratifikationen (z.B. Identifikation mit der Spielfigur) zusammenhängen.

Darüber hinaus wiesen die Interviewpartner darauf hin, dass sie mit ihrem Gewissen zumeist bereits vor dem Spiel ins Reine kämen, d.h. entsprechende Überlegungen nicht bei jedem violenten Akt anstellten, so dass sie das Spielziel unbeeinträchtigt verfolgen könnten. Allerdings ergaben die Interviews auch, dass die Spieler durchaus moralische Probleme mit bestimmten Formen der Gewaltausübung hatten, v.a. wenn es sich bei den Opfern um Kinder, Frauen, Unbewaffnete, historische Persönlichkeiten usw. handelte (vgl. zu einem ähnlichen Befund auch BBFC 2007, 33, 73f.). Insgesamt hatten Gewalt und moralische Bedenken für den Spielgenuss (bzw. dessen Beeinträchtigung) offensichtlich eine weit geringere Relevanz als die Aspekte Wettbewerb und Erfolg (bzw. Misserfolg).

Bei der Beurteilung dieser Befunde ist allerdings zu berücksichtigen, dass es sich lediglich um eine explorative Studie handelt, in der die einzelnen Strategien der moralischen Rechtfertigung auch explizit angesprochen wurden, wenn die Probanden sie nicht von sich aus erwähnten, so dass Interview-Effekte nicht ausgeschlossen werden können. Nicht zuletzt aus diesem Grund müssen die von Klimmt u.a. (2008) in einer anderen Veröffentlichung zu diesem Thema angestellten Wirkungsüberlegungen als spekulativ bezeichnet werden. Die Verfasser nehmen an, dass das Moral-Management innerhalb von Computerspielen ein „kognitives Training“ für die Anwendung moralischer Entlastungsstrategien in der Realität darstellen könne bzw. diese auf dem Wege des Primings beeinflusse.

8. Angstbewältigung und Angstlust

Ein weiteres Nutzungsmotiv von Mediengewalt kann in der Bewältigung von Angst bestehen. Dies bedeutet, dass violente Medieninhalte von furchtsamen Rezipienten genutzt werden, um sich mit ihrer Angst auseinanderzusetzen und diese zu reduzieren. In einigen empirischen Studien wurde festgestellt, dass besonders ängstliche Rezipienten zum Konsum angsterregender Medieninhalte neigen (vgl. zu einem Überblick Kunczik / Zipfel 2004, 57-61; 2006, 71-73.). Allerdings konstatierten Sparks und Sparks (2000, 84), „that there is little evidence that people commonly seek out scary films fort he purpose of fear reduction, even though in some situations, the evidence suggests that it might be effective.“

Dieser Widerspruch lässt sich mit dem von Grimm (1999, 334f.) entwickelten „Modell der analogischen und kontrastiven Programmbindungen“ auflösen, dem zufolge zwei Varianten des Gefühlsmanagements durch die Medien (hier v.a. in Bezug auf das Fernsehen) existieren. Bei der *analogisch konfrontierenden* Nutzungs-

art setzen sich Rezipienten bewusst problematischen Gefühlen aus, um durch deren Stimulation auch die Bearbeitung und Kontrolle dieser Emotionen zu aktivieren und eine Abschwächung der entsprechenden affektiven Reaktionen hervorzurufen. Grimm (1999, 339) schreibt dazu: „Die Konfrontation mit dem Schrecklichen ist für ängstliche Menschen insofern funktional, als sie in verträglichen Dosen zuführt was der reflexiven Gefühlsbearbeitung bedarf. Mit dem kritischen Gefühlsbereich wird zugleich das zugehörige Steuerungspotential angeregt, so dass sich durch die Angststimulation potentiell auch das Angstmanagement verbessert.“ Die zweite Variante des Gefühlsmanagements besteht in der *kontrastiv-kompensierenden* Nutzung, bei der Medieninhalte rezipiert werden, die unerwünschte Emotionen vermeiden bzw. blockieren bzw. emotionale Defizite ausgleichen. Für welche Variante sich die Nutzer entscheiden, ist Grimm (1999, 337, 343) zufolge situations- und stimmungsabhängig und wird darüber hinaus durch individuelle Charakteristika (z.B. Empathiefähigkeit, Reizschwelle) beeinflusst.

Die Auseinandersetzung mit Ängsten stellt gerade für Jugendliche ein entscheidendes Zuwendungsmotiv (etwa für die Nutzung von Horrorfilmen) dar. Neben der Erfahrung einer besonderen Erlebnisintensität ermöglichen es entsprechende Inhalte, sich probeweise mit Angstreizen zu konfrontieren (vgl. z.B. Grimm 1993; 1996; 1999) und verschiedene Ängste und Unsicherheiten, die mit dem Entwicklungs- und Identitätsfindungsprozess zusammenhängen, zu bearbeiten. Die Konfrontation mit furchtauslösenden Medieninhalten kann auch als „Mutprobe“ fungieren bzw. über die gemeinsame emotionale Erfahrung das Zusammengehörigkeitsgefühl innerhalb einer Peer-Group fördern.

Zur Erklärung des Gratifikationspotenzials medienbewirkter Ängste ist das Konzept der *Angstlust* von zentraler Bedeutung. Angstlust entsteht, wenn Individuen Gefahr bzw. Angst bewusst wahrnehmen, sich diesem Gefühl aber absichtlich ausgesetzt haben und zugleich zuversichtlich sind, die Gefahr bzw. Furcht erfolgreich überwinden und ein Gefühl der Sicherheit wiedererlangen zu können (vgl. Balint 1959, 20f.). Abgesehen davon, dass Medieninhalte selbst Elemente enthalten, die Hoffnung und Zuversicht auf ein gutes Ende wecken, wird Angstlust auch schon durch die Tatsache ermöglicht, dass sich der Rezipient nicht selbst in einer gefährlichen Situation befindet, sondern sich Angstgefühlen aus einer sicheren Position heraus hingibt (vgl. z.B. Mikos 2001, 16).

9. Gruppenzugehörigkeit und Identitätsbildung

Die Nutzung von Mediengewalt durch Jugendliche kann auch mit dem Bedürfnis nach Zugehörigkeit zu einer Peer-Group erklärt werden. Violente Medieninhalte werden demzufolge konsumiert, um mitreden zu können, nicht als Feigling dazustehen und Mut zu beweisen, bzw. auch um durch die gemeinsame Rezeption furchterregender Inhalte das Gemeinschaftsgefühl zu festigen. Der Konsum violenter Filme oder Computerspiele kann dabei Bestandteil einer Jugendkultur sein und der Abgrenzung von der Erwachsenenwelt dienen. Vogelgesang (2002, 185) beispielsweise spricht in Bezug auf Gewaltvideos in diesem Zusammenhang von „Provokations- und Distinktionsmedien".[125]

Andere Autoren wie z.B. Büttner (2000) sehen im Konsum von Mediengewalt vielmehr eine Art „Übergangsritual" in der Entwicklung vom Kind zum Erwachsenen. In diesem Prozess spiele die Überwindung von Angst eine wichtige Rolle. Die Konfrontation und Auseinandersetzung mit dieser Angst könne beispielsweise über Horror- und Gewaltfilme erfolgen. Als Ersatz für einen „Initiationsritus" betrachten auch Zillmann und Weaver (1996) den Gewaltmedienkonsum, der dazu diene, die eigene gesellschaftliche Rolle zu finden. Die Autoren betonen hierbei v.a. die Bedeutung der Geschlechtsrollensozialisation. In der Beschäftigung mit violenten Medien erhielten Männer die Gelegenheit, ihre Beherrschung von Gefahr und Furcht zu demonstrieren, Frauen dagegen geschlechtsrollenstereotypes Verhalten in Form von Hilflosigkeit und Angst zu zeigen.

Während sich die bisher aufgeführten Autoren v.a. mit der Bedeutung des Filmkonsums für Gruppenzugehörigkeit und Identitätsbildung beschäftigt haben, wurde in jüngerer Zeit auch die Rolle des Computerspielkonsums unter diesem Gesichtspunkt betrachtet. So bezeichnet Jansz (2005) violente Spiele in einem Beitrag über deren Attraktivität für männliche Heranwachsende als „private Laboratorien". Neben dem Streben nach angenehmen Gefühlen wie Freude oder Stolz über die Bewältigung der Spielaufgaben seien Gewaltspiele für männliche Jugendliche auch deshalb anziehend, weil sie ihnen Gelegenheit gäben, mit Emotionen und Identitäten zu experimentieren.[126] In Spielen hätten sie die Möglichkeit, auch Gefühle wie Wut, Ekel,

---

[125] Zu der in diesem Zusammenhang ebenfalls relevanten Frage, ob Altersbeschränkungen aufgrund des besonderen Reizes des Verbotenen die Attraktivität violenter Spiele erhöhen („Forbidden-Fruit Effekt"), vgl. Kapitel VIII.4.

[126] Meister u.a. (2008, 173) sprechen auf Basis von qualitativen Interviews mit Jugendlichen von einem Interesse an „identitätsstiftenden Grenzerfahrungen", die nicht der Alltagsrealität entsprechende violente Medieninhalte liefern können.

Angst, Verletzlichkeit oder Schuldgefühle (z.B. bei der Verursachung des „Todes“ eines Mitspielers) zu empfinden und auszuleben, ohne sich – wie im realen Leben – Vorwürfen, Sanktionen oder Peinlichkeiten auszusetzen. Dies sei aufgrund der Möglichkeit zur Auswahl der Spielfigur und konkreter Spielsituationen besser möglich als durch „Lean-Back“-Medien wie das Fernsehen. Darüber hinaus besäßen violente Computerspiele auch einen sozialen Aspekt. Die Spieler könnten untereinander in einen „Maskulinitätswettbewerb“ um das wagemutigste Verhalten oder das Ertragen abstoßender Darstellungen eintreten. Bestimmte Emotionen mit Freunden zusammen zu erfahren, stärke die Bindung untereinander und ermögliche die Entstehung einer gemeinsamen sozialen Identität (z.B. als „Hard-Core Gamer“), was auch die Abgrenzung gegenüber anderen erleichtere.

Ähnlich argumentieren auch Kuhrcke, Klimmt und Vorderer (2006). Diese vertreten ebenfalls die Ansicht, dass in ihrer männlichen Identität noch unsichere Jugendliche in Computerspielen ohne negative Konsequenzen mit Rollen experimentieren könnten. In violenten Spielen könnten sie insbesondere Macho-Tendenzen bzw. hypermaskuline Verhaltensweisen ausprobieren. Ob der Wunsch nach einer hypermaskulinen Geschlechtsidentität eine Ursache für die Zuwendung zu einer speziellen Gattung violenter Spiele, nämlich Kriegsspielen, darstellt, haben die Autoren im Rahmen einer Online-Befragung von rund 2.600 spielaffinen Probanden überprüft. Hypermaskulinität, gemessen in Bezug auf die beiden Dimensionen der Einschätzung von Gewalt als männlich und von Gefahren als aufregend, leistete zwar den geringsten, aber einen signifikanten Beitrag zur Erklärung der generellen Präferenz für das Genre der Kriegsspiele (nach einem ästhetischen Sinn für Zerstörungsbilder, dem Streben nach Macht und Kontrolle bzw. nach Erfolg und Kompetenz; vgl. Kapitel IV.4.). Ein Extremgruppenvergleich ergab signifikante Gruppenunterschiede, die allerdings v.a. in Bezug auf die Dimension der Einschätzung von Gefahren als aufregend recht gering ausfielen. Wurde die Präferenz für konkrete Kriegsspiele als abhängige Variable verwendet, waren die Unterschiede zwischen den Extremgruppen bei dieser Dimension nicht mehr signifikant.

10. Zusammenfassung

Während die Motive für den Konsum verschiedener Mediengattungen und auch einiger einzelner Genres mittlerweile gut untersucht sind, besteht im Hinblick auf die Gründe für eine Nutzung speziell violenter Inhalte noch in hohem Maße Forschungsbedarf. Die bisher vorliegenden Befunde sprechen dafür, dass Mediengewalt v.a. von

männlichen und jugendlichen Rezipienten bevorzugt und insbesondere von Menschen geschätzt wird, die bereits aggressive Persönlichkeitszüge und eine eher geringe Empathie besitzen und stets auf der Suche nach neuen Reizen sind. Während es für die Herleitung der Attraktivität von Mediengewalt aus den Anfängen der Menschheitsgeschichte sowie einem Empfinden ästhetischen Genusses bei der Rezeption kaum belastbare empirische Befunde gibt, sind unterhaltungstheoretische Ansätze wie das Mood-Management oder die Dispositionstheorie besser belegt. Die Vorliebe für entsprechende Inhalte in der Übergangszeit von der Kindheit in das Erwachsenenalter lässt sich mit Prozessen der Identitätsfindung plausibel erklären. Die vorgestellten Theorien schließen sich zumeist nicht gegenseitig aus, sondern können sich ergänzen. Die Motive für den Konsum von Mediengewalt sind zudem rezipienten- und situations- und möglicherweise auch medienspezifisch. Eine Integration der unterschiedlichen Funktionen violenter Medieninhalte und der sie bedingenden Faktoren zu einer umfassenden Theorie der Nutzung von Mediengewalt hat allerdings noch nicht stattgefunden. Auch ist bislang noch unklar, ob mediale Violenz einen inhärenten Reiz auf die Rezipienten ausübt, lediglich mit anderen, für die Attraktivität des Inhalts verantwortlichen Elementen einhergeht oder attraktivitätsrelevante Aspekte eines Films oder Spiels verstärkt. Um diese Frage zu klären, wären insbesondere Studien erforderlich, in denen eine systematische Manipulation verschiedener Programm- bzw. Spielelemente vorgenommen wird. Mittlerweile liegen erste Untersuchungen vor, die dieses von Sparks und Sparks (2000, 80f.) schon vor zehn Jahren angemahnte Desideratum erfüllen. Dennoch besteht hier weiterer Forschungsbedarf.

V. WIRKUNGSTHEORIEN

1. Katharsisthese

Die Katharsisthese postuliert, dass die dem Menschen angeborene Aggressionsneigung durch den Konsum von Mediengewalt abgebaut werden könne. Dadurch, dass Medieninhalte dem Rezipienten die Möglichkeit gäben, Gewaltakte an fiktiven Modellen zu beobachten und in der Phantasie intensiv mitzuvollziehen, verringere sich die Bereitschaft zu eigenem aggressivem Verhalten. Die Katharsisthese, die sich bis auf Aristoteles zurückführen lässt,[127] existiert im Rahmen der Medien-und-Gewalt-Forschung in mehreren Varianten (vgl. Kunczik / Zipfel 2006, 86): Zunächst wurde behauptet, dass jede Form der Phantasieaggression kathartische Effekte bewirken könne. Dann wurde argumentiert, ein in der Phantasie erfolgendes Mitvollziehen aggressiver Akte reduziere Aggression in der Realität nur dann, wenn der Rezipient emotional erregt oder gerade selbst zur Aggression geneigt sei. Schließlich wurden inhaltliche Aspekte hervorgehoben, und es wurde angenommen, dass kathartische Effekte nur dann auftreten, wenn die negativen Folgen von Gewalt für das Opfer in aller Ausführlichkeit gezeigt werden.

Es gibt zwar Studien, deren Autoren meinen, die Katharsisthese nachgewiesen zu haben – zieht man die gravierenden methodischen Mängel dieser Untersuchungen in Betracht (vgl. Kunczik / Zipfel 2006, 87-89, 303-305), so muss jedoch bilanziert werden, dass seit der Entwicklung des Ansatzes Anfang der 1960er Jahre (vgl. z.B. Feshbach 1961) keine der Varianten der Katharsisthese empirisch belegt werden konnte. Selbst einer der Hauptvertreter dieser Wirkungsannahme, Seymour Feshbach (1989, 71), konzedierte bereits Ende der 1980er Jahre: „Die Ergebnisse zeigen mir, dass die Bedingungen, unter denen eine Katharsis auftreten kann, nicht alltäglich sind, während die aggressionsfördernden Bedingungen sehr viel häufiger vorkommen."

---

[127] *Katharsis* heißt für Aristoteles „die homöopathische Reinigung der Affekte" (1948, 1341b), eine durch die Tragödie „durch die Erregung von Mitleid und Furcht" (1921, 1449b) bewirkte wohltuende Reinigung von derartigen Gemütsstimmungen, die zugleich eine unschädliche Freude bereiten soll. Wie mehrere Autoren (vgl. z.B. Freitag / Zeitter 1999a; Scheele / DuBois 2006) herausgearbeitet haben, hat sich der in der Medien-und-Gewalt-Forschung verwendete Katharsisbegriff weit vom Ursprungskonzept entfernt. Abgesehen von einer thematischen Verengung, werde lediglich der Aspekt der *Purgation*, d.h. der erleichternden Entladung von Gefühlen im Sinne eines direkten, kurzfristigen Spannungsabbaus, betrachtet und der Aspekt der *Purifikation*, d.h. der kognitive und emotionale Elemente umfassende, langfristigere Prozess einer reinigenden Läuterung der Affekte, bleibe ausgeklammert.

Eine vereinzelt festgestellte Aggressionsreduktion nach dem Konsum von Mediengewalt ist besser mit der *Inhibitionsthese* erklärbar. Diesem Ansatz zufolge löst die Beobachtung medialer Gewalt – v.a. bei Darstellung der negativen Konsequenzen violenter Akte – Aggressionsangst aus, wirkt damit abschreckend auf den Rezipienten und hemmt auf diese Weise die Neigung zu eigener Gewaltausübung (vgl. Kniveton 1978 und als Überblick Kunczik / Zipfel 2006, 88f.). Jürgen Grimm (1999, 717) spricht zur Einordnung der von ihm festgestellten gewaltmindernden Effekte von Aggressionsdarstellungen von der Logik eines *„negativen Lernens“* durch das Zeigen „schmutziger“ Gewalt.

Obwohl die Katharsisthese in Jahrzehnten der Forschung nicht bestätigt werden konnte, hat sie sich bis heute gehalten und wird immer wieder vertreten. Eine Wiederbelebung hat sie insbesondere im Kontext der Wirkung von Computerspielen erfahren (vgl. als Überblick Sherry 2001, 413; 2007, 256f; Kunczik / Zipfel 2004, 210-212; 2006, 303-305), bei denen eine Abfuhr des Aggressionstriebes aufgrund des interaktiven Charakters für möglich gehalten wird.[128] Derartige Annahmen stützen sich zumeist auf Aussagen von Spielern, die das Abreagieren negativer Emotionen als Motiv der Zuwendung zu violenten Spielen anführen und z.T. auch behaupten, dass sich ein entsprechender Effekt tatsächlich einstelle (vgl. dazu Kapitel IV.5.).[129] Aus diesen subjektiven Einschätzungen auf eine tatsächlich vorliegende Wirkung zu schließen, ist jedoch unzulässig. Der in einigen Untersuchungen festgestellte Befund, dass nach längeren Spielzeiten geringere Erregung bzw. Aggression gemessen wurde als nach kürzeren, ist ebenfalls kein Beleg für einen Katharsiseffekt, auch wenn z.B. Sherry (2007, 256f.) oder Mahood und Cicchirillo (2008, 7) entsprechende Überlegungen anstellen.

Von Mahood (2008) bzw. Mahood und Cicchirillo (2008) selbst wurden im Rahmen von zwei Vorträgen drei Experimente zur Überprüfung der Katharsisthese vorgestellt. An einer ersten Studie nahmen 64 Studierende (47 weiblich, 17 männlich, Durchschnittsalter 19 Jahre) teil. Sie spielten 20 Minuten lang ein violentes oder ein

---

[128] So schreibt z.B. Mahood (2008, 6): „Viewing television violence may not have cathartic effects because it is a passive experience. […] Viewers may absorb aggressive feelings rather than purge them. […] Since violent video game play is interactive (a ‘lean forward media’ […]), the player commits actual acts of aggression through use of a video game character. Video game players also exert physical effort by pressing buttons and controlling joysticks. These physical acts may allow for cathartic relief.”

[129] In einer in diesem Kontext immer wieder zitierten, älteren Studie haben Kestenbaum und Weinstein (1985) in einer Befragung von 208 männlichen Heranwachsenden festgestellt, dass Computerspieler selbst angaben, zu spielen, um dadurch Spannungslösung zu erleben. Auch fühlten sich intensive Spielenutzer nach dem Spielen erleichterter als Wenigspieler.

nicht-violentes Spiel (*Mortal Kombat: Deadly Alliance* bzw. *Gran Turismo 3*). Neben ihrer Computerspielerfahrung wurden auch die Aggressivität als Charakterzug (Buss-Perry-Skala), die aktuellen Affekte nach dem Spiel (Selbstangaben) und aggressive Kognitionen (Wortergänzungstest) erhoben. Mahood (2008, 2, Hervorhebung im Original) kommt zu dem Ergebnis, dass der Persönlichkeitszug der Aggressivität für die Wirkung violenter Spiele von entscheidender Bedeutung war: „[…] violent video game play caused *more* aggressive affect than did non-violent video game play for those *low* in trait aggressiveness. Conversely, and in support of catharsis theory, study 1 also found that violent video game play caused *less* aggressive affect than did non-violent video game play for those *high* in trait aggressiveness.“[130] Mahood (2008, 13) interpretiert seine Befunde dahingehend, dass bei Personen mit geringer grundsätzlicher Aggressivität ein Priming-Effekt (vgl. Kapitel V.7.), bei Personen mit hoher Aggressivität hingegen ein Katharsiseffekt vorgelegen habe.

In einer zweiten Studie kam ein im Verhältnis der Geschlechter ausgeglicheneres Sample zum Einsatz (62 Probanden, 34 weiblich, 28 männlich, Durchschnittsalter 19Jahre). Dem violenten Spiel (*James Bond 007: Nightfire*) wurde mit *Tetris Arcade* ein nicht-violentes Spiel gegenübergestellt, bei dem eher als bei dem Karambolagen ermöglichenden Rennspiel in Studie 1 sicher gestellt war, dass darin tatsächlich keine aggressiven Handlungen vorkommen konnten. Darüber hinaus wurden in dieser Untersuchung zusätzlich auch Erregung (Selbstangaben) und aggressive Verhaltenstendenzen (Szenariotechnik) gemessen. Es zeigte sich folgender Befund (Mahood 2008, 22f., Hervorhebung im Original): „Violent video game play consistently caused *less* aggressive tendencies than did non-violent video game play for those *high* in trait aggressiveness […]. The pattern of results also indicated that violent video game play consistently caused *more* aggressive tendencies than did non-violent video game play for those *low* in trait aggressiveness, but this part of the interaction was not statistically supported […].“ Dieser Befund galt allerdings nur für die Verhaltensabsichten der Probanden – im Hinblick auf aggressive Affekte und Kognitionen war keine Interaktion mit dem Persönlichkeitszug der Aggressivität, sondern eine stärkere Ausprägung nach der Beschäftigung mit dem violenten im Vergleich zum nicht-violenten Spiel festzustellen. Die Erregung wurde durch das violente Spiel nicht erhöht. Die Befundlage muss daher als widersprüchlich bezeich-

[130] Bei den generell aggressiven Spielern waren auch weniger aggressive Kognitionen festzustellen, dies galt allerdings für die Spieler des violenten und des nicht-violenten Spiels.

net werden, auch wenn Mahood (2008, 24) konstatiert, „the present research was able to find more support for catharsis than any other theory."

In einer weiteren Studie untersuchten Mahood und Cicchirillo (2008), ob die physische Ausführung von Aggression im Computerspiel zu einer als Katharsis interpretierbaren Ärgerreduktion führt. Sie verwendeten hierfür Spiele mit einem bewegungssensitiven Controller, der es ermöglicht, das Spiel durch Körperbewegungen zu steuern, d.h. zur Ausführung eines Boxschlags im Spiel muss der Spieler z.B. seine Hand wie bei einem realen Boxschlag bewegen. Mahood und Cicchirillo argumentieren (2008, 8): „Under such high levels of interactivity with game play the players may feel that they themselves have engaged in the violent acts depicted in violent video games."

In der Studie spielten 33 studentische Probanden (19 männlich, 14 weiblich, Durchschnittsalter 21 Jahre) 15 Minuten lang entweder ein hoch-violentes Spiel (*Bleach: Shattered Blade;* bei dem mit einem Schwert Feinde „aufgeschlitzt" werden), ein Spiel mittlerer Violenz (*Wii Sports: Boxing*) oder ein nicht-violentes Spiel (*Wii Sports: Baseball*). Die Forscher erhoben die Computerspielerfahrung der Probanden, ihre Aggressivität als Persönlichkeitszug (Buss-Perry-Skala) sowie die aktuelle Gefühlslage nach dem Spiel (Selbstangaben). Sie resümieren, dass die Spieler des besonders violenten Spiels in Übereinstimmung mit der Katharsisthese die stärkste Reduktion der Gefühle von Wut, Unbehagen und Frustration aufwiesen. Die Ergebnisse unterstützten die Annahme, „that individuals can purge or discharge negative feelings by engaging in violent acts such as swinging a sword at an enemy or punching an opponent." (Mahood / Cicchirillo 2008, 15). Dieses Ergebnis war unabhängig vom Geschlecht, der generellen Aggressivität, der Computerspielerfahrung und der Wahrnehmung der Spiele als violent. Es bezieht sich allerdings lediglich auf den Vergleich der Gruppen untereinander und nicht auf Veränderungen beim einzelnen Spieler, da die Affekte der Probanden nur nach und nicht auch vor dem Spiel gemessen wurden.

Was das Spiel mit mittlerer Violenz (Boxspiel) betraf, lagen die Werte für die Affekte der Probanden zwischen dem nicht-violenten und dem sehr violenten Spiel – die Unterschiede waren aber nur zum Teil signifikant: In Bezug auf die Wut der Probanden waren keine signifikanten Unterschiede zu den beiden anderen Spielen festzustellen, im Hinblick auf das empfundene Unwohlsein unterschied sich das Boxspiel nicht signifikant von dem neutralen Spiel, und in Bezug auf den Frustra-

tionsgrad zeigte sich ein signifikanter Unterschied zum nicht-violenten, nicht jedoch zum hoch-violenten Spiel.

Die Verfasser haben zwar erhoben, als wie violent die Probanden die Spiele jeweils einschätzten, der Schwierigkeitsgrad wurde jedoch nicht gemessen. Gerade hierin könnte allerdings der Schlüssel zur Erklärung der Befunde von Mahood und Cicchirillo liegen, d.h. Gefühle von Ärger, Unwohlsein und Frustration müssen nicht durch den Gewaltgehalt ausgelöst worden sein, sondern können auch damit zusammenhängen, dass das nicht-violente Baseballspiel schwieriger zu bewältigen war als das Kampfspiel. Ohne empirische Prüfung sind gesicherte Aussagen hierzu nicht möglich, Spielkritiken zu den verwendeten Spielen für die *Wii*-Spielplattform deuten jedoch darauf hin, dass das Baseballspiel in der Tat einige Übung erfordert, wohingegen das Kampfspiel auch bei relativ ungezieltem Agieren Erfolge ermöglicht.[131]

Eine Einschränkung besteht darüber hinaus darin, dass Mahood und Cicchirillo (2008, 5) die Katharsisthese nur auf die Abfuhr negativer Emotionen beziehen. Dementsprechend definieren sie: „Catharsis theory maintains that individuals build up negative feelings that need to be purged or discharged, which can occur by witnessing violent acts such as those depicted in video games.“ Von einer Reduktion aggressiven *Verhaltens* ist hier nicht die Rede, und diese wurde in dieser Studie auch nicht gemessen.

Obwohl es sich lohnen könnte, die Idee einer Aggressionsabfuhr bei violenten Spielen mit Bewegungssteuerung weiter zu verfolgen, kann diese Untersuchung aufgrund der erwähnten Kritikpunkte ebenso wenig wie frühere Studien als Beleg für die Katharsisthese angesehen werden. Hierfür wären ein „Within-Subject-Design“ (vgl. Kapitel II.2.5.), das Veränderungen durch das Spiel beim einzelnen (am besten zuvor verärgerten) Rezipienten nachverfolgen kann,[132] eine bessere Kontrolle der Spieleigenschaften sowie eine Messung von Gewaltverhalten erforderlich.

---

[131] Vgl. z.B. die Kritik zu den *Wii*-Sportspielen bei www.chip.de (http://www.chip.de/artikel/Spiele-Test-Wii-Sports-Wii_23670607.html; letzter Abruf: 5.3.2010), die auch auf einige Besonderheiten des Boxspiels eingeht (Notwendigkeit von zwei Controllern statt nur einem, eher unpräzise und daher potenziell ebenfalls frustrierende Bewegungssteuerung), sowie die Kritik am Kampfspiel auf www.gamezone.de (http://www.gamezone.de/reviews_detail.asp?gameid=26420; letzter Abruf: 5.3.2010).

[132] Mahood und Cicchirillo (2008, 18) machen auf die entsprechende Schwachstelle ihrer Untersuchung aufmerksam: „The current study did not place participants in an aggressive state. Participants that played the high-violence game did report the least amount of aggression, but this finding could be made more compelling if it could be demonstrated that their anger fell from a previously higher state.”

Dass es wichtig ist, den aktuellen emotionalen Zustand der Probanden vor dem Spiel zu berücksichtigen, zeigt eine weitere Untersuchung zur Katharsisthese, die zudem die von Mahood (2008) konstatierte Bedeutung von Persönlichkeitsfaktoren unterstreicht. Unsworth, Devilly und Ward (2007) zogen als Versuchspersonen für ihre Studie 94 männliche und 13 weibliche, durchschnittlich 15-jährige Schüler aus Melbourne heran, die über Erfahrung mit dem Spiel *Quake II*[133] verfügten. Im Zentrum des Forschungsinteresses stand die Veränderung der von den Probanden empfundenen Verärgerung bzw. Wut durch das Spiel. Diese wurde vor und nach der 20-minütigen Beschäftigung mit *Quake II* erhoben. Während des Spiels wurden zudem die aggressiven Kognitionen gemessen. Nachdem die Versuchspersonen 5 Minuten lang gespielt hatten, wurden sie gebeten, während (der nächsten 15 Minuten) des Spiels ihre Gedanken laut auszusprechen. Auch Ärger und Ängstlichkeit als Persönlichkeitsmerkmale wurden vor und nach dem Spiel erhoben; darüber hinaus wurden die Persönlichkeitszüge des Psychotizismus, des Neurotizismus und der Extraversion und die Nutzung violenter Spiele (operationalisiert als Gewaltgehalt der bevorzugten und am häufigsten genutzten Spiele,[134] multipliziert mit der Spielzeit) gemessen.

Die Probanden wurden in der Auswertung danach klassifiziert, ob ihr „State Anger" (verstanden als Vorstufe aggressiven Verhaltens) angestiegen, abgesunken oder gleich geblieben war. Die Autoren konstatieren aufgrund ihrer Befunde, negative und positive (kathartische) Effekte violenter Spiele würden sich nicht gegenseitig ausschließen (2007, 383): „In this research we demonstrate that these different conclusions are not mutually exclusive […]. The results demonstrated that some people increase, some decrease and the majority show no change in anger ratings. Unlike past research, we also demonstrate that these changes are mediated by the player's feelings immediately prior to game play and a labile temperament – one predisposed to aggression – and that these variables predict people's reactions.

Die Reaktion der Probanden war also von ihrem unmittelbaren emotionalen Zustand direkt vor dem Spiel und von Persönlichkeitsfaktoren abhängig. Demnach führte ein aggressives bzw. labiles Temperament in Verbindung mit einer hohen aktuellen Verärgerung („State Anger") vor Spielbeginn zu einem kathartischen Effekt, in Verbindung mit einer geringen aktuellen Verärgerung vor dem Spiel jedoch zu einer

---

[133] Das Verhältnis der Geschlechter wird von den Autoren (2007, 385f.) als repräsentativ für die Grundgesamtheit der *Quake II*-Spieler angesehen.

[134] Hierfür wurde das Rating des australischen *Office of Film and Literature Classification* herangezogen.

Zunahme des Ärgers. Bei einem „stabilen“ Temperament traten keinerlei Auswirkungen ein. Die drei Varianten der kurzfristigen Reaktionen auf das Spielen waren allerdings sehr ungleichgewichtig verteilt. Ein Rückgang war nur bei 8 Personen und ein Anstieg bei 22 Personen festzustellen. Bei der großen Mehrzahl, nämlich 77 Probanden, zeigten sich keinerlei Veränderungen (vgl. Unsworth / Devilly / Ward 2007, 391). Ein Katharsiseffekt trat folglich nur bei einem sehr geringen Anteil der Versuchsteilnehmer ein. Langfristige Zusammenhänge zwischen dem Computerspielkonsums und einer aggressiven Persönlichkeit waren interessanterweise nicht aufzufinden, was die Autoren als Widerspruch zum General Aggression Model (vgl. Kapitel V.10.) werten.

Ein Experiment, dessen Ergebnis eindeutig gegen kathartische Effekte spricht, haben Ferguson und Rueda (im Druck) vorgelegt. In dieser Studie sollten die soziale Lerntheorie (vgl. Kapitel V.8.), die Mood-Management-Theorie (vgl. Kapitel IV.5.) und die Katharsistheorie in ihrer Erklärungskraft gegeneinander abgewogen werden. Im Verlauf des Experiments wurden 103 im Umgang mit Computerspielen erfahrene Studierende (60% weiblich; 40% männlich) durch eine schwierige Rechenaufgabe frustriert, bevor sie ein Computerspiel spielten. Hierbei handelte es sich entweder um ein violentes Spiel, in dem der Spieler die Rolle des Bösewichts einnimmt *(Hitman: Blood Money)*[135], ein violentes Spiel, in dem der Spieler sich in der Rolle des „Guten“ befindet, der einen bösen Gegner bekämpft *(Call of Duty 2)*,[136] oder ein nicht-violentes Spiel *(Madden 2007)*.[137] Eine Kontrollgruppe spielte gar kein Spiel. Aggressives Verhalten wurde über den Geräuschtest gemessen. Erfasst wurden auch die Computerspielerfahrung, die Aggressivität als Persönlichkeitszug, feindselige Gefühle sowie Depressionssymptome.

Es zeigte sich, dass die Spielbedingung *keinen* Einfluss auf aggressives Verhalten im Labor besaß, und zwar weder im Sinne einer Zu- noch einer Abnahme. Es war auch kein Zusammenhang zwischen den generellen Computerspielgewohnheiten und dem Aggressionsverhalten im Experiment feststellbar. Die Autoren resümieren, dass die von ihnen vorgelegten Daten sowohl gegen die Lerntheorie als auch gegen die

---

[135] Zur Charakterisierung des Spiels schreiben Ferguson und Reueda (im Druck): „Hitman allows players to carry out killings for hire. As such, the player is essentially a ‘bad guy’.”

[136] Ferguson und Rueda (2010, 3) konstatieren: „[…] the player plays as an Allied soldier in World War II combating Nazi soldiers. In this case players play as a ‘good guy’ and the game violence is framed as morally acceptable.”

[137] Football-Spiel mit Action – die entsprechenden Handlungen waren aber regelkonform und hatten nicht die Intention, den Gegner zu verletzen.

Katharsistheorie sprächen.[138] Das Befundmuster für feindselige und depressive Gefühle (keine Unterschiede zwischen den Spielbedingungen im Labor, aber geringere Ausprägung nach der frustrierenden Aufgabe bei gewohnheitsmäßigen Spielern violenter Spiele) lieferten jedoch nach Ansicht von Ferguson und Rueda Anhaltspunkte für einen Mood-Management-Mechanismus (vgl. dazu Kapitel IV.5.).

Im Rahmen einer letzten hier zu berichtenden Untersuchung von Smith, Fischer und Watson (2009) stand der Zusammenhang zwischen aggressiven Phantasien und aggressivem Verhalten im Mittelpunkt. Die Studie ist im Rahmen der Katharsisthese insofern interessant, als aggressive Phantasien (wie sie z.B. durch violente Medieninhalte ausgelöst werden) ein wichtiges Element des Katharsismechanismus' darstellen. Violente Medieninhalte als Quelle aggressiver Phantasien wurden in dieser Studie allerdings nicht untersucht. Die Forscher interessierten sich v.a. dafür, ob das Verhältnis zwischen aggressiven Phantasien und Gewaltverhalten durch weitere Einflussfaktoren moderiert wird. Smith, Fischer und Watson (2009, 314) schreiben: „The possibility exists that certain demographic, cognitive, personality, and situational factors influence the relation between aggressive fantasizing and aggressive behavior. In such a scenario, some children might exhibit attenuated, null, or cathartic-like effects of aggressive fantasizing as a function of a third variable."

Die Autoren stellten in ihrer Studie auf Basis von Befragungsdaten für 440 Kinder zwischen 7 und 14 Jahren sowie ihre Mütter fest, dass aggressive Phantasien mit aggressivem Verhalten verbunden waren. Sie ermittelten aber auch, dass diese Beziehung durch verschiedene Variablen (z.B. Geschlecht; Erfahrungen mit realer Gewalt; Intensität und Art von Gewaltphantasien) moderiert wurde. Bei geringer eigener Gewalterfahrung bewirkten z.B. auch intensive violente Phantasien kein Gewaltverhalten. Dasselbe galt für intensive eigene Gewalterfahrungen, aber wenig ausgeprägte Gewaltphantasien. Für kathartische Effekte fanden die Autoren keinerlei Anhaltspunkte.

Insgesamt ist festzustellen, dass sich die Befundlage auch im aktuellen Untersuchungszeitraum nicht wesentlich zugunsten der Katharsisthese verändert hat. Auch wenn es Hinweise auf die Bedeutung von Persönlichkeits- und Situationsvariablen gibt, bewegen sich Aussagen zu eventuellen Spezialbedingungen, unter denen Katharsiseffekte zu erwarten sind, bislang im Bereich der Spekulation. Dies gilt auch für Seymour Feshbachs jüngste Überlegungen. Unter Bezugnahme auf das ursprüng-

[138] Das stärkste Aggressionsverhalten zeigte die Kontrollgruppe, die Gruppenunterschiede waren jedoch nicht signifikant.

liche aristotelische Katharsisverständnis einer Reinigung (statt einer Abfuhr) von Affekten äußern Feshbach und Tangney (2008, 387) nach einem Verweis auf klassische Dramen wie *Hamlet* folgende Vermutung: „Might witnessing some of these dramas actually be cathartic and reduce aggression? We think that this might well be the case, but we feel that the show would not provide a substitute outlet for aggression but rather an Aristotelian sense of catharsis: a 'purging' of the emotions. In any case, we would propose the general hypothesis that the more a dramatic presentation depicting violence focuses on internal conflicts and feelings of the central protagonists, the less likely it is that it will enhance aggression. Conversely, the more a dramatic presentation focuses on aggressive, violent behaviors, the more likely it is to stimulate aggression. We offer this hypothesis not to argue its validity, but rather as one illustration of our contention that research on the effects of witnessing dramatic presentations of violence has been unduly limited in its exploration of parameters governing these effects."

Mit der Verbreitung von Computerspielen eröffnen sich im Kontext der Katharsisthese weitere neue Fragestellungen.[139] So wäre eine methodisch verbesserte Replikation der Studie von Mahood und Cicchirillo (2008) interessant, um der Möglichkeit einer Aggressionsabfuhr durch das auch körperliche Mitvollziehen von Aggressionshandlungen über das Computerspiel auf den Grund zu gehen. Zum jetzigen Zeitpunkt gibt es zwar Hinweise darauf, dass Computerspiele bewusst zum Aggressionsabbau gespielt werden (vgl. Kapitel IV.5.), dass der gewünschte Effekt tatsächlich eintritt, kann allerdings keineswegs als bewiesen angesehen werden. Vielmehr besteht die Gefahr, dass Misserfolge im Spiel eine aggressive Stimmungslage möglicherweise noch verstärken (vgl. dazu Kapitel VI.4.3.7.). Selbst wenn die künftige Forschung Bedingungen identifizieren sollte, unter denen kathartische Effekte von Mediengewalt eintreten, steht diesen jedoch eine eindeutige Überzahl an Untersuchungen gegenüber, die, wenn überhaupt für eine Wirkung, dann für den gegenteiligen Effekt sprechen.

[139] Zu erwähnen ist an dieser Stelle auch eine Art „Meta-Forschung", die untersucht hat, ob sich der Glaube an kathartische Effekte auf das Gewaltverhalten auswirkt. Die hierzu vorliegenden Studien sind allerdings methodisch wiederum stark angreifbar (vgl. Kunczik / Zipfel 2004, 68-71; 2006, 92-94.). Die Ergebnisse zeigten allenfalls, dass der Glaube an die Existenz kathartischer Effekte sogar aggressionsverstärkend wirken kann.

2. Suggestionsthese

2.1. Annahmen der Suggestionsthese

Hinter der Suggestionsthese steht die sehr simple, auf einem reinen Reiz-Reaktions-Schema beruhende Annahme, dass die Beobachtung von Mediengewalt beim Rezipienten eine mehr oder weniger direkte Nachahmung des Gesehenen auslöse. Die Suggestionsthese beschreibt eher ein Phänomen als den dahinterstehenden Mechanismus, der schon deshalb komplexer sein muss als eine reine Suggestion bzw. Imitation, da er offenbar nur bei sehr wenigen Personen zum Tragen kommt. Dementsprechend kann die Suggestionsthese in ihrer ursprünglichen, einfachen Form als widerlegt betrachtet werden. Dass Nachahmungseffekte auftreten können, ist nicht zu bestreiten, allerdings ist dabei eine Vielzahl weiterer, individueller und sozialer Faktoren zu berücksichtigen, die nur äußerst selten in einer solchen Konstellation zusammentreffen, dass es zu Gewalttaten nach medialem Vorbild kommt. Der Bereich, in dem „Ansteckungseffekte“ empirisch am intensivsten untersucht worden sind und der auch in den letzten Jahren die größte Aufmerksamkeit gefunden hat, ist die Auslösung von Suiziden durch fiktive oder reale Selbstmorddarstellungen in den Medien. In Anlehnung an Goethes Werk *Die Leiden des jungen Werther*, das wegen befürchteter Nachahmungstaten in einigen Ländern verboten war, wird hier vom *Werther-Effekt*[140] gesprochen. Desweiteren wurden Nachahmungseffekte infolge der Berichterstattung über fremdenfeindliche Straftaten, Morde, Amokläufe und School Shootings[141] untersucht (vgl. Kunczik / Zipfel 2004, 88-102; 2006 105-113). In diesem Bereich sind in jüngerer Zeit allerdings kaum Studien hinzugekommen.

Den verschiedenen Forschungsbereichen der Suggestionsthese sind einige grundsätzliche methodische Probleme gemeinsam. Zumeist handelt es sich um rein korrelative Studien auf Aggregatdatenniveau (z.B. Vergleich der Selbstmordberichterstattung mit der Selbstmordrate), was die Gefahr *ökologischer Fehlschlüsse* birgt (vgl. Kapitel I.2.1.; vgl. auch Etzersdorfer 2008b, 33f). Hierbei können keine Aussagen darüber getroffen werden, ob diejenigen, die z.B. einen Selbstmordversuch unternommen haben, überhaupt in Kontakt mit der Berichterstattung gekommen

---

[140] Der Begriff *Werther-Effekt* wird David Phillips zugeschrieben (vgl. Pirkis u.a. 2006a, 82f). Zur historischen Dimension der Genese des Konzepts vgl. Ziegler und Hegerl 2002; Kunczik / Zipfel 2006, 30f.; Niederkrotenthaler / Sonneck 2007, 219f. Zur Nachahmung von Goethes *Werther* vgl. Andree 2006.

[141] Im Unterschied zu Amokläufen sind School Shootings meist geplant, und der Täter kommt nicht zwangsläufig zu Tode bzw. kalkuliert seinen eigenen Tod nicht unbedingt mit ein (vgl. dazu Robertz 2004, 18f.).

sind. Befragungen sind entweder nicht möglich (im Fall vollendeter Selbstmorde) oder mit nicht unerheblichen ethischen Problemen behaftet. Dennoch wurden einige Untersuchungen dieser Art durchgeführt. Diese weisen allerdings zudem das Problem möglicher sozialer Erwünschtheitseffekte oder Ex-post-facto-Rationalisierungen des eigenen Verhaltens auf.

2.2. Nachahmung von Selbstmorden

2.2.1. Berichte über reale Selbstmorde

Bisherige Forschungsübersichten kommen relativ übereinstimmend zu dem Ergebnis, dass Ansteckungseffekte bei Berichten über reale Selbstmorde besser belegt sind bzw. deutlicher ausfallen als bei fiktiven Suiziddarstellungen (vgl. z.B. Gould / Jamieson / Romer 2003 und den Überblick bei Kunczik / Zipfel 2004, 98f.; 2006, 100f.). Auch in Bezug auf reale Selbstmorde sind die Befunde allerdings heterogen, was darauf zurückzuführen sein dürfte, dass verschiedene Faktoren den Zusammenhang zwischen Medienberichten und Nachahmungseffekten beeinflussen. Bisherige Forschungsübersichten haben folgende relevante Variablen identifiziert (vgl. dazu Kunczik / Zipfel 2004, 98-100; 2006, 101-103), wobei die Aussagen allerdings z.T. nur auf sehr wenigen Studien basieren:

Ansteckungswirkungen sind umso eher festzustellen, je *intensiver* über einen Selbstmordfall berichtet wird. Es gibt Hinweise darauf, dass *Zeitungsberichte* eher Nachahmungseffekte auslösen als Fernsehinhalte, Divergenzen zwischen den Medien können aber auch auf unterschiedliche Zielgruppen von Rezipienten zurückzuführen sein. *Bekannte Modelle* werden eher nachgeahmt als unbekannte – dasselbe gilt für *positiv* vs. negativ dargestellte Selbstmörder. Auch Selbstmorde, bei denen *unbeteiligte Personen* zu Schaden kommen, werden weniger häufig imitiert. Eine positive bzw. heroisierende Darstellung der *Konsequenzen* eines Selbstmords erhöht die Nachahmungsgefahr. Ein Ansteckungseffekt ist zudem umso wahrscheinlicher, je *ähnlicher* sich Modell und Imitator sind. Bisherige Befunde sprechen des Weiteren dafür, dass die *jüngere Altersgruppe* durch Nachahmungseffekte eher gefährdet ist als ältere Personen, wohingegen Geschlechtsunterschiede nicht zu bestehen scheinen. Die Wahrnehmung von Selbstmordberichten wird darüber hinaus von *früheren Selbstmordversuchen* und der *Depressionsneigung* beeinflusst.

Eine aktuelle Systematisierung der Befunde zur Wirkung von Berichten über reale Selbstmorde wurde 2005 von Stack vorgelegt, dessen Meta-Analyse 55 Studien und 419 Einzelbefunde umfasste. Stack kam dabei zu folgendem Ergebnis:

1. In Studien, die Berichte über Selbstmorde Prominenter aus Politik oder Unterhaltung untersuchten, wurden fünfmal häufiger Nachahmungstaten aufgefunden als in den anderen Untersuchungen.

2. In Studien, in denen eine negative Berichterstattung über Selbstmorde untersucht wurde, fanden die Autoren mit einer Wahrscheinlichkeit von 99% weniger Nachahmungstaten als in anderen Studien.

3. Arbeiten, die sich auf Fernsehnachrichten konzentrierten (die nach Ansicht der Autoren kürzer sind und weniger intensiv rezipiert werden als Zeitungsberichte) enthielten mit einer Wahrscheinlichkeit von 79% weniger Hinweise auf Nachahmungstaten als solche über Zeitungsberichte.

4. Untersuchungen, die sich auf Berichte über Selbstmorde von Frauen konzentrierten, wiesen knapp fünfmal häufiger auf Nachahmungstaten hin als andere Studien.

Insgesamt berichtet Stack (2005, 129), dass die Mehrzahl der untersuchten Einzelbefunde (64%) *gegen* einen Imitationseffekt sprachen.

Die Weltgesundheitsorganisation (World Health Organization 2008, 6) fasst die Forschungslage (allerdings auf nicht ganz aktueller Literaturbasis) in einem Leitfaden für verantwortungsvolle Selbstmordberichterstattung folgendermaßen zusammen:[142] „[…] media reporting of suicide can lead to imitative suicidal behaviours.“ Es habe sich gezeigt, dass der Höhepunkt der Nachahmungen in den ersten drei Tagen nach einer Veröffentlichung liege und Nachahmungseffekte zumeist nach ca. zwei Wochen verschwunden seien. Häufigkeit und Platz (bzw. Zeitpunkt) der Veröffentlichung waren von Bedeutung. Auch eine Ähnlichkeit[143] mit dem Selbstmörder sei mit verstärkter Nachahmung verbunden. Dies gelte auch für die Prominenz des Täters bzw. dessen Ansehen beim jeweiligen Rezipienten. Bestimmte Subgruppen, wie z.B. Jugendliche oder Menschen, die unter Depressionen leiden, seien besonders

[142] Zu einem weiteren Überblick über die Forschung vgl. Sudak / Sudak 2005.

[143] Zur Ähnlichkeit vgl. Hawton / Williams (2005), die insbesondere auf die Variablen Alter, Geschlecht und Nationalität verweisen.

anfällig für Nachahmungseffekte.[144] Auch führe die explizite Schilderung der Selbstmordmethode zu einer Zunahme entsprechend ausgeführter Selbsttötungen.

Trotz der allgemein anerkannten Bedeutung verschiedener Inhalts- und Rezipientenfaktoren gibt es noch immer Untersuchungen, die sich auf die Identifikation sehr unspezifischer korrelativer Zusammenhänge beschränken. Dies gilt z.B. für eine Studie von Hagihara, Tarumi und Abe (2007), die für den Zeitraum zwischen 1987 und 2005 in Japan feststellten, dass die Zahl der Zeitungsartikel über Selbstmorde die Zahl der Selbstmorde bei Männern und Frauen voraussagte. Für Männer zeigte sich zudem ein Zusammenhang zwischen der Selbstmordhäufigkeit und der Entwicklung der Internetnutzung. Da lediglich die Arbeitslosenzahl und saisonale Schwankungen als intervenierende Variable kontrolliert wurden, besitzt diese Studie allerdings kaum Aussagekraft. Ähnliches gilt für eine Untersuchung von Tsai (2010). In dieser Studie wurde die regionale Dichte von Zeitungen, Fernsehern und Heimcomputern mit der Selbstmordrate in verschiedenen Regionen Taiwans zwischen 1998 und 2006 miteinander in Beziehung gesetzt. Unter Berücksichtigung von fünf sozioökonomischen Faktoren (z.B. Arbeitslosenzahlen, Anteil Älterer und Verheirateter) zeigte sich, dass überraschenderweise ein negativer Zusammenhang zwischen der Zeitungsdichte und der männlichen und weiblichen Selbstmordrate. Zwischen der Selbstmordrate und der Verbreitung von Fernsehgeräten war kein Zusammenhang festzustellen, die Verbreitung von Computern hing positiv mit den Selbstmordzahlen bei Männern, nicht aber bei Frauen zusammen. Aufgrund der Vielzahl möglicher weiterer, nicht kontrollierter Drittfaktoren, insbesondere aber, weil die Inhalte der jeweiligen Medien überhaupt keine Berücksichtigung fanden, ist diese Studie zum Nachweis von Nachahmungseffekten ungeeignet.

Ein sinnvolleres methodisches Design mit einer besseren Kontrolle anderer Einflussfaktoren und eine deutlich vorsichtigere Dateninterpretation wurden in einer Studie von Romer u.a. (2006) angewandt Die Autoren interessierten sich neben der Frage, ob Ansteckungseffekte bei Selbstmorden vorkommen, v.a. für die hiervon besonders betroffenen Altersgruppen. Für einen Zeitraum von vier Monaten im Jahr 1993 untersuchten die Forscher in Chicago, Denver, Los Angeles, New York, Miami und San Francisco die lokale Zeitungs- und Fernsehberichterstattung über Selbstmorde und setzten sie mit der Selbstmordrate in drei Altersgruppen (15 bis unter 25 Jahre;

[144] Vgl. dazu auch eine Studie von Chiu, Ko und Wu (2007) in Taiwan, die in einem repräsentativen Sample von über 3.000 College-Studenten einen Anstieg der Selbstmordneigung durch Selbstmordberichte in den Medien lediglich bei Befragten mit ernsthaften Depressionen fanden.

25 bis unter 45 Jahre; 45 Jahre und älter)[145] in Beziehung. Lokale Fernsehnachrichten zu dieser Thematik waren bei Menschen unter 25 Jahren mit einer Zunahme der Todesfälle durch Selbstmord verbunden. Berichte über Selbstmorde in Zeitungen gingen demgegenüber mit einer Selbstmordzunahme sowohl bei jüngeren (bis 25 Jahre) als auch bei älteren Personen (über 44 Jahre) einher. Grundsätzlich war die Berichterstattung mit einem Anstieg der aggregierten Selbstmordzahlen verbunden. Insgesamt deuten diese Befunde auf eine medienbewirkte Ansteckung hin. Zugleich enthielten die Daten Anhaltspunkte dafür, dass Medienberichte die Ausführung von Selbstmorden offensichtlich auch reduzieren konnten. Ein solcher unerwarteter „protektiver Effekt" der Fernsehberichterstattung über Selbstmorde war bei der Alterskohorte der 25- bis 44-Jährigen festzustellen.[146] Eine logisch stimmige Erklärung dieses Befundes vermögen die Autoren (2006, 265f.) allerdings nicht zu entwickeln.

Sie verweisen ausdrücklich auf die methodischen Schwierigkeiten bei der Aufdeckung eines eventuellen Medieneinflusses auf Selbstmorde[147] und interpretierten ihre Daten dementsprechend zurückhaltend. Ein Einfluss saisonal bedingter Selbstmordcluster wurde ebenso kontrolliert wie Auswirkungen nationaler Nachrichten oder fiktiver Selbstmorddarstellungen in TV-Seifenopern, im Fernsehen gezeigten Filme und Serien, in lokalen Kinos laufenden Filmen oder in Leih-Videos. Die Kontrolle dieser und anderer möglicher Einflussfaktoren führt die Autoren (2006, 264) zu dem Schluss, „that the contagion we observed was attributable to local news stories and not to other sources." Ein zentraler Befund der Studie bestand zudem in dem Ergebnis, dass nicht nur jüngere Menschen – wie häufig in der Literatur behauptet[148] – beeinflussbar waren, sondern auch ältere Menschen, die im übrigen Nachrichten intensiver konsumierten. Nicht untersucht werden konnten die Rolle des Internets und die Frage, ob bestimmte Eigenschaften des medial dargestellten Selbstmordmodells (z.B. Prominenz, Ähnlichkeit in Bezug auf das Alter usw.) einen

---

[145] Zur Begründung der Festlegung der Alterskohorten vgl. Romer u.a. 2006, 256.

[146] Gleichwohl konstatierten die Autoren (2006, 264): „Nevertheless, even if these reductions were assumed to be completely protective, there would be more deaths attributable to news reporting than lives saved."

[147] Die Autoren schreiben (2006, 254): „Because suicide is a rare event and exposure to media depictions difficult to measure, tests of suicide contagion must by necessity rely on naturally occurring events in large populations. Because these tests are often indirect and non-experimental, the findings are difficult to evaluate."

[148] Auch Sonneck (2008, 15) verweist darauf, dass (auch aufgrund der Medienberichterstattung) in der Öffentlichkeit davon ausgegangen werde, Selbstmord sei ein Problem junger Menschen, was unzutreffend sei, da in den meisten Ländern – v.a. bei Männern – Suizide mit dem Alter zunähmen.

Einfluss auf die Nachahmung ausgeübt haben. Insgesamt haben die Autoren gezeigt, dass lokale Berichterstattung über Selbstmorde offensichtlich die Selbstmordrate beeinflusst, wobei die Auswirkungen bei verschiedenen Rezipientengruppen (hier operationalisiert durch die Variable Alter) unterschiedlich ausfallen können.

Weitere aktuelle Untersuchungen haben insbesondere die Wirkung verschiedener inhaltlicher Gesichtspunkte der Berichterstattung bzw. Eigenschaften der darin enthaltenen Selbstmordmodelle in den Blick genommen. Dies gilt z.B. für eine Untersuchung von Pirkis u.a. (2006b) zu möglichen Zusammenhänge zwischen der Medienberichterstattung über Selbstmorde und tatsächlichen Selbstmorden in Australien. Die Datenbasis bildeten 4.635 Berichte, die in australischen Zeitungen bzw. im Radio und im Fernsehen zwischen dem 1. März 2000 und dem 28. Februar 2001 publiziert worden waren. Diese Nachrichten wurden mit den im selben Zeitraum verübten Selbstmorden verglichen. Dabei wurden das Datum der Veröffentlichung sowie die Reichweite der Medien vor und nach den jeweiligen Selbstmorden berücksichtigt. Bei 39% der Berichte konnte eine Zunahme der Selbstmorde durch Männer festgestellt werden; bei einem Viertel gab es keine Effekte, und in 36% der Fälle war eine Abnahme der Selbstmorde festzustellen. Bei 31% der Berichte konstatierten die Forscher eine Zunahme der Selbstmorde durch Frauen, bei 43% gab es keine Auswirkungen auf Frauen und bei 26% eine Abnahme. Ein Anstieg war insbesondere dann festzustellen, wenn Nachrichten im Zusammenhang mit anderen Berichten über Selbstmorde erschienen,[149] wenn die Berichterstattung im Fernsehen erfolgte und wenn über vollendete Selbstmorde berichtet wurde (im Vergleich zu Selbstmordversuchen und Selbstmordgedanken). Die Beschreibung einer Selbstmordmethode hatte nach dieser Studie keine Auswirkungen. Auch eine hervorgehobene Berichterstattung war nicht mit einer Selbstmordzunahme verbunden. Die Autoren kommen folgern aus ihren Befunden, dass Berichte über Selbstmorde mit einer Zunahme von Selbstmorden verbunden sind. Hinsichtlich spezieller selbstmordbegünstigender inhaltlicher Aspekte verbleiben sie auf spekulativem Niveau, resümieren aber gleichwohl: „Sensitive reporting of suicide that does not glorify or romanticise it and does not provide visual detail of the exact method is preferable, as are depictions that stress consequences for others, potential hazards of particular methods, and sources of help for vulnerable individuals.“ (Pirkis u.a. 2006b, 2285).

[149] Pirkis u.a. (2006a, 2879) schreiben: „Items occurring on the same day as a number of other items about suicide were significantly more likely than items occurring in relative isolation to be associated with an increase in both male and female suicides.”

Thomas Niederkrotenthaler u.a. (2009b) untersuchten, inwieweit die Wahrscheinlichkeit der Nachahmung von Selbstmorden von der Berichterstattung über bestimmte „soziale Merkmale“ des Selbstmords beeinflusst wird. Im Mittelpunkt des Forschungsinteresses stand die Frage, welche Ähnlichkeiten zwischen berichteten Selbstmorden und Nachahmungstaten bestehen, bzw. welche Bedeutung diesen Ähnlichkeiten zukommt. Die Datengrundlage bildeten 179 zwischen 1996 und 2006 in landesweit verbreiteten österreichischen Zeitungen erschienene Berichte über Selbstmorde, bei denen der Selbstmörder namentlich identifizierbar war. Es handelte sich um eine Totalerhebung, in die auch prominente Fälle wie der Tod des Pop-Stars Falco, des australischen Rock-Stars Michael Hutchence und des britischen Waffenexperten David Kelly eingingen. Die Zeitungsberichte wurden auf Informationen zum sozialen Status sowie den demografischen Merkmalen des Selbstmörders hin ausgewertet. Ferner wurde klassifiziert, inwieweit Selbstmord als „gesicherte“ Todesursache dargestellt bzw. nur als Möglichkeit in Betracht gezogen wurde. Bei der Analyse des Nachahmungseffekts wurden die bis 28 Tage nach dem Bericht erfolgenden, möglicherweise medieninduzierten Selbstmorde berücksichtigt.

Eine Zunahme ähnlicher Selbstmorde war festzustellen, wenn die Zeitungen über den Selbstmord eines Prominenten berichteten. Ein Anstieg wurde auch gefunden, wenn das Alter der Selbstmörder, über die berichtet wurde, zwischen 30 und 64 Jahren lag. Auch eine eindeutige Einordnung des Falls als Selbstmord war mit einer Zunahme vergleichbarer Selbstmorde verbunden. Die Charakterisierung des Selbstmörders als Krimineller oder Tatverdächtiger ging mit einer geringeren Wahrscheinlichkeit für das Auftreten von Nachahmungstaten einher. Bei „unähnlichen“ Selbstmorden war keine durch die Berichterstattung bewirkte Zunahme der Selbstmorde festzustellen. Lediglich der Status als bekannte Persönlichkeit war mit einer Zunahme der Gesamtzahl der Selbstmorde verbunden. Die Befunde dieser Studie unterstützen die These, dass Informationen über soziale Merkmale (hier insbesondere Alter, Geschlecht und Selbstmordmethode) die Wahrscheinlichkeit des Auftretens von Nachahmungstaten erhöhen.

In einer ganzen Reihe weiterer Studien standen Ansteckungseffekte durch die Berichterstattung über einzelne, konkrete Selbstmordfälle, insbesondere Suizide Prominenter, im Mittelpunkt. Die Konsequenzen der ausführlichen Fernsehberichterstattung über den Selbstmord eines weiblichen Teenagers in Israel haben beispielsweise Shoval u.a. (2005) analysiert. Am 29. Januar 2001 sendete das Israelische Fernsehen einen Dokumentarfilm über das Mädchen, das von Selbstmordgedanken regelrecht beherrscht war. Der Film zeigte dessen Seelenqualen

bezüglich der Frage nach dem Sinn ihres Lebens und der Frage, ob sie dieses beenden solle oder nicht. Berichtet wurde auch über den schließlich erfolgten Selbstmord durch das Hinabspringen von einer Klippe. In der Woche vor der Ausstrahlung war die Dokumentation mehrfach während der Prime Time beworben worden. In dem entsprechenden Trailer wurden kurze Filmszenen gezeigt und herausgestellt, dass das Mädchen später tatsächlich Selbstmord begangen habe. Shoval u.a. (2005) untersuchten die nationale Selbstmordrate (versuchte und vollendete Selbstmorde) acht Wochen vor und vier Wochen nach dem Programm und verglichen sie mit dem Vorjahr. Dabei fanden sie keine Unterschiede zwischen den Selbstmordraten vor und nach Ausstrahlung des Programms. Zwar konnte eine gewisse Tendenz hin zu der im Fernsehen berichteten Selbstmordmethode festgestellt werden, der für das betreffende Jahr aber nicht spezifisch war. Für die letzte Woche, in der der Trailer ausgestrahlt worden war, konnten die Forscher im Vergleich zum Vorjahr eine deutliche Abnahme im Alter der Personen feststellen, die einen Selbstmordversuch unternahmen. Die Ergebnisse von Shoval u.a. (2005) lassen sich dahingehend zusammenfassen, dass die wiederholte Werbung für eine Selbstmorddokumentation offensichtlich das Nachahmungsrisiko bei gefährdeten Menschen ansteigen lassen kann.

Übereinstimmend belegen Forschungsbefunde im internationalen Kontext, dass der Selbstmord von Prominenten mit Nachahmungstaten verbunden sein kann. Tousignant u.a. (2005) untersuchten z.B. die Folgen der Medienberichterstattung über den Selbstmord von Gaëtan Girouard, eines bekannten 33-jährigen Fernsehreporters aus Quebec. Die Befunde einer Inhaltsanalyse von Printmedien im Zeitraum eines Jahres nach dem Selbstmord (vom 15. Januar 1999 bis zum Jahresende) wurden einer Analyse der Selbstmordrate im selben Zeitraum gegenübergestellt. Die Autoren stellten fest, dass die publizierten Artikel nicht den Richtlinien für eine verantwortungsvolle Selbstmordberichterstattung (vgl. Kapitel V.2.2.2.) entsprachen. Sie (2005, 1921) schreiben: „More than 45 articles underlined Girouard's positive attributes and these included 15 reports or testimonials which viewed Girouard's suicide as acceptable." Unmittelbar nach dem Selbstmord Girouards fand ein Anstieg der Selbsttötungen statt. Dies galt auch für Suizide, bei denen dieselbe Methode (Erhängen) zum Einsatz kam. Belegt werden konnte zudem ein Einfluss der Berichte über die Arbeit des Gerichtsmediziners sowie eine Zunahme der Anrufe bei „Suicide Prevention Centres". Eine Häufung von sechs Selbstmordfällen durch Erhängen wurde in der kleinen Gemeinde festgestellt, in der der Selbstmord stattgefunden hatte, und zwar innerhalb von 38 Tagen nach dem Selbstmord Girouards. Die

Befunde deuten darauf hin, dass die Berichte dem Anstieg der Selbstmordrate vorangegangen sind.[150]

In Taiwan untersuchten Cheng u.a. (2007a) die Auswirkungen der Berichterstattung über den Selbstmord des 59-jährigen, depressiven Fernsehstars M. J. Nee, der sich im April 2005 an einem Obstbaum erhängte. Die Untersuchung begann am 2. Mai 2005 und dauerte 17 Tage. Befragt wurden 124 Personen, die Selbstmorde versucht und zuvor Kontakt mit der Medienberichterstattung gehabt hatten (alle sieben taiwanesischen Fernsehnachrichtensender sowie alle Zeitungen hatten berichtet). In dieser Untersuchung konnte eine zentrale Schwäche vieler Studien, nämlich die ungenügende Erfassung der Medienkontakte der Menschen, die später einen Selbstmordversuch unternommen haben, zumindest ansatzweise vermieden werden. Allerdings wurden die Patienten nicht gefragt wie viel Zeit sie mit Fernseh- oder Zeitungsberichten über Nees Tod verbracht hatten. Nahezu ein Viertel der Befragten gab an, nach ihrer Einschätzung habe ein Einfluss der Medien auf ihr Verhalten vorgelegen. Zwischen dem Alter der potenziellen Nachahmer und dem Alter des prominenten Selbstmörders war in dieser Studie kein Zusammenhang festzustellen. Dies galt auch für die Selbstmordmethode. Allerdings waren männliche Personen leichter durch die Medien beeinflussbar, was (anders als die Variable Alter) durchaus auf die Relevanz des Faktors Ähnlichkeit verweist. Der Medieneinfluss war besonders ausgeprägt bei Menschen, die im vergangenen Jahr bereits einen Selbstmordversuch unternommen hatten.

In einer weiteren Studie von Cheng u.a. (2007b) wurden 461 depressive Patienten kurz nach der ausführlichen Medienberichterstattung über den Selbstmord von M. J. Nee befragt (10 verweigerten die Kooperation und 13 hatten die Medienberichte nicht zur Kenntnis genommen). 438 Patienten hatten Kontakt mit der Berichterstattung gehabt. Von diesen gaben fast 40% an, in Bezug auf Selbstmordgedanken und -versuche durch die Berichterstattung beeinflusst worden zu sein. Die stärksten Effekte lagen bei Personen mit schweren depressiven Zuständen vor. 24 Personen (5,5%) berichteten von einem Selbstmordversuch. Am ausgeprägtesten war der Ein-

[150] Auch in den Berichten des Gerichtsmediziners fanden sich viele Hinweise auf Medieneinflüsse (vgl. Tousignant u.a. 2005, 1923). So heißt es über den Selbstmord einer 40-jährigen Frau: „Had been watching non-stop all TV reports on Girouard's suicide and took her life 2 days after. Had made recent suicide attempts." Über den Fall eines 29-jährigen Mannes wird berichtet: „Had brought the issue of the *Sept Jours* magazine on Girouard's suicide in the garage where he hanged himself and had made a collage with the pictures. Said that he would do like him if he ever committed suicide."

fluss auf Selbstmordversuche von Menschen, die im Zeitraum eines Monats vor dem Medienbericht bereits einen Selbstmord versucht hatten.

Wie Cheng u.a. (2007b, 74) selbst bemerken, besteht eine Schwäche der Studie in der mangelnden externen Überprüfung der Angaben der Befragten (in Bezug auf das Selbstmordverhalten vor den Medienberichten und die tatsächlich verübten Selbstmordversuche). Auch konnte ein Einfluss anderer Faktoren nicht ausgeschlossen werden, wird von den Autoren aber aufgrund recht spezifischer Kommentare der Befragten über den Tod des Prominenten für wenig wahrscheinlich gehalten. Die Autoren (2007b, 74) konstatieren zudem: „Our finding of the significant negative media influence may reflect more negative thoughts among more suicidal and depressed individuals. In other words, depressed patients may be more likely to remember suicidal thoughts and behaviors the more recently they have occurred, so that post-reporting incidents are more likely to be reported than pre-reporting incidents."

In einer dritten Publikation stellten Cheng u.a. (2007c) die Befunde einer Korrelationsstudie zur Selbstmordnachahmung vor, in der alle in Taiwan zwischen 2003 und 2005 begangenen Selbstmorde (N = 10.945) berücksichtigt wurden. Untersucht wurde, inwieweit in den vier Wochen nach der Medienberichterstattung über den Selbstmord Nees eine Zunahme der Nachahmungstaten festzustellen war. Es zeigte sich, dass aufgrund der Berichterstattung ein Anstieg der Selbstmorde erfolgte. Eine Zunahme männlicher Selbstmorde durch Erhängen lag allerdings nur im Mai 2005, d.h. im Monat nach Nees Selbstmord, vor.

Auch Fu und Yip (2007) haben sich im Rahmen einer an den langfristigen Effekten interessierten Untersuchung mit dem Selbstmord M. J. Nees am 1. April 2003 befasst. Dabei wollten die Forscher v.a. herausfinden, ob im Zeitverlauf eine Entwicklung von Selbstmordgedanken („suicidal ideation") erfolgt. 2.016 Personen aus Hongkong (Alter: 20 bis 59 Jahre; 955 Männer und 1.061 Frauen) wurden zwischen Dezember und 2003 und Juli 2004 nach Selbstmordgedanken, ihrem psychischen Wohlbefinden und ihrem Gefühl der Betroffenheit durch den Selbstmord des prominenten Fernsehstars gefragt. Es zeigte sich, dass der Selbstmord Nees bei einigen Menschen mit der Entwicklung von Selbstmordgedanken einherging. Personen, die angaben vom Selbstmord affektiv beeinflusst worden zu sein, legten besonders ausgeprägte Selbstmordgedanken an den Tag (nahezu 6-mal stärker als nicht affektiv beeinflusste Personen). Höhere Ängstlichkeit, das Gefühl, keinen Sinn im Leben zu sehen und eine gewisse Irrationalität beeinflussten ebenfalls das Ausmaß der Selbst-

mordgedanken. Der Selbstmord einer bekannten Persönlichkeit kann folglich nicht nur kurzfristig, sondern auch langfristig zur Entstehung von Gedanken an Selbstmord führen.

Auch ein von Yip u.a. (2006) vorgenommener Vergleich der Selbstmordzahlen in Hongkong vor und nach den ausführlichen und z.T. dramatischen Berichten über den Selbstmord eines bekannten Pop-Sängers (Leslie Chung) am 1. April 2003 wies auf eine Zunahme der Selbstmorde hin – und zwar insbesondere von 25- bis 39-jährigen Männern, die sich wie der Pop-Star ebenfalls zu Tode stürzten. Im April 2003 begingen 42 Männer dieses Alters (11 mehr als der monatliche Durchschnitt für die ersten sechs Monate des Jahres 2003) auf diese Weise Selbstmord. Auch die Studie von Yip u.a. (2006) belegt negative Konsequenzen bestimmter Formen der Selbstmordberichterstattung über Prominente.

Chen u.a. (2010) untersuchten in Taiwan den Einfluss der Berichterstattung über den Selbstmord der Sängerin Ivy Li, die sich im Alter von 24 Jahren durch das Verbrennen von Holzkohle (Kohlenmonoxidvergiftung) in ihrem Wagen tötete. Die Autoren interviewten 63 Personen, die einen Tag nach dem Selbstmord der Sängerin bis vier Wochen nach diesem Ereignis selbst einen Suizidversuch unternommen hatten. Von diesen hatten 68% (v.a. jüngere Personen und solche, die wie Li unter Liebeskummer litten) die Medienberichterstattung über den Selbstmord zur Kenntnis genommen. 37% von ihnen berichteten, dass die Medienberichterstattung sie bei ihrem Suizidversuch beeinflusst habe. Unter diesen waren mehr Jüngere, mehr Männer[151] und mehr Personen, die dieselbe Selbstmordmethode gewählt hatten wie die Sängerin als in der Gruppe, die nicht in Kontakt mit der Berichterstattung gekommen war. Diejenigen, die schon früher Selbstmordversuche begangen hatten, waren wie in der Studie von Cheng u.a. (2007b) eher anfällig für Nachahmungseffekte (der Befund war allerdings nicht signifikant). Im Gegensatz zu der Studie über Nees Selbstmord war bei depressiven Personen allerdings der Einfluss der Berichterstattung tendenziell geringer als bei nicht-depressiven Personen. Diese Differenzen werden von den Autoren auf die unterschiedliche Intensität der Berichterstattung und unterschiedliche Charakteristika der prominenten Selbstmörder zurückgeführt.

Der Selbstmord der Sängerin Li war Teil einer Welle von Kohlenmonoxid-Vergiftungen durch das Verbrennen von Holzkohle, die in den letzten zehn Jahren in

[151] Dies widersprach der Annahme, dass v.a. ähnliche Modelle nachgeahmt werden, wird aber von den Autoren damit erklärt, dass v.a. junge Männer zu den Fans der Sängerin zählten (vgl. Chen u.a. 2010, 367).

verschiedenen Ländern Ostasiens auftrat und Gegenstand mehrerer Studien zur Nachahmung spezieller Selbstmordmethoden war. In einigen davon wird über eine Verantwortung der Medien allerdings lediglich spekulieren (vgl. Chang u.a. 2010; Pan / Liao / Lee 2010). Chan u.a. (2005) belegten für die Zeit einer Wirtschaftskrise in Hongkong 1997, in der viele Menschen in schwierige Situationen als Schuldner (insbesondere durch leicht erhältliche Kreditkarten) geraten waren, einen Einfluss der Medienberichterstattung auf die Ausübung entsprechender Selbstmordversuche. Die Autoren befragten 25 Überlebende von Selbstmordversuchen und resümierten (Chan u.a. 2005, 71): „The charcoal-burning epidemic powerfully demonstrated how inappropriate and excessive reporting can popularize a novel suicide method. Many news reports on the charcoal-burning deaths were excessive and the majority did not comply with the guidelines recommended by the World Health Organization […].“ Chan u.a. (2005, 71) präsentieren mehrere Aussagen von Betroffenen als Beleg für ihre These der medienbewirkten Popularisierung dieser Methode. Eine Person gab z.B. an: „I read a lot about charcoal-burning suicides in the newspapers. I thought it would not be painful. If you took hypnotics and drank alcohol at the same time, it’s like going to sleep.“ Eine zweite führte aus: „I read about this method in the papers. I know it’s easy. Jumping and wrist cutting needs more courage.“

Insgesamt belegen die bislang vorliegenden, in verschiedenen kulturellen Umfeldern erhaltenen empirischen Befunde konsistent, dass die Berichterstattung über Selbstmorde bekannter Persönlichkeiten Nachahmungstaten auslösen und auch die Selbstmordmethode beeinflussen kann. Erhöht wird die Wahrscheinlichkeit der Imitation (zumeist), wenn Ähnlichkeit zwischen Modell und Nachahmungstäter vorliegt.

Weitere, in den letzten Jahren veröffentlichte Untersuchungen haben sich mit Effekten einer Berichterstattung beschäftigt, die eher indirekt bzw. auf einer Meta-Ebene einen Bezug zur Selbstmordthematik aufweist. So waren z.B. die Auswirkungen der Berichterstattung über eine Änderung des österreichischen Schusswaffengesetzes Gegenstand einer Studie von Niederkrotenthaler u.a. (2009a). Diese konstatierten, dass die 1997 erfolgte Gesetzesreform zunächst mit einer kurzfristigen Selbstmordzunahme einherging (erfasst wurden die Selbstmorde zwischen 1986 und 2006), aber danach eine kontinuierliche Abnahme erfolgte. Ohne konkrete Daten dazu vorlegen zu können, diskutieren die Autoren, ob durch Medienberichterstattung ein kurzfristig wirksamer Bumerangeffekt bewirkt worden sein könnte. Sie vermuten, dass die intensive Medienberichterstattung im Zusammenhang mit der Gesetzesänderung für die kurzfristige Selbstmordzunahme verantwortlich zeichnete und mahnen eine

bessere Zusammenarbeit mit den Medien zur Verhinderung solcher Auswirkungen an.[152]

Diese Studie steht von ihrem Forschungsgegenstand her gesehen bislang isoliert da. Dies gilt auch für zwei weitere Themenbereiche, die bereits vor einiger Zeit Gegenstand empirischer Studien waren. So stellten Deisenhammer u.a. (1997) in Österreich einen signifikanten Anstieg der Selbstmorde durch Überrollenlassen von einem Zug nach einer Fernsehsendung fest, in der über die psychische Belastung von Zugführern durch einen möglichen Eisenbahnsuizid berichtet wurde. Neuere Untersuchungen zu dieser Thematik liegen bislang nicht vor.

Dies gilt auch für ein anderes von der Forschung weitgehend ignoriertes Thema: Bereits 2003 haben in der Schweiz Andreas Frei u.a. aufgrund einer Studie auf den Anstieg der Selbstmorde nach der Berichterstattung über EXIT, eine Schweizer Gesellschaft zur Hilfe bei Selbstmorden, aufmerksam gemacht. Die Zunahme der Selbstmorde war erfolgt, nachdem über einen von EXIT unterstützten Doppelselbstmord berichtet worden war. Eine nähere Untersuchung der Thematik erscheint schon aufgrund diverser Anhaltspunkte für eine medienbewusste Vorgehensweise von Suizidbeihilfe-Organisationen wie EXIT oder *Dignitas* bedeutsam. In einem im Mai 2009 vorgelegten Bericht mit dem Titel *Organisierte Suizidhilfe: Vertiefte Aufklärungen zu Handlungsoptionen und -bedarf des Bundesgesetzgebers* konstatiert das *Eidgenössische Justiz- und Polizeidepartement* (EJPD 2009, 7, 35) „bei der Praxis der Suizidhilfeorganisationen verschiedene, zum Teil stark mediatisierte Veränderungen“. Zu nennen seien dabei „die von Dignitas gewählten Lokalitäten zur Durchführung des begleiteten Suizids – wie etwa Hotels […] sowie Autos oder Wohnwagen auf öffentlichen Parkplätzen. Weiter ging *Dignitas* im Frühjahr 2008 über zur Anwendung der sog. ‚Helium-Methode’ anstelle der Verabreichung einer tödlichen Dosis von – nur auf ärztliches Rezept hin erhältlichem – NAP. Im Oktober 2008 machte Dignitas nochmals Schlagzeilen mit der Meldung, dass ihre Mitarbeiter offenbar heimlich die Asche von Suizidenten im Zürichsee entsorgen.“ Bei allen diesen Aspekten bezieht sich das EJPD auf verschiedene Zeitungsartikel.

Der Schweizer Bericht (EJPD 2009, 16, 35) diskutiert auch vergleichbare Probleme in Deutschland, wo Dignitas ebenfalls aktiv ist und zudem im Sommer 2008 ein „publizitätsträchtiges Verhalten im Bereich Sterbehilfe nicht nur von Dignitas, son-

[152] Niederkrotenthaler u.a. (2009a, 92) schreiben: „Sensational reporting on firearm violence was closely intertwined with controversial political discussions on the new legislation in Austria. In such situations, health promotion by collaboration with the mass media may be an appropriate complementary measure to prevent possible short-term adverse effects of legislative change.”

dern auch von einem ‘unorganisierten’ Sterbehelfer namens Roger Kusch“ zu verzeichnen gewesen sei. Dieser hatte einer 79-jährigen, nicht schwer kranken Rentnerin zum Suizid verholfen, nachdem diese sich nach der Pressevorstellung eines von Kusch entwickelten „Injektionsautomaten“ an ihn gewandt hatte. Auch dieser Fall hatte in der deutschen Politik und in den Medien eine intensive Debatte ausgelöst. Zu dem gesamten im Schweizer Bericht angeführten Themenbereich gibt es keine Studie, die sich mit dem möglichen Einfluss der Medien befasst. Selbst Inhaltsanalysen der Berichterstattung liegen nicht vor.

Abschließend soll über eine Untersuchung von Fu, Chan und Yip (2009) berichtet werden, die insofern Besonderheiten aufweist, als sie sich eines Panel-Designs bedient, das im Gegensatz zu den ansonsten verwendeten Methoden in der Lage ist, langfristige Effekte auf Individualdatenniveau nachzuweisen. Darüber hinaus versucht die Studie den Prozessen auf den Grund zu gehen, die bei der medienbewirkten Auslösung von Selbstmordgedanken ablaufen. Als geeignete theoretische Grundlage betrachten die Forscher die in Kapitel V.8. geschilderte sozial-kognitive Lerntheorie. Die Untersuchung wurde in Hongkong durchgeführt, und an beiden, ein Jahr auseinander liegenden Face-to-Face-Befragungen nahmen knapp 1.000 Personen zwischen 20 und 59 Jahren teil. Zu beiden Zeitpunkten gaben die Befragten Auskunft über die Häufigkeit von Selbstmordgedanken. Zum zweiten Befragungszeitpunkt wurde zudem die Häufigkeit der Rezeption von Selbstmordberichten in Zeitungen, im Fernsehen und im Internet gemessen. Zudem sollten die Befragten den Einfluss der Selbstmordberichte in Bezug auf fünf Bereiche benennen. Hierbei handelte es sich um die *Aufmerksamkeit*, mit der die Selbstmordberichte wahrgenommen wurden, ihre *Erinnerung*, die Auslösung von Selbstmordgedanken und die Erwägung einer eigenen Anwendung der berichteten Selbstmordmethode (*Produktionsprozess*) sowie *Motivations- und Demotivationsaspekte* (Entstehung der Überzeugung, dass Selbstmord eine Lösung von Problemen darstellen kann bzw. der ähnliche Hintergrund des Selbstmordmodells eine Selbsttötung akzeptabler machte, vs. Ableitung der Überzeugung, dass ein nicht erfolgreicher Selbstmord eine schmerzhafte Erfahrung ist und Selbstmorde bei Angehörigen Trauer auslösen).

Der Studie lag ein aus der sozial-kognitiven Lerntheorie abgeleitetes Modell zugrunde, bei dem die Medienrezeption über Aufmerksamkeits-, Behaltens, Motivations- bzw. Demotivationsprozesse schließlich zur Auslösung (bzw. Hemmung) eines Verhaltens (in diesem Fall Entwicklung von Selbstmordgedanken) führt (vgl. dazu Kapitel V.8.). Die empirischen Daten stützten dieses Modell. Es zeigte sich, dass Selbstmordgedanken zum zweiten Zeitpunkt positiv mit Motivations- und Pro-

duktionsprozessen zusammenhingen, auch wenn die Selbstmordgedanken zum ersten Zeitpunkt und eine Reihe von soziodemografischen Variablen kontrolliert wurden. Die Effekte fielen für Erwachsene der mittleren Altersgruppe (25-44 Jahre) geringer aus als für jüngere Personen (20-24 Jahre). Allerdings wurden Teenager und Senioren nicht untersucht. Das Ausmaß der schon früher vorhandenen Selbstmordneigung zeigte keinen Einfluss.

Die Autoren fanden zudem Hinweise auf einen Wechselwirkungsprozess, in dem Selbstmordgedanken die Aufmerksamkeit gegenüber und die Verarbeitung von (nicht aber die Zuwendung zu) entsprechenden Medieninhalten erhöhen. Fu, Chan und Yip (2009, 43) konstatieren: „Higher pre-existing level of suicidal ideation appears to have increased the likelihood of paying attention to and being motivated by the suicide stories. It then establishes an 'upward spiral' mechanism in which the effect of suicide stories can reinforce people's suicidal ideation and forms a vicious cycle or feedback loop to further boost their suicidal ideation, as well as suicidal risk. It may serve as an explanation for the long-term media effect of suicide stories, suggesting that the effect itself may be cumulative."

2.2.2. Empfehlungen zur Selbstmordberichterstattung und ihre Wirkungen

Fast alle Studien zur Wirkung der Selbstmordberichterstattung rufen als Konsequenz aus ihren Befunden zu einem verantwortungsbewussteren Umgang der Medien mit Suiziden auf. Dass jedoch bei der Berichterstattung über Selbsttötungen häufig ein Konflikt zwischen dem hohen Nachrichtenwert entsprechender Ereignisse und den Anforderungen an eine ethisch vertretbare, zurückhaltende Schilderung von Selbstmordfällen besteht, haben diverse Inhaltsanalysen gezeigt.

In einer in Australien durchgeführten Untersuchung wollten z.B. Pirkis u.a. (2007) durch den Vergleich der Berichterstattung über Selbstmorde mit den tatsächlich ausgeführten Selbstmorden feststellen, welche Eigenschaften einen Fall berichtenswert machen. Die Autoren konstatierten, dass innerhalb eines Jahres (1. März 2000 bis 28. Februar 2001) über 1% aller Selbstmorde berichtet worden war. Gemessen an der Realität überproportionale Beachtung in der Berichterstattung fanden dabei Selbstmorde von älteren Menschen und Frauen sowie besonders „dramatische" Aktionen (bei letzteren sind die Daten allerdings nicht sehr überzeugend).[153] Die Autoren

[153] So lag machte „Ertrinken" 6% der berichteten Selbstmordfälle aus, die Fallzahl betrug aber lediglich N = 1. In der Realität waren es insgesamt 2% (N = 39) der Fälle. Bei der Methode des Erschießens betrug der Anteil 18% (N = 3). In der Realität waren es 10% (N = 224). Hier werden

(2007, 281) resümieren jedoch, dass die niedrige Zahl der berichteten Selbstmorde insgesamt auf die Wirksamkeit der in Australien geltenden Richtlinien für die Berichterstattung über Selbstmorde hinweise.[154]

Für Österreich kamen Niederkrothentaler u.a. (2009b) zu dem Befund, dass die 13 größten Printmedien im Vergleich zu realen Selbstmordfällen v.a. über Selbstmorde von jüngeren Personen, von Ausländern und über Fälle berichteten, die mit Morden oder Mordversuchen in Zusammenhang standen. Auch waren Ertrinken, Springen und Erschießen ebenso wie ungewöhnliche Selbstmordmethoden in den Medien über- und die häufigste Selbstmordmethode (Erhängen) unterrepräsentiert. Weniger Beachtung als es den realen Umständen entspricht, fanden auch psychische Probleme der Selbstmörder.

Eine unter Nachahmungsgesichtspunkten problematische Berichterstattung ist v.a. in Boulevardmedien festzustellen. Schütte (2008) untersuchte die Suiziddarstellungen in Boulevardzeitungen in Deutschland (*Bild, BZ, Express*) und Österreich (*Kronenzeitung*) im Mai 2007. In insgesamt 100 Ausgaben wurden 75 Berichte über Suizide oder Suizidversuche gefunden. Zur Meldung wurden Suizide insbesondere dann, wenn sie 1. spektakulär waren, 2. in Verbindung mit Versuchen standen, andere Menschen zu töten, und 3. eine späte Entdeckung der Leiche erfolgte. Gelegentlich wurde in den Berichten ein gewisses Verständnis für den „Freitod“ geäußert. Empfehlungen zur Suizidberichterstattung wurden nur partiell befolgt. Ein gewisses Identifikationspotenzial blieb erhalten (durch Angaben zu Alter und Geschlecht). Insbesondere wurde über spektakulären Methoden detailliert berichtet. Über Hilfsangebote für potenzielle Selbstmörder wurde hingegen kaum informiert. Schütte (2008, 241) argumentiert, eine Einhaltung der Empfehlungen zur Berichterstattung über Selbstmorde sei gleichbedeutend mit einem Verzicht auf den journalistischen Boulevardstil.

International gibt es diverse Bemühungen, eine medienbewirkte Nachahmung von Selbstmorden durch die Erstellung von Richtlinien zu verhindern. Eine Übersicht über solche Medienleitlinien gibt z.B. Etzersdorfer (2008a). Wie auch Pirkis u.a. (2006a) in ihrer Analyse internationaler Leitfäden zur Berichterstattung über Selbst-

---

Prozentwerte herangezogen, die angesichts der geringen Fallzahlen ohne jede Aussagekraft sind. Zu einer qualitativen Analyse der Berichterstattung über ungewöhnliche Selbstmordmethoden vgl. Blood / Pirkis / Holland 2007.

[154] Zu einem eher positiven Zeugnis der Berichterstattung kommen auch Dare, Blood und Pirkis (2008) bei ihrer qualitativen Analyse der Berichterstattung australischer Zeitungen über den Selbstmord zweier 16-jähriger Mädchen aus Melbourne im April 2007.

morde konstatierten, weisen diese viele Gemeinsamkeiten auf. Demnach sollten insbesondere sensationelle und glorifizierende Beschreibung vermieden und Informationen über Hilfsorganisationen für selbstmordgefährdete Personen verbreitet werden. Der *Deutsche Presserat* vertritt in der Richtlinie 8.5 des *Pressekodex* folgende Position: „Die Berichterstattung über Selbsttötung gebietet Zurückhaltung. Dies gilt insbesondere für die Nennung von Namen und die Schilderung näherer Begleitumstände. Eine Ausnahme ist beispielsweise dann zu rechtfertigen, wenn es sich um einen Vorfall der Zeitgeschichte von öffentlichem Interesse handelt.“ Die Weltgesundheitsorganisation (WHO 2008) stellte folgende Merkmale einer Nachahmungstaten nicht begünstigenden, verantwortungsbewussten Medienberichterstattung heraus: „Take the opportunity to educate the public about suicide. Avoid language which sensationalizes or normalizes suicide, or presents it as a solution to problems. Avoid prominent placement and undue repetition of stories about suicide. Avoid explicit description of the method used in a completed or attempted suicide. Avoid providing detailed information about the site of a completed or attempted suicide. Word headlines carefully. Exercise caution in using photographs or video footage. Take particular care in reporting celebrity suicides. Show due consideration for people bereaved by suicide. Provide information about where to seek help. Recognize that media professionals themselves may be affected by stories about suicide.“ Verwiesen wird ferner darauf, dass angemessene Informationsquellen zu benutzen seien.

Darauf, dass die Umsetzung solcher Richtlinien schwieriger ist, als solche Formulierungen vermuten lassen, verweisen Ergebnisse einer Studie von Gould u.a. (2007). Die Forscher entwickelten ein inhaltsanalytisches Verfahren, das die Erfassung von inhaltlichen Aspekten gestatten sollte, die für die Auslösung von Selbstmorden relevant sind. Analysiert wurden 151 zufällig ausgewählte Artikel (die Basis bestand aus 1.851 Artikeln über Selbstmorde, die zwischen 1988 und 1996 in den USA veröffentlicht worden sind). Im Zentrum des Forschungsinteresses standen dabei methodische Probleme. Die Intercoderreliabilität bei der Identifikation von Beiträgen über Selbstmorde anhand der Artikelüberschriften, durch die Texte und die Abbildungen war jeweils zufriedenstellend bzw. hoch. Bei „komplizierteren“ Konzepten wie Sensationalität der Berichterstattung, Glorifizierung oder Romantisierung des Selbstmordes sank die Reliabilität allerdings deutlich ab. Gould u.a. (2007, 165) schlussfolgern, „that before effective guidelines and responsible suicide reporting can ensue, further explication of suicide story constructs is necessary to ensure the implementation and compliance of responsible reporting on behalf of the media.“

Trotz solcher Schwierigkeiten haben mehrere Studien Hinweise darauf gefunden, dass die Herausgabe von Berichterstattungsrichtlinien bzw. entsprechende Informationskampagnen einen positiven Einfluss auf die mediale Darstellung von Selbstmorden ausüben können. Dies war beispielsweise in Hongkong nach der Verbreitung eines Heftes mit den WHO-Richtlinien sowie einer Aufmerksamkeitskampagne im November 2004 der Fall, wie Fu und Yip (2008) im Rahmen einer Inhaltsanalyse der fünf größten chinesischsprachigen Zeitungen zwischen Januar 2004 und Juni 2006 konstatierten. Insbesondere waren weniger Bilder und weniger Erwähnungen von Selbstmord in den Überschriften festzustellen.

In Deutschland untersuchten Schäfer u.a. (2006) den Erfolg eines lokalen Projekts, mit dem das *Nürnberger Bündnis gegen Depression* versuchte, die Versorgung depressionskranker Menschen zu verbessern und die Suizidraten zu senken. Ein Element des Projekts bestand in der Kooperation mit Nürnberger Zeitungen. Hierfür wurde neben der direkten Kontaktpflege zu lokalen Medien ein Medienguide herausgegeben, der durch konkrete Empfehlungen an die Journalisten die Gefahr einer Nachahmung von berichteten Selbstmorden reduzieren sollte. Der Erfolg dieser Maßnahme wurde durch eine Inhaltsanalyse dreier Nürnberger Lokalzeitungen (und einer Würzburger Zeitung als Kontrollmedium) im Jahr vor und nach der Herausgabe des Medienguides untersucht (2000 bzw. 2001). Es zeigte sich, dass die Zahl der Berichte zur Selbstmordthematik im Jahr der Intervention in zwei der drei Nürnberger Zeitungen deutlich zurückging – um 60% im auflagenstärksten Regionalblatt, den *Nürnberger Nachrichten*, und um 40% in einem Boulevardblatt, der *Nürnberger Abendzeitung*.[155] Dieser Rückgang war v.a. auf eine Verringerung der Hintergrundberichterstattung zurückzuführen. Für das dritte Blatt, die Nürnberger *Bild-Zeitung*, zeigte sich sogar eine signifikante Zunahme der Berichterstattung um 22%. Im Hinblick auf die Bebilderung konnte kein positiver Effekt, sondern im Gegensatz zu den Empfehlungen sogar eine Zunahme in der Größe der verwendeten Bilder und im Umfang der Bilder in Relation zur Seitengröße festgestellt werden. Über Hilfsmöglichkeiten wurde etwas häufiger berichtet, diese Entwicklung war jedoch nicht statistisch signifikant. Die Autoren folgern aus ihren heterogenen Ergebnissen, dass die Kooperationsbereitschaft der entsprechenden Zeitungen sowie persönliche Kontakte zu engagierten verantwortlichen Redakteuren ebenso wie kommunikativ deutlich herausgestellter Respekt für die Pressefreiheit entscheidende Erfolgsfaktoren bei der Implementierung entsprechender Richtlinien darstellen.

---

[155] Der Rückgang war nur für die *Nürnberger Nachrichten* im Vergleich zum Basisjahr und zum Würzburger Kontrollmedium signifikant.

Auch zu den Auswirkungen der Richtlinien auf Nachahmungsselbstmorde liegt inzwischen eine neuere Studie vor.[156] Niederkrotenthaler und Sonneck (2007) untersuchten in einem natürlichen Experiment die Auswirkungen der 1987 erfolgten Einführung der Richtlinien zur Berichterstattung über Selbstmorde in Österreich. Abhängige Variablen waren die Anzahl der jährlichen Selbstmorde sowie die Anzahl der seinerzeit in den Medien besonders intensiv berichteten U-Bahn-Selbstmorde in Wien.[157] Darüber hinaus haben die Forscher auch die Gesamtzahl der Artikel erhoben, die in der Überschrift die Begriffe „Suizid“ oder „Selbstmord“ verwendeten. Niederkrotenthaler und Sonneck (2007) stellten einen Rückgang der Selbstmorde um 81 Fälle in Österreich nach der Einführung der Richtlinien fest. Dieser war insbesondere auf eine signifikante Reduktion in dem Gebiet mit der zuvor intensivsten Berichterstattung zurückzuführen: Die Zahl der U-Bahn-Selbstmorde in Wien nahm deutlich ab, und es war auch eine geringere Häufigkeit von Artikeln zu konstatieren, die die Begriffe „Selbstmord“ und „Selbstmörder“ in der Überschrift verwendeten. Diese Studie zeigt bislang am deutlichsten, dass die Erstellung von Richtlinien eine positive Auswirkung auf die Qualität der Berichterstattung und die relative Reduktion der Selbstmordzahl nehmen kann. Die Autoren gelangen zu der eindeutigen Schlussfolgerung (2007, 424): „These results clearly increased the plausibility of the argument that there was a causal chain between the implementation of media guidelines, changes in reporting and the decrease of suicides.“ Eine Übertragung dieses Ergebnisses auf andere sozio-kulturelle Kontexte ist aufgrund fehlender Forschungsbefunde noch nicht möglich, es kann aber insgesamt festgehalten werden, dass durch eine verantwortungsbewusste Medienberichterstattung, die die von der Forschung herausgearbeiteten Variablen berücksichtigt, das Nachahmungspotenzial der Selbstmordberichterstattung offenbar deutlich reduziert werden kann. Es ist mithin möglich, der journalistischen Informationspflicht nachzukommen, ohne negative Auswirkungen befürchten zu müssen.

2.2.3. Suizid in der Medienunterhaltung

Die bislang geschilderten Untersuchungen haben sich mit den Auswirkungen der Berichterstattung über reale Selbstmorde befasst. In der Forschung sind jedoch auch Effekte fiktiver Selbstmorddarstellungen untersucht worden (zu einem Überblick über ältere Studien vgl. Kunczik / Zipfel 2006, 94-105). Im hier betrachteten Zeit-

[156] -Zu älteren, positiven Befunden für die Schweiz vgl. z.B. Michel u.a. 2000. In einer Studie von Satcher (2001) für die USA konnte ein vergleichbarer Effekt nicht aufgefunden werden.

[157] Vgl. Etzersdorfer und Sonneck 1998; 1999.

raum erschienene Untersuchungen beschränken sich allerdings im Wesentlichen auf Inhaltsanalysen von Selbstmorddarstellungen in Filmen und Fernsehserien.[158]. Beispielsweise untersuchte Mielke (2009, 79f.) alle Folgen der Daily Soap *Marienhof* zwischen Folge 576 (39. Woche 1996) und Folge 3.191 (40. Woche 2007). In diesem Zeitraum kamen neben durchaus spektakulären Todesfällen auch 35 Suizide bzw. Suizidversuche vor. Die Autorin stellte fest (2008, 84), „dass Suizidversuche extrem häufig, durchgeführte Selbsttötungen jedoch extrem selten sind." Ferner galt (2008, 84): „Gegenüber den durchaus positiv konnotierten Suizidversuchen funktioniert der gelungene Suizid […] eindeutig als Bestrafung der Figur. Wer sich umbringt, hat dies auch verdient […]." Als auffällig wird bezeichnet (2008, 86), dass Depressionen, einer der Hauptgründe für Selbstmorde in der Realität, als Thema nicht vorkommen.

In einer US-amerikanischen Studie analysierten Stack und Bowman (2008) die Beziehung zwischen Geschlecht und Selbstmordmethoden in Filmen, die zwischen 1990 und 2006 auf den Markt gekommen sind. Die Autoren (2008, 62) schätzen, Hollywood habe im letzten Jahrhundert ca. 2.000 Filme produziert, in denen ein (oder mehrere) Selbstmord(e) vorkam(en). Insgesamt wurden 42 „weibliche" und 106 „männliche" Selbstmorde identifiziert. Mit Handfeuerwaffen brachten sich 3 Frauen (ca. 7% der Selbstmörderinnen) und 49 Männer (ca. 46% der Selbstmörder) um. Die Autoren argumentieren, dass auf diese Weise Geschlechtsrollenmodelle sowie spezifische Methoden für Selbstmord angeboten werden (2008, 64f.), was unter Wirkungsgesichtspunkten problematisch sei. Sie fordern daher, Hollywood solle die Darstellung männlicher Selbstmorde reduzieren, um einen Rückgang realer Selbstmorde zu begünstigen.

Eine in jüngerer Zeit publizierte Studie hat sich auch mit den möglichen *Auswirkungen* fiktiver Selbstmorddarstellungen auf Emotionen und Kognitionen der Rezipienten beschäftigt. Till und Vitouch (2008) berichten über die Befunde eines Laborexperiments, in dem die Wirkung von Filmen mit Selbstmorddarstellungen mit der Wirkung solcher Filme verglichen wurde, aus denen diese Szenen herausgeschnitten worden waren. Zur Messung der Effekte wurden qualitative (Gruppendiskussion) und quantitative Methoden herangezogen. Bei der Suizidalität der

[158] Vgl. auch Gulyás 2008 und Hollendonner 2008 (hierbei handelt es sich allerdings nicht um eine Inhaltsanalyse im sozialwissenschaftlichen Verständnis, sondern um eine „Fallinterpration" eines speziellen Selbstmordes im Rahmen der Fernsehserie *CSI: Crime Scene Investigation*).

Versuchspersonen[159] waren signifikante Unterschiede festzustellen,[160] „clearly indicating that the subjects who viewed the censored version […] were less suicidal afterwards than before, whereas no such impact was discovered in the group viewing the original version of the film.“ (Till / Vitouch 2008, 76).

2.3. Nachahmung von Morden und School Shootings

In einigen früheren Studien sind auch Nachahmungseffekte von Morden und Amoktaten untersucht worden (vgl. Kunczik / Zipfel 2004, 88-90; 2006, 105-108). Im hier untersuchten Zeitraum hat dieses Thema verhältnismäßig wenig Aufmerksamkeit gefunden. Es liegt eine spanische Untersuchung von Vives-Cases, Torrubiano-Domínguez und Álvarez-Dardet (2009) vor, die 340 reale Fälle von Morden an Frauen aufgrund häuslicher Gewalt in Beziehung zu knapp 4.000 Fernsehberichten über häusliche Gewalt setzten. Dabei wurde analysiert, wie sich die Zahl der entsprechenden Todesfälle 7 Tage nach im Vergleich zu den 7 Tagen vor einem entsprechenden Fernsehbericht entwickelt hatte. Im Vergleich zu Tagen ohne entsprechende Berichterstattung zeigte sich für Tage mit Berichten über häuslichen Mord eine höhere Wahrscheinlichkeit des Auftretens von realen Mordfällen. Wurde hingegen über Maßnahmen gegen häusliche Gewalt oder andere (nicht tödliche) Formen häuslicher Gewalt berichtet, war im Gegenteil sogar eine geringere Wahrscheinlichkeit für das Auftreten realer häuslicher Morde zu konstatieren.

Eine Sonderstellung im Kontext der Suggestionsthese nehmen *School Shootings*[161] ein. Kostinsky, Bixler und Kettl (2001; vgl. Kunczik / Zipfel 2004, 89; 2006, 107) haben in der Folge des Massakers von Columbine eine erste, allerdings mit Schwächen behaftete Studie zur potenziellen medienbewirkten Imitation von School Shootings durchgeführt. Weitere Publikationen haben sich mit der Möglichkeit beschäftigt, dass die Berichterstattung über solche Fälle Nachahmungstaten auslösen könnte, dies allerdings nicht selbst in einer empirischen Studie untersucht. Dies gilt z.B. für die Veröffentlichung von Antonio Preti (2008), der u.a. diskutiert, inwieweit durch verantwortungsbewusste Darstellung die Imitation derartiger Verbrechen ver-

---

[159] Über diese werden nur sehr wenige Angaben gemacht. Es handelte sich um nicht depressive Frauen und Männer ohne Selbstmordneigungen.

[160] Hinsichtlich der Variable „Depression“ gab es keine Unterschiede zwischen beiden Filmvarianten.

[161] Frank J. Robertz (2006, 50, Fn. 1) schreibt: „In Ermangelung eines besseren deutschsprachigen Terminus werden Tötungen oder Tötungsversuche durch Jugendliche an Schulen, die mit einem direkten und zielgerichteten Bezug zu der jeweiligen Schule begangen worden sind, primär mit dem international gebräuchlichen Begriff ‘School Shootings’ bezeichnet.“

hindert werden könnte. Zumindest in Finnland 2007 habe sich gezeigt, dass die klassischen Medien und das Internet tatbegünstigend wirken könnten. Deshalb müssten Regeln für die Berichterstattung über solche Fälle entwickelt werden. Es wird empfohlen, in Medienberichten auf eventuell vorhandene mentale Probleme des Täters zu verweisen. Die Symptome sollten dabei klar und eindeutig beschrieben werden. Ferner gelte (2008, 548f): „The perpetrator should never be glorified, but neither should he or she be demonized, to avoid glorification by rebellious countercultures. Information on methods of killing should never be fully disclosed."

Frank J. Robertz (2004) hat zwischen 1974 und Ende 2002 international insgesamt 75 School Shootings gezählt. Die Zusammenstellung erlaubt, wie Robertz (2004, 75) selbst bemerkt, keine „valide, wissenschaftlich stichhaltige Evaluation", eine Anordnung der Fälle auf einer Zeitleiste unter Berücksichtigung des jeweiligen Schweregrades (gemessen an den Opferzahlen) führt den Autor (2004, 86) aber zu der Vermutung, dass schwere (und daher vermutlich eher und langfristiger in den Medien berichtete) Vorfälle „zahlreiche weitere School Shootings zu Folge hatten." Robertz (2004; 86f.) übt scharfe Kritik an der Berichterstattung über solche Ereignisse, bei der zwar nur gelegentlich eine Romantisierung einzelner Opfer stattgefunden habe, die aber zumeist sensationalistisch ausfalle und die Taten sehr konkret schildere. Simple Darstellungen der Tätermotive sorgten „für eine Sinnzuweisung der Taten", und die Berichterstattung über die Täter habe z.B. im Fall von Columbine dazu geführt, dass diese zu regelrechten „Medien-Ikonen" geworden seien. Das Gewinnen von Bekanntheit komme dadurch als Handlungsmotiv für Nachahmungstäter hinzu.

Kritik übt Robertz (2004, 87) auch daran, dass die Medien selbst „oftmals geradezu zwanghaft" nach Hinweisen für einen Suggestionseffekt von Medieninhalten suchten und dabei Falschmeldungen ungeprüft vervielfältigten. So sei im Falle Robert Steinhäusers (Erfurt 2002) durch die Boulevardpresse behauptet worden, dieser habe den Song *School Wars* besessen, der die Zeile „Shoot your naughty teacher with a pump gun" enthalte. Die Tatsache, dass es einen solchen Song überhaupt nicht gibt, sei von der Presse ignoriert worden. Vielmehr sei dieser vorgebliche Fakt sogar in wissenschaftliche Publikationen eingeflossen.

Robertz (2004, 87) weist darauf hin, dass der Kontakt mit derartigen Medienberichten die Weltsicht potenzieller Täter beeinflussen könne. Auch im Rahmen einer neueren Analyse der Vorfälle in Columbine stellt er (2006, 52) in diesem Sinne heraus, dass über eine Verbreitung ungeprüfter Mythen in der Berichterstattung eine

Missdeutung ausgelöst worden sei: „Die ‘Fans’ realisieren zumeist nicht, dass sie […] nicht Außenseiter verehren, die sich in einer ultimativen Überreaktion gerächt haben, sondern Massenmörder, die eine maximale Tötungsrate erringen wollten.“

Robertz (2007) hat dementsprechend nach dem School-Shooting in Emsdetten am 20. November 2006 in der Zeitschrift *Deutsche Polizei* unter dem Titel *Pressearbeit zur Vermeidung von Nachahmungstaten. Fünf hilfreiche Prinzipien für einen verantwortungsbewussten Umgang mit den Medien* eine sich zumindest indirekt auch an Journalisten wendende Richtlinienempfehlung für ethisch verantwortungsvolle Berichterstattung über schwere Gewalttaten vorgestellt. Demnach sollten erstens keine Vermutungen zum Motiv geäußert werden, um eine mögliche Identifikation mit dem Täter zu verhindern. Ferner sollten zweitens keine Fotos und Namen weitergegeben werden. Drittens sollten keine Vermutungen zur Rolle bestimmter Personen im Tathergang geäußert werden. Auch sollte viertens „keine zu konkrete Darstellung“ des Tathergangs geliefert werden. Fünftens sei eine „zu konkrete Darstellung von Täterphantasien und emotionalem Bildmaterial“ zu vermeiden.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass ein empirischer Nachweis suggestiver Effekte im Kontext von School Shootings bislang nicht erfolgt ist. Die im Rahmen der Forschung zur Nachahmung von Selbstmorden vorliegenden Befunde sprechen aber dafür, dass bestimmte Berichterstattungselemente (z.B. detaillierte Täterberichterstattung) bei bereits entsprechend disponierten Schülern einen Beitrag zu einer tatbegünstigenden Definition der Situation liefern können.

2.4. Zusammenfassung

Insgesamt entspricht die Vorstellung einer simplen, direkten Ansteckungswirkung von Mediengewalt nicht mehr dem Stand der Wissenschaft. Imitationseffekte können vorkommen, setzten aber das Zusammentreffen spezieller Bedingungen voraus. In Bezug auf das Zustandekommen vermeintlicher „Ansteckungsphänomene“ scheinen andere Theorien, wie die sozial-kognitive Lerntheorie (vgl. Kapitel V.2.2.1. und Kapitel V.8.), eine bessere und vor allem differenziertere Erklärungsgrundlage zu liefern als das Suggestionskonzept. Zu berücksichtigen ist insbesondere, dass die Medien z.B. bei der Entscheidung zum Selbstmord nur einen von diversen, vermutlich bedeutsameren Faktoren darstellen. Zudem ist davon auszugehen, dass sie oft eher die Art der Ausführung als den Entschluss zur Tat selbst beeinflussen. Die Kenntnis der Berichterstattungsmerkmale, die eine Nachahmungstat begünstigen, ist eine wichtige Voraussetzung zur Entwicklung von journalistischen Richtlinien.

Dafür, dass deren Umsetzung mit einer Reduktion negativer Folgen verbunden sein kann, liegen zumindest erste Hinweise vor.

Wie der Überblick über aktuelle Studien gezeigt hat, ist derzeit ein deutliches Übergewicht auf der Erforschung von Nachahmungseffekten bei Berichten über reale Selbstmorde zu konstatieren. Dennoch eröffnen sich, wie aufgezeigt wurde, auch hier noch neue Forschungsfelder.[162] Weiterer Forschungsbedarf besteht auch in Bezug auf die Nachahmung von Gewalt gegen andere. Insbesondere zu Ansteckungseffekten bei School Shootings fehlt eine empirische Basis bislang noch fast völlig.

3. Habitualisierungs- / Desensibilisierungsthese

3.1. Habitualisierung und Desensibilisierung: Begriffe und Prozesse

Ein weiterer Theorieansatz geht davon aus, dass Mediengewalt Abstumpfungs- bzw. Gewöhnungseffekte auslösen kann. In diesem Zusammenhang wird sowohl der Begriff der *Habitualisierung* als auch der der *Desensibilisierung* gebraucht. Die beiden Termini werden selten voneinander abgegrenzt, und es werden höchst unterschiedliche Phänomene unter ihnen subsumiert (vgl. Kunczik / Zipfel 2006, 113-119; Carnagey / Anderson / Bushman 2007), was eine Forschungsbilanz erschwert.

Einen brauchbaren Versuch einer begrifflichen Systematisierung hat Steven Kirsh (2006a, 219-225) vorgelegt. Kirsh versteht unter *Habitualisierung* eine Gewöhnung an *Mediengewalt* selbst, d.h. als Folge der wiederholten Rezeption von medialen Gewaltdarstellungen nimmt die Reaktion des Individuums auf die entsprechenden Medienbilder ab. Dieses durchaus funktionale Phänomen kann als *Nachlassen einer Orientierungsreaktion* verstanden werden, d.h. die Aktivierung und Reaktionsbereitschaft, die neuartige und potenziell gefährliche Reize anfänglich auslösen, bleibt mit der Zeit aus, wenn sich der Reiz als harmlos bzw. unwichtig erwiesen hat. Es wird diskutiert, ob dieser Habitualisierungsprozess Auswirkungen im Sinne einer *Spirale der Reizüberflutung* besitzen kann, d.h. sowohl auf individueller als auch auf

[162] Zu weiteren relevanten Forschungsbereichen gehört z.B. auch das Thema „Cybersuicide“, d.h. die Rolle von Internetinhalten, insbesondere Suizidforen, für das Selbstmordverhalten (vgl. zu älteren Befunden den Überblick bei Kunczik / Zipfel 2004, 96f.; 2006, 99f.; vgl. auch Becker / El-Faddagh / Schmidt 2004; Winkel / Groen / Petermann 2005; Alao u.a. 2006; Forsthoff u.a. 2006; Biddle u.a. 2008; Biddle / Hawton / Gunnell 2008; Schmidtke u.a. 2008; Birbal u.a. 2009; Harris / McLean / Sheffield 2009; Sher 2009; Wolf 2009). Zu einer ersten Studie, die sich in Gestalt eines Typologisierungsversuchs mit dem Selbstmord in Computerspielen befasst, vgl. Hoffstadt / Nagenborg 2008.

gesamtgesellschaftlicher Ebene dazu führt, dass die konsumierten bzw. die angebotenen Medieninhalte immer erregender und violenter werden müssen, um beim Rezipienten noch auf Interesse zu stoßen (vgl. Kunczik / Zipfel 2006, 116; Kirsh 2006a, 221).

Unter *Desensibilisierung* ist nach Kirsh statt einer Gewöhnung an Mediengewalt eine abnehmende Reaktion auf *reale Gewalt* zu verstehen. Damit ist eine *nachlassende Reagibilität* gegenüber Gewalt im wirklichen Leben gemeint, die sich in einer erhöhten Wahrnehmungsschwelle (violente Handlungen werden nicht mehr als violent eingeschätzt) und einer veränderten Einstellung gegenüber Gewalt im Sinne einer stärkeren Billigung entsprechenden Verhaltens niederschlagen und schließlich auch die Hemmschwelle zur eigenen Gewaltausübung senken kann. In diesem Zusammenhang wird argumentiert, dass die Gewöhnung an Mediengewalt einem Konditionierungsprozess vergleichbar ist und einer ähnlichen Logik folgt wie die verhaltenstherapeutische Methode der *systematischen Desensibilisierung*. Diese wird zur Behandlung von Phobien eingesetzt und basiert auf dem Prinzip, konditionierte Angstreize von der Angstreaktion zu trennen und stattdessen mit einem Entspannungsgefühl zu koppeln. Auch bei der Medienrezeption, so die Argumentation, werde eine zunächst angsterzeugende Gewaltszene mit einer konkurrierenden Reaktion (Entspannung, Nahrungsaufnahme usw.) verbunden. Die Beobachtung violenter Verhaltensweisen werde so mit angenehmen Erfahrungen verknüpft, was Lernprozesse fördere und die Übernahme der gezeigten Verhaltensweisen in das eigene Handlungsrepertoire begünstige (vgl. dazu Kunczik / Zipfel 2006, 115f.).

Sowohl in Bezug auf die Habitualisierung als auch auf die Desensibilisierung lassen sich vier Formen unterscheiden:[163] Eine *physiologische* Abstumpfungsreaktion bezieht sich auf eine Verringerung körperlicher Erregungsreaktionen beim Anblick von Gewalt (zur Problematik physiologischer Messdaten vgl. Kapitel II.3.2.2.). *Kognitive* Effekte schlagen sich auf der Einstellungsebene nieder, z.B. darauf, als wie gerechtfertigt Gewaltausübung im intra- oder extrafiktionalen Kontext betrachtet oder auch als wie alltäglich violentes Verhalten bewertet wird. *Emotionale* Habitualisierung bzw. Desensibilisierung bezieht sich auf das Ausbleiben von Schock- bzw. Angstreaktionen sowie auf eine nachlassende Empathie mit den Opfern von Gewalt. Eine Reduktion der Empathiefähigkeit wird z.T. unabhängig vom Inhalt des Medienkonsums auf dessen schiere Menge zurückgeführt. Eine intensive Beschäftigung mit

[163] Kirsh (2006a, 221f.) nimmt diese Unterscheidung nur in Bezug auf die Desensibilisierung vor – sie lässt sich aber auch auf das Habitualisierungskonzept übertragen (vgl. auch Funk 2005).

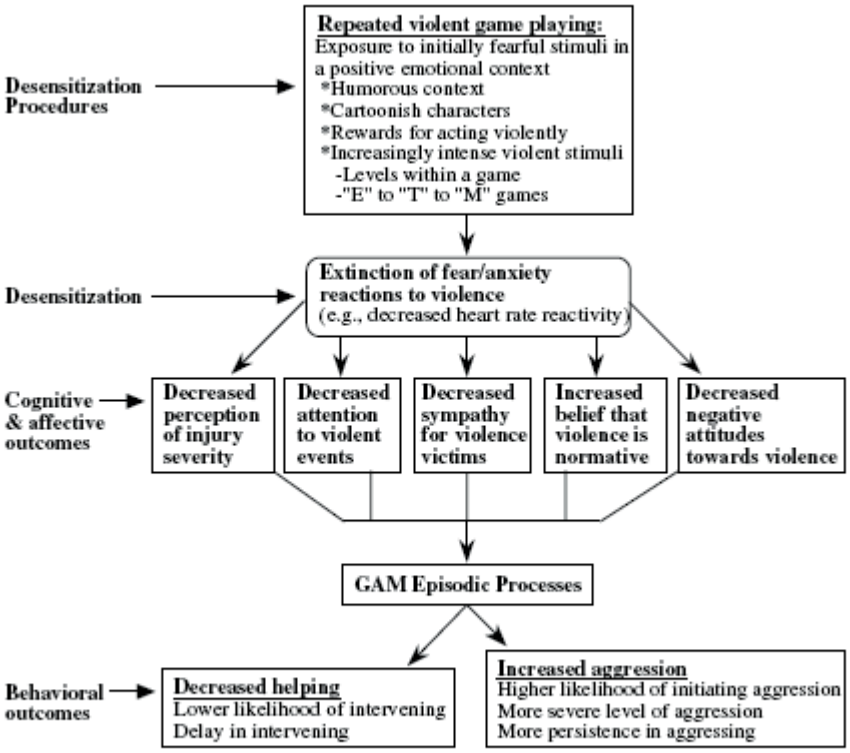
den Medien verringere Gelegenheiten für echte soziale Interaktionen und behindere auf diese Weise die Ausbildung der Empathiefähigkeit.[164] Hierbei handelt es sich aber nicht um Desensibilisierungseffekte im eigentlichen Sinne (vgl. dazu auch Funk 2005, 394). Als vierte Variante ist schließlich eine Desensibilisierung im Bereich des *Verhaltens* zu nennen, die sich in einer höheren Bereitschaft zu eigener Aggression äußert bzw. mit einer verringerten Bereitschaft einhergehen kann, in violente Konflikte einzugreifen bzw. Opfern zu helfen. In Bezug auf eine Habitualisierung könnten Verhaltenseffekte in einer Nutzung immer violenterer Medieninhalte bzw. in Bezug auf Computerspiele in der Wahl immer violenterer Spielhandlungen bestehen.

Die Unterscheidung von Habitualisierung und Desensibilisierung im von Kirsh vorgeschlagenen Sinne ist deshalb wichtig, weil von einer Gewöhnung an bestimmte Medieninhalte noch keineswegs auf Abstumpfungseffekte gegenüber Gewalt im wirklichen Leben und schon gar nicht auf verhaltensrelevante Wirkungen geschlossen werden darf – auch wenn dies in der Medien-und-Gewalt-Literatur implizit oder explizit häufig geschieht. Ein Modell für die möglichen Zusammenhänge zwischen Habitualisierung und Desensibilisierung in ihren verschiedenen Varianten haben Carnagey, Anderson und Bushman (2007) als Konkretisierung ihres General Aggression Models (vgl. Kapitel V.10.) vorgelegt. Im Rahmen so genannter „Desensitization Procedures“ (die Autoren unterscheiden nicht zwischen Habitualisierung und Desensibilisierung) werden demnach ursprünglich vorhandene Anspannungs- und Angstreaktionen auf violente Medieninhalte dadurch verringert, dass diese in einem positiven emotionalen Kontext präsentiert werden (z.B. durch einen humorvollen Kontext, Soundeffekte, Verwendung von Zeichentrickfiguren, Belohnung des Gewaltverhaltens in Computerspielen usw.). Die Intensität der violenten Stimuli steigere sich im Zuge der wiederholten Rezeption im Rahmen der verschiedenen Level eines Spiels bzw. der Zuwendung zu immer gewalthaltigeren Spielen. Der Abstumpfungseffekt äußere sich in einer Löschung von Angstreaktionen gegenüber Mediengewalt, der an einer Verringerung der physiologischen Reaktionen abzulesen sei. Er ziehe Konsequenzen in der kognitiven und emotionalen Verarbeitung realer Gewalt nach sich. Violenten Ereignissen werde weniger Aufmerksamkeit entgegengebracht, Verletzungen würden als weniger schwer wahrgenommen, negative Einstellungen zu Gewalt gingen zurück, die Welt werde verstärkt als gefährlicher Ort

[164] Vgl. z.B. Kleimann / Mößle 2008, 7f.: „Children who spend several hours a day in digital virtual worlds, interacting only with media characters or avatars of other users, seem to have a deficient development of empathy, independent of the consumed content. Our interpretation: Para-social relations to media characters and avatars cannot substitute the role of real-world social interactions in developing empathic abilities.” Vgl. zu einer ähnlichen Position auch Clemente / Vidal / Espinosa 2008, 2398.

wahrgenommen, und die Empathie mit Gewaltopfern lasse nach. Diese kognitiven und emotionalen Wahrnehmungsveränderungen wiederum wirkten sich auf Handlungsentscheidungen in konkreten Situationen aus (vgl. dazu genauer Kapitel V.10.)[165] und führten zu einer verringerten Wahrscheinlichkeit bzw. einer zeitlichen Verzögerung des Hilfeverhaltens sowie zu einer höheren Wahrscheinlichkeit, einer stärkeren Intensität und größeren Ausdauer (bei) der Ausübung von Gewalt.

Abbildung 2: Habitualisierungs- und Desensibilisierungsprozesse im General Aggression Model



Quelle: Carnagey / Anderson / Bushman 2007, 491

Es ist allerdings darauf hinzuweisen, dass dieses Modell in seiner Gesamtheit noch nicht überprüft wurde und insbesondere der Schluss von einem Ausbleiben physiologischer Reaktionen auf kognitive und emotionale Wahrnehmungsverzerrungen in Bezug auf reale Gewalt wie auch auf entsprechende Verhaltenskonsequenzen bislang empirisch wenig abgesichert ist.

[165] Funk (2005, 390f.) weist z.B. darauf hin, dass eine Verringerung der Empathie und eine Veränderung von Einstellungen zur Gewalt dazu führen könne, dass moralische Bewertungsvorgänge ausgeschaltet werden, die ansonsten das Verhalten steuern und Aggression verhindern.

Im Folgenden soll dargestellt werden, welche Ergebnisse die aktuelle Forschung in Bezug auf die verschiedenen Formen der Habitualisierung und Desensibilisierung erbracht hat. Dabei ist zu beachten, dass in den Originalstudien selbst z.T. Habitualisierungseffekte gemessen, aber im Hinblick auf Desensibilisierungswirkungen interpretiert worden sind. Ferner wurden Desensibilisierungseffekte häufig mit Hilfe medial präsentierter Bilder realer Gewalt untersucht.

3.2. Physiologische Habitualisierung

In einem der seltenen Langzeitexperimente haben Ballard u.a. (2006) Gewöhnungsprozesse beim Computerspielen über drei Wochen hinweg untersucht. 42 Versuchspersonen (13 weiblich) zwischen 12 und 18 Jahren spielten während dreier Sitzungen eines von drei Spielen, die sich im Gewaltgehalt und in der Geschwindigkeit unterschieden (jeder Proband spielte während aller Sitzungen dasselbe Spiel). Hierbei handelte es sich um ein violentes, actionreiches Spiel (*Mortal Combat*), ein Gewaltspiel mit Horror-Elementen (*Resident Evil Director's Cut*) oder ein nicht-violentes, schnelles Basketball-Spiel (*NBA Live*). Es zeigte sich, dass der systolische und diastolische Blutdruck nach dem Spiel über die drei Wochen der Untersuchung abnahm, was die Autoren als Gewöhnungseffekt interpretieren.[166] Unterschiede zwischen den verschiedenen Spielgenres waren dabei nicht festzustellen. Innerhalb der jeweiligen Sitzungen kam es zu Beginn des Spiels zu einer Reduktion des Pulses, was von den Forschern als Orientierungsreaktion gedeutet wird. Während des Spiels stieg die Pulsfrequenz wieder auf das Ausgangsniveau und erhöhte sich nach dem Ende des Spiels weiter. Der systolische Blutdruck sank vor dem Spiel, blieb während des Spiels gering und stieg dann wieder an. Die Autoren interpretieren diese Werte als Entspannung der Teilnehmer während des Spiels. Der Anstieg der Messwerte nach dem Ende des Spiels könnte einer durch den Abbruch des Spiels ausgelösten Frustration geschuldet sein. Die über Selbstberichte erhobenen Gefühle von Wut und Aggression variierten weder nach Genre noch zwischen den Sitzungen, waren aber ohnehin sehr gering ausgeprägt. Die Spieler der violenten Spiele berichteten zwar mehr Frustration und Erregung, dies schlug sich aber nicht in unterschiedlichen physiologischen Reaktionen nieder. Insgesamt haben Ballard u.a. (2006) zwar eine phy-

[166] Dass sich hinter diesem Effekt Langeweile verbirgt, halten die Autoren für unwahrscheinlich, weil sich die Basismessungen von Sitzung zu Sitzung nicht änderten, die Spiele Selbstangaben der Befragten zufolge genauso sehr genossen wurden, das Spiel nicht sehr lange gespielt wurde und der Ablauf des Experiments von Sitzung zu Sitzung leicht variierte. Ausgeschlossen werden kann dieser Effekt allerdings nicht. Nicht unproblematisch ist auch, dass die physiologischen Messungen während des Spiels zu drei Zeitpunkten vorgenommen wurden und die Probanden hierfür das Spiel unterbrechen mussten (dies sollte Artefakte durch Bewegung der Teilnehmer verhindern).

siologische Habitualisierung in Bezug auf erregende Computerspiele, nicht aber besondere Effekte speziell violenter Spiele nachweisen können. Die Autoren nehmen an, dass sich die von ihnen gefundenen Effekte auch auf kognitiver und auf Verhaltensebene niederschlagen können und für ein Bedürfnis nach immer erregenderen Inhalten sprechen. Sie können darüber auf Basis der von ihnen erhobenen Daten allerdings nur spekulieren.

In einer italienischen Studie haben Baldaro u.a. (2004) bei 22 männlichen Vielspielern (regelmäßiges Spielen seit 5 Jahren, zum Zeitpunkt der Studie mindestens 1 Stunde täglich) zwischen 20 und 29 Jahren vor, während und nach dem Spiel eines violenten bzw. nicht-violenten Spiels (*Unreal Tournament* bzw. *Puzzle Bobble*) Blutdruck und Puls gemessen. Vor und nach dem Spiel wurden die Ängstlichkeit und Aggressivität über Selbstangaben erhoben. Die Gruppe, die das violente Spiel gespielt hatte, zeigte im Unterschied zu der anderen Versuchsgruppe nach dem Spiel eine gesteigerte Ängstlichkeit und während des Spiels einen erhöhten systolischen Blutdruck. Im Hinblick auf die Aggressivitätswerte und die anderen physiologischen Daten zeigten sich keine signifikanten Effekte. Die Autoren schließen aus ihren Daten auf eine physiologische Aktivierung während des Spiels und ein stärkeres emotionales Involvement, was gegen Habitualisierungseffekte spricht. Sie weisen aber darauf hin, dass die Spiele sich in Bezug auf ihr Erregungspotenzial und andere Eigenschaften unterschieden haben. Ein Problem der Studie liegt zudem darin, dass nur erfahrene Spieler (mit unbekannten Genrepräferenzen) als Probanden rekrutiert und keine unerfahrenen Spieler als Kontrollgruppe herangezogen wurden. Auf diese Weise lassen sich Abstumpfungseffekte kaum sinnvoll ermitteln.[167]

3.3. Emotionale Habitualisierung

Emotionale Habitualisierungseffekte wurden im hier betrachteten Zeitraum von Fanti u.a. (2009) untersucht. 96 Studierende (50% weiblich) zwischen 18 und 26 Jahren sahen ein in der Reihenfolge variiertes Band mit neun violenten Filmszenen und neun nicht-violenten Comedy-Szenen (alle aus der Serie *Friends*) (die Kategorie der Szenen wechselte sich ab). Aggressivität wurde über Selbstangaben zu extremen und unangemessenen aggressiven Verhaltensweisen während der letzten sechs Monate

[167] Die Studie wird trotz ihrer insgesamt eher unklaren Zielsetzung in diesem Kontext angeführt, da die Autoren selbst den Bezug zur Untersuchung von Habitualisierungseffekten herstellen, wenn sie schreiben (Baldaro u.a. 2004, 204): „In particular, we have followed the suggestion given by Ballard and Weist [sic!] (1996), who concluded that, although taking a stand on behalf of the negative potentialities of these games, further research into habitual videogame players is required inorder to determine whether long-term exposure leads to desensitization effects.“

erhoben. Zudem sollten die Probanden einschätzen, wie unterhaltsam sie die gesehenen Szenen fanden. Auch die Empathie mit dem Gewaltopfer wurde gemessen. Es zeigte sich, dass die positive Beurteilung der Gewaltszenen bis zur vierten Szene abnahm und danach bis über das Ausgangsniveau hinaus anstieg. Die Empathie mit dem Opfer nahm bis zur fünften violenten Szene zu und sank danach allmählich bis unterhalb des Ausgangsniveaus ab. Bei den Comedy-Szenen zeigte sich hingegen eine geringe, aber kontinuierliche Abnahme in der (positiven) Beurteilung.

Die Autoren kommen zu dem Schluss, dass eine kurzfristige Habitualisierung gegenüber violenten Stimuli einer kurvilinearen Entwicklung folgt und nach einer ersten Phase mit geringem Rezeptionsgenuss und stärkerer Empathie mit dem Opfer ein Abstumpfungseffekt einsetzt, der zu einem verringerten Mitleid mit dem Opfer und einem gesteigerten Rezeptionsgenuss führt. Dieser Effekt war für alle Probanden festzustellen – nicht nur für die grundsätzlich aggressiveren Individuen, bei denen der Rezeptionsgenuss allerdings größer und die Sympathie mit dem Opfer von Beginn an geringer ausfiel.

Einen ganz anderen Zugang zum Thema wählten Meister u.a. 2008. Im Rahmen von 10 Gruppendiskussionen mit insgesamt 78 Schülerinnen und Schülern verschiedener Schulformen untersuchten sie die Rezeption und Verarbeitung realer violenter Medieninhalte am Beispiel des 11. September 2001, kamen dabei aber auch auf fiktive Gewaltinhalte zu sprechen. Forscher (2008, 73) gelangten zu dem Befund, dass die Jugendlichen zwar Gewalt als Element von fiktionalen Medieninhalten schätzten, „die Alltäglichkeit und mitunter Begeisterung, mit der Jugendliche hier Gewaltdarstellungen betrachten," aber „keineswegs mit einem Abstumpfen und einer Desensibilisierung gegenüber realer Gewalt gleichzusetzen" sei. Meister u.a. (2008, 73) konstatieren sehr dezidiert: „Wer von einer Vorliebe für Thriller und Horrorfilme auf den unsensiblen Umgang mit realen Gewaltdarstellungen oder gar eine grundsätzlich Gewalt befürwortende Haltung schließt, greift ganz eindeutig zu kurz."

3.4. Physiologische Desensibilisierung

Carnagey, Anderson und Bushman (2007)[168] interessierten sich in ihrer Studie für Desensibilisierungseffekte im Sinne einer verringerten physiologischen Reaktion auf reale Gewalt. Im Rahmen eines Experiments spielten 257 männliche und weibliche Studierende nach Messung ihrer Spielpräferenzen und ihrer Aggressivität als Per-

[168] Vgl. dazu auch die Korrekturmeldung im Journal of Experimental Social Psychology 43, 2007, 684.

sönlichkeitszug (Trait Aggressiveness) 20 Minuten lang ein violentes bzw. nicht-violentes Spiel (insgesamt wurden jeweils vier violente und vier nicht-violente Spiele getestet)[169]. Danach sahen sie einen 10-minütigen Film, der Szenen realer Gewalt enthielt (Gewaltausbruch im Gerichtssaal, Konfrontationen mit der Polizei, Schießerei und bewaffnete Auseinandersetzungen zwischen Gefangenen). Währenddessen (sowie vor und nach dem Spiel) wurden ihr Puls und ihre Hautleitfähigkeit gemessen.

Während des Spiels stieg die Herzfrequenz der Probanden an – es zeigte sich hierbei aber kein signifikanter Unterschied zwischen den Versuchsgruppen. Allerdings war die Herzfrequenz der Spieler nicht-violenter Spiele während des Betrachtens der realen Gewaltbilder höher als die der Probanden, die ein violentes Spiel gespielt hatten. Außerdem stieg sie in der Gruppe ohne Gewaltspiele im Vergleich zum Niveau nach dem Spiel an, bei den Spielern violenter Spiele aber blieb sie weitgehend konstant. Auch in Bezug auf die Hautleitfähigkeit gab es während des Spiels selbst keinen signifikanten Unterschied zwischen den Spielern beider Gruppen**.** Beim Betrachten realer Gewalt war jedoch bei den Spielern des violenten Spiels eine Verringerung, bei den Spielern des nicht-violenten Spiels hingegen ein Anstieg der (ohnehin bereits auf einem höheren Niveau befindlichen) Erregung zu konstatieren. Die Verfasser schließen aus diesen Befunden auf einen physiologischen Desensibilisierungseffekt.

Im Rahmen einer im Kapitel zur Hirnforschung (vgl. Kapitel VII.1.) genauer geschilderten Studie haben Bartholow, Bushman und Sestir (2006) mittels EEG-Messungen ebenfalls Hinweise auf einen physiologischen Desensibilisierungseffekt (gemessen über die Reaktion auf violente im Vergleich zu neutralen und negativen Bildern) bei Vielnutzern violenter Spiele festgestellt. Diese gingen zudem mit einem aggressiveren Verhalten im Geräuschtest einher.

Zu recht inkonsistenten Ergebnissen in Bezug auf die Desensibilisierung durch violente Computerspiele kommen Staude-Müller, Bliesener und Luthman (2008). Sie ließen 42 Männer 20 Minuten lang eine stark bzw. schwach violente Version eines Ego-Shooters spielen. In der stark violenten Version bestand das Ziel im Töten möglichst vieler Feinde durch realistisch dargestellte, im Blickfeld des Spielers befindliche Waffen, die physische Verletzungen hervorriefen. In der weniger violenten

[169] Diese unterschieden sich in der Wahrnehmung der Probanden noch in anderen Dimensionen außer im Gewaltgehalt, was bei den Auswertungen ebenso berücksichtigt wurde wie die generelle Aggressivität und die allgemeine Nutzung violenter Spiele.

Version ging es darum, Gegner „einzufrieren“, was durch futuristische Waffen geschah, die nicht im Blickfeld des Spielers waren. Während des Spiels wurden Herzfrequenz und Atmung gemessen, wobei sich allerdings keine Hinweise auf eine verstärkte Erregung ergaben.[170]

Im Anschluss an das Spiel sollten die Probanden verschiedene aversive (d.h. Abneigung bzw. Ekel hervorrufende), aggressive und neutrale Bilder daraufhin beurteilen, wie angenehm bzw. unangenehm und wie erregend sie sie fanden. Die violenten Bilder zeigten z.B. bedrohliche Situationen oder Waffen, die aversiven Bilder z.B. Unfallopfer und Verletzungen. Zusätzlich wurde die Hautleitfähigkeit beim Betrachten der Bilder gemessen.

Während sich in Bezug auf die Beurteilung der Valenz und des Erregungspotenzials der Bilder kein Unterschied zwischen den Spielern des stärker bzw. schwächer violenten Spiels ergab, zeigten die Spieler des hoch gewalthaltigen Spiels bei der physiologischen Messung stärkere Reaktionen auf aggressive Stimuli, aber schwächere in Bezug auf aversive Stimuli. Dieser Befund bestätigte sich im Hinblick auf langfristige Effekte (d.h. den Zusammenhang zwischen der generellen Intensität der Beschäftigung mit violenten Spielen und der Reaktion auf aggressive bzw. aversive Bilder). Weshalb in Bezug auf erstere offenbar ein Priming- (bzw. Sensibilisierungseffekt), in Bezug auf letztere aber ein Desensibilisierungseffekt eintrat, können die Autoren nicht schlüssig erklären. Sie sehen ihren Befund aber insofern als problematisch an, als aus dem Spielen violenter Spiele offenbar eine Aktivierung aggressiver mentaler Strukturen bei gleichzeitiger Abstumpfung gegenüber den (auf den aversiven Bildern gezeigten) negativen Konsequenzen entsprechender Verhaltensweisen für die Opfer von Gewalt resultieren könne. Sie weisen aber darauf hin, dass unklar ist, unter welchen Bedingungen sich die festgestellten Effekte in Verhalten niederschlagen könnten, zumal eine kognitive Kontrolle beim Rezipienten greife.

3.5. Emotionale und kognitive Desensibilisierung

Sowohl kognitive als auch emotionale Desensibilisierungseffekte wurden in einer Studie von Funk u.a. (2004) untersucht. Hierfür wurden 150 Kinder (82 Jungen) im Durchschnittsalter von 10 Jahren befragt. Neben der Nutzung von (violenten) Film-, Fernseh- Spiel- und Internetinhalten und ihrer Erfahrung mit realer Gewalt wurden die Einstellungen der Kinder zur Gewalt sowie ihre Empathie mittels mehrer State-

[170] Im Gegenteil fielen die Erregungsmessungen während des Spiels geringer aus als vor dem Spiel, was die Verfasser auf methodische Probleme zurückführen.

ments gemessen, zu denen die Probanden den Grad ihrer Zustimmung bzw. Ablehnung angeben sollten. Ein Zusammenhang zwischen dem Mediengewaltkonsum und einer verringerten Empathie (*emotionale Desensibilisierung*) zeigte sich nur für die Nutzung violenter Computerspiele. Sowohl eine häufige Nutzung gewalthaltiger Spiele als auch violenter Filme ging mit einer ausgeprägteren Billigung aggressiver Verhaltensweisen (*kognitive Desensibilisierung*) einher. Für das Fernsehen und das Internet zeigten sich keine Effekte (was insofern erstaunt, als in Bezug auf die Nutzung violenter Internetinhalte v.a. das Spielen gewalthaltiger Spiele erhoben wurde).

Eine andere Untersuchung, die ebenfalls langfristige kognitive und emotionale Desensibilisierungseffekte erhob, sich aber in Bezug auf die Operationalisierung und die Art der Versuchspersonen deutlich von der Studie von Funk u.a. unterscheidet, stammt von Scharrer (2008). Die Forscherin führte eine Befragung von 476 durchschnittlich 39-jährigen Probanden aus drei Regionen der USA durch, in der sie den Konsum von (violenten) Unterhaltungsprogrammen im Fernsehen, von Lokalzeitungen sowie des Lokalfernsehens erhob. Den Befragten wurden zudem drei Nachrichten über Gewaltverbrechen vorgelegt, die sie daraufhin beurteilen sollten, welche Gefühle sie bei ihnen auslösten, wie gewalttätig sie waren und wie häufig die darin geschilderten Ereignisse vorkommen.

Es zeigte sich sowohl für Personen mit hohem Konsum violenter Unterhaltungsprogramme als auch für solche mit starkem Konsum lokaler Zeitungen und des lokalen Fernsehens eine geringere emotionale Betroffenheit durch die vorgelegten Nachrichten als bei den Wenignutzern der entsprechenden Medien. Darüber hinaus nahmen intensive Lokalzeitungsnutzer den Gewaltgehalt der Nachrichten als geringer wahr, und intensive Nutzer des Lokalfernsehens schätzten die Häufigkeit der berichteten Geschehnisse höher ein, was als kognitiver Desensibilisierungseffekt interpretiert werden kann.

Allerdings verschwanden diese Zusammenhänge zumeist, wenn der Einfluss von Empathie als Charakterzug berücksichtigt wurde. Nur in zwei Fällen (emotionale Reaktionen bei Konsumenten lokaler Zeitungen und Häufigkeitseinschätzung violenter Ereignisse bei intensiven Lokal-TV-Sehern) zeigte sich eine Interaktion von Medienkonsum und Empathie: „Thus, low empathy in individuals may act in connection with heavy exposure to local news sources to result in a desensitized response to real violent events as encountered in the news.“ (Scharrer 2008, 23).

Hinweise auf *emotionale Desensibilisierungseffekte* sind auch einigen erwähnenswerten älteren Studien zu entnehmen, so z.B. einer Untersuchung von Funk u.a.

(2003), die bei Kindern zwischen 5 und 12 Jahren über die Szenario-Technik zwar keine kurzfristigen Effekte violenten Spielkonsums feststellen konnte, wohl aber einen Zusammenhang zwischen dem generellen Konsum violenter Spiele und geringeren Empathiewerten (nicht aber positiveren Einstellungen zur Gewalt) konstatierte. Steckel (1998) fand bei Kindern zwischen 7 und 14 Jahren nach dem Spielen eines violenten Spiels eine verringerte emotionale Sensitivität (die jedoch nicht mit einer Steigerung des Aggressionsmotivs einherging) und Hinweise auf einen Zusammenhang zwischen der generellen Präferenz für violente Spiele bzw. Spielinhalte sowie einer geringeren Empathiefähigkeit. Zudem zeigte sich die höchste kurzfristige Aktivierung des Gewaltmotivs bei Kindern der Gewaltspielgruppe, die zudem eine hohe generelle Aggressionsneigung aufwiesen.[171] In Bezug auf Fernsehgewalt fanden Myrtek und Scharff (2000) Hinweise auf eine geringere emotionale Beanspruchung bei Vielsehern und bei älteren Schülern (untersucht wurden 200 11- bis 15-Jährige) während des Fernsehens (im Gegensatz zur Schulzeit), die allerdings nicht mit entsprechenden physiologischen Effekten einherging.[172]

Zu *kognitiven Desensibilisierungseffekten* liegen insgesamt weniger Untersuchungen vor. Im aktuellen Untersuchungszeitraum ist eine Studie hinzugekommen, die ihre Befunde zwar als Hinweis auf kognitive Aspekte der Desensibilisierung interpretiert; diese Schlussfolgerung wird allerdings aus dem Ergebnis abgeleitet, dass ein „Hostile Perception Bias“ (vgl. Kapitel II.3.2.1.) teilweise für den Zusammenhang zwischen der Nutzung violenter Spiele und Gewaltverhalten verantwortlich war (vgl. Bartholow / Sestir / Davis 2005), was nicht dem gängigen Verständnis von Desensibilisierungseffekten entspricht.

---

[171] Steckel (1998) zeigte den Kindern nach der Beschäftigung mit einem aggressionshaltigen Kampfspiel oder einem nicht-violenten Sortierspiel eine Reihe neutraler und emotionaler Dias. Die Reaktionen der Kinder wurden über die (frei wählbare) Betrachtungszeit, Mimik und Gestik während der Rezeption sowie über physiologische Messungen erhoben. Nach einer weiteren Spielphase schätzten die Kinder ihre emotionale Befindlichkeit auf einer Adjektivskala ein und bekamen sechs Bilder mit Konfliktsituationen gezeigt, zu denen sie eine Geschichte erzählen sollten, die dann auf aggressionsbezogene Elemente hin ausgewertet wurde. Kurz- und langfristige Empathiereduktionen und eine langfristige Steigerung des Aggressionsmotivs fanden auch Trudewind und Steckel (2002) in einer ähnlich angelegten Untersuchung.

[172] Die Daten wurden über ein tragbares Datenerfassungssystem erhoben, das physiologische Daten maß und über das die Schüler alle 15 Minuten über ihre Befindlichkeit Auskunft gaben.

3.6. Desensibilisierung in Bezug auf das Verhalten

Eine Desensibilisierung in Bezug auf das Verhalten wurde bislang nur selten untersucht. Ältere Studien, in denen gemessen wurde, wie lange Kinder nach der Rezeption eines violenten bzw. nicht-violenten Films brauchen, um Hilfe zu holen, wenn sie Zeuge eines eskalierenden Streits werden, haben hierzu widersprüchliche Ergebnisse erbracht (vgl. dazu Kirsh 2006a, 222f.). An dieses experimentelle Design knüpfen Bushman und Anderson (2009) in einer aktuellen Untersuchung mit einem studentischen Sample an. Die Forscher ließen 320 Probanden (50% weiblich) 20 Minuten lang eines von vier violenten bzw. eines von vier nicht-violenten Computerspielen spielen. Während sie im Anschluss daran einen Fragebogen ausfüllten, hörten die Versuchsteilnehmer vor der Tür ihres Raumes einen lautstarken und schließlich bis hin zur physischen Gewalt eskalierenden Streit, in dem es darum ging, dass einer der beiden Kontrahenten dem anderen den Freund bzw. die Freundin ausgespannt habe (die Szene wurde für männliche bzw. weibliche Versuchspersonen entsprechend angepasst). Diese Streitszene wurde von einem Band abgespielt, wobei die realistische Anmutung in einem Pretest überprüft und durch das Umwerfen eines Stuhls und Tritte gegen die Tür des Versuchsraums unterstützt wurde. Die Szene endete mit Schmerzenslauten des Opfers und dem Verschwinden des Täters. Die Forscher maßen die Zeit, die die Probanden brauchten, um den Raum zu verlassen und dem Opfer zu Hilfe zu kommen. Wenn der Proband nach 3 Minuten noch nicht reagiert hatte, kehrte der Versuchsleiter zurück und fragte ihn nach besonderen Vorkommnissen. Diejenigen, die den Kampf erwähnten, wurden um eine Einschätzung der Schwere des Streits gebeten.

Aus der Gruppe, die ein violentes Spiel gespielt hatte, versuchten 21% dem vermeintlichen Opfer zu Hilfe zu kommen, in der Gruppe, die ein nicht-violentes-Spiel gespielt hatte, waren es 25% (dieser Unterschied war nicht signifikant). Unter den Probanden, die in der Befragung angegeben hatten, dass ihr Lieblingsspiel Kampfszenen beinhalte, halfen signifikant weniger Personen (11% vs. 26%). Wenn sich Spieler des violenten Spiels zum Helfen entschieden, benötigten sie dafür signifikant länger als die Spieler des nicht-violenten Spiels. (durchschnittlich 73 vs. 16 Sekunden). Unter den Spielern des violenten Spiels waren auch signifikant weniger Personen bereit, dem Versuchsleiter vom Stattfinden der Auseinandersetzung zu berichten, die von ihnen zudem als weniger ernst eingestuft wurde als von den Spielern des nicht-violenten Spiels.

In einer zweiten Studie testeten Bushman und Anderson (2009) im Rahmen eines Feldexperiments die Hilfsbereitschaft von 162 erwachsenen Besuchern eines violenten bzw. nicht-violenten Kinofilms. In jeweils der Hälfte der Fälle wurde der Test vor bzw. nach der Kinovorführung durchgeführt. Das Hilfeverhalten wurde durch folgende Szene überprüft: Eine junge Frau mit verbundenem Knöchel humpelte vor dem Kino herum und versuchte, ihre heruntergefallenen Krücken wieder aufzuheben. Ein außer Sicht befindlicher Mitarbeiter stoppte die Zeit, die die Probanden zum Helfen brauchten, und hielt außerdem das Geschlecht des Helfenden und die Zahl potenzieller anderer Helfer in der Umgebung fest. Dieses Szenario wurde insgesamt 36-mal durchgeführt.

Das Experiment ergab, dass sich die Hilfsbereitschaft der Versuchspersonen mit der Zahl der anwesenden anderen Personen verringerte und Frauen seltener halfen als Männer. Dieser Befund war allerdings nicht signifikant. Außerdem brauchten Probanden, die gerade einen violenten Film gesehen hatten, 26% länger, bis sie halfen, als die Probanden in den anderen drei Bedingungen (6,89 vs. 5,46 Sekunden). Da sich zwischen den Besuchern des violenten und des nicht-violenten Films, die die Szene *vor* dem Film vorgespielt bekamen, keine signifikanten Unterschiede zeigten, schlossen die Forscher aus, dass Personen, die sich für violente Filme interessieren, generell weniger hilfsbereit sind als solche, die nicht-violente Filme besuchen. Der festgestellte Effekt konnte folglich auf die Filmrezeption selbst zurückgeführt werden.

Die Autoren sehen hiermit nicht nur ihre Annahme eines Desensibilisierungseffekts bestätigt, sondern betrachten auch einen Mechanismus als belegt, bei dem die Wahrnehmung eines Notfalls und die Beurteilung der Schwere des Notfalls dem Hilfeverhalten vorausgehen. Das hieße, dass auch kognitive Desensibilisierungseffekte vorliegen, d.h. die Wahrnehmung der Probanden durch die Rezeption violenter Medieninhalte verändert und auf diesem Wege ihr Verhalten beeinflusst wurde.

Einer ganz anderen Art und Weise, Hilfeverhalten zu operationalisieren, haben sich Boggs, Roskos-Ewoldsen und Rhodes (2008) bedient. Sie maßen prosoziales Verhalten im Kontext des Computerspielens selbst, indem sie 268 Studierende nach ihrer Bereitschaft befragten, anderen Spielern in verschiedenen Spielsituationen zu helfen (wobei mit „Hilfe“ Vorschläge zur Spielstrategie, Ratschläge zur Spielsteuerung, das Verraten von Tricks usw. gemeint war). In dieser Studie zeigte sich, dass Spieler, die häufig Rennspiele sowie Shooter-Spiele spielten, keine Desensibilisierungseffekte zeigten, sondern vielmehr ein besonders ausgeprägtes Hilfeverhalten gegenüber

anderen Spielern an den Tag legten. Dies galt allerdings nur für eines von fünf untersuchten Szenarien, nämlich für Situationen, in denen die Spieler anderen beim Spielen zusahen (im Gegensatz zu Situationen, in denen die Spieler mit anderen zusammen spielten oder andere ihnen beim Spielen zusahen).

Gesonderte Erwähnung verdient abschließend eine noch unveröffentlichte Studie von Barbara Krahé u.a. Diese zeichnet sich dadurch aus, dass sie in vielen früheren Untersuchungen einzeln analysierte Aspekte gemeinsam untersucht. Damit kommt sie der empirischen Prüfung von Habitualisierungs- bzw. Desensibilisierungsvorgängen, wie sie etwa die Erweiterung des General Aggression Models postuliert, am nächsten. Krahé u.a. untersuchten sowohl kurz- als auch langfristige Habitualisierungseffekte, differenzierten in Bezug auf kurzfristige Effekte zwischen violenten, traurigen und lustigen Medieninhalten und maßen die Auswirkungen auf violente Kognitionen sowie provozierte und unprovozierte Aggression. Habitualisierung selbst wurde über physiologische Messdaten (Hautleitfähigkeit) sowie Selbstangaben der Probanden zu ihrem emotionalen Zustand erhoben. Dabei unterschieden die Forscher zwischen *ängstlicher Erregung* und *angenehmer Erregung*. Sie gingen davon aus, dass Mediengewalt ängstliche Erregung im Zuge eines Habitualisierungsprozesses verringert, so dass positive Erfahrungen bei der Rezeption von Mediengewalt möglich werden. Huesmann und Kirwil (2007) sprechen in diesem Kontext von einer „Sensibilisierung“ („Sensitization“) positiver Gefühle gegenüber Mediengewalt – ein Effekt, der nach Krahé u.a. als indirekter Indikator für eine Reduktion negativer Gefühle gegenüber Gewalt interpretiert werden kann. Dementsprechend nahmen Krahé u.a. an, dass der habituelle Konsum von Mediengewalt negative emotionale Reaktionen verringert und (zumindest bei einigen Rezipienten) positive erhöht.

Die Untersuchung bestand aus einer Online-Befragung, in der 625 Studierende Auskunft zu ihrem Mediengewaltkonsum (Häufigkeit des Konsums verschiedener vorgegebener Genres von Filmen und Spielen, die von einer Gruppe von Studierenden in Bezug auf ihren Gewaltgehalt eingeschätzt wurden) sowie ihrer Aggressivität (Buss-Perry-Skala), ihrer allgemeinen Erregbarkeit und ihrer normativen Akzeptanz von Aggression (Szenariotechnik) gaben. 303 der Befragten (88 Frauen, Durchschnittsalter knapp 24 Jahre) nahmen zwei Wochen später an einem Experiment teil, in dem ihnen zwei Filmclips von wenigen Minuten Dauer gezeigt wurden. Dabei handelte es sich um violente Clips sowie Filmausschnitte mit entweder traurigem oder lustigem Inhalt. Die Erregung der Probanden wurde über die Hautleitfähigkeit (vor den Clips und während der Rezeption) sowie Angaben dazu, als wie angst-

erregend bzw. angenehm sie den Clip empfunden hatten, gemessen. Die Zugänglichkeit aggressiver Kognitionen wurde über eine „Lexical Decision Task“ (vgl. Kapitel I.3.2.2.) und das provozierte bzw. unprovozierte violente Verhalten über einen Geräuschtest (vgl. Kapitel II.3.2.3.) gemessen. Dabei wurde(n) der erste Testdurchlauf (in dem die Probanden gewannen und als erste Dauer und Intensität des Geräusch bestimmen konnten) als unprovozierte und alle weiteren Durchläufe (in denen die Probanden bereits selbst eine „Bestrafung“ durch ihren vermeintlichen Gegenspieler erhalten hatten) als provozierte Gewalt interpretiert.

Die Studie ergab langfristige Habitualisierungseffekte insofern, als Probanden, die grundsätzlich viel Mediengewalt konsumierten, mit geringerer physiologischer Erregung auf den violenten (und auch den traurigen) Filmclip reagierten. Auch zeigten sie eine höhere positive Erregung. Tendenziell waren auch geringere Angstgefühle festzustellen – dieses Ergebnis war jedoch nicht signifikant. Die Zusammenhänge zwischen Medienkonsum und selbstberichteter Erregung zeigten sich nur für violente Clips – in Bezug auf traurige und lustige Inhalte waren sie nicht festzustellen.

Während sich kein Zusammenhang zwischen der physiologischen Erregung und aggressiven Kognitionen und Verhaltensweisen ergab, zeigten Pfadanalysen die folgenden Befunde: Die Zugänglichkeit aggressiver Gedanken wurde direkt durch den habituellen Mediengewaltkonsum beeinflusst. Zudem zeigten sich Anhaltspunkte für einen indirekten Wirkungspfad, der über eine höhere angenehme Erregung vermittelt wurde. Auf die unprovozierte Aggression wirkte sich der generelle Mediengewaltkonsum nicht direkt aus, ein indirekter Zusammenhang wurde über einen Anstieg angenehmer und einen Rückgang ängstlicher Erregung vermittelt. Provozierte Aggression wurde lediglich über die generelle Gewaltakzeptanz vorhergesagt. Die Annahme, dass die beobachteten Effekte eine spezifische Reaktion auf *violente* Inhalte darstellen, bestätigte sich.

Wie Krahé u.a. anmerken, fehlen in dieser Studie Messungen in Bezug auf Desensibilisierungseffekte, d.h. Reaktionen auf Gewalt im wirklichen Leben, Empathie mit den Opfern usw. Auch ist nicht auszuschließen, dass hinter dem Mediengewaltkonsum und der Reaktion im Labor ein dritter, nicht berücksichtigter Faktor steht. Ferner beziehen sich die festgestellten (Kurzzeit-)Effekte auf nicht-interaktive Medien. Dennoch ist das von den Forschern gewählte Design besser als das mancher Vorgängeruntersuchungen in der Lage, Habitualisierungs- bzw. Desensibilisierungsprozesse in ihrer Gesamtheit zu erfassen.

3.7. Zusammenfassung

Insgesamt ist festzustellen, dass der Forschungsstand zu Abstumpfungseffekten durch Mediengewalt noch immer recht heterogen und widersprüchlich ist. Habitualisierung bzw. Desensibilisierung werden sehr unterschiedlich verstanden und operationalisiert. Ein Teil der Untersuchungen legt den Schwerpunkt auf langfristige, ein anderer auf kurzfristige Effekte, wobei letztere dem Grundgedanken eines allmählichen, kumulativen Gewöhnungsprozesses widersprechen und daher im Labor eigentlich nicht sinnvoll analysierbar sind. Es existieren theoretische Überlegungen dazu, auf welche Weise sich eine Gewöhnung an violente Medieninhalte auch auf eine Desensibilisierung gegenüber realer Gewalt niederschlagen und negative Konsequenzen nach sich ziehen kann, und für einzelne dieser Mechanismen liegen auch empirische Hinweise vor. Der vollständige Ablauf solcher Prozesse ist allerdings bislang nicht geprüft worden, und auch Studien, die versuchen, mehrere Etappen der Gewöhnung an Mediengewalt und ihrer Folgen einzubeziehen, sind noch selten.

Dass mit der Häufigkeit der Zuwendung einer Gewöhnung an violente Medieninhalte erfolgt, ist recht gut belegt. Unklar bleibt hingegen, ob hieraus tatsächlich Konsequenzen für den Umgang mit realer Gewalt resultieren oder nicht vielmehr von einem ganz normalen und funktionalen Anpassungsmechanismus auszugehen ist. Selbst wenn Habitualisierungsprozesse sich in Desensibilisierungsphänomenen niederschlagen, bleibt immer noch zu fragen, in welcher Form dies geschieht, und ob daraus tatsächlich negative Konsequenzen folgen müssen. So argumentiert z.B. Jürgen Grimm (1999, 719), dass eine Verringerung des Einfühlungsvermögens durch die Rezeption von Gewaltfilmsequenzen (v.a. solchen mit schmutziger Gewalt) auch als funktionaler Schutzmechanismus verstanden werden könne. Die Verringerung von „Einfühlungsstress“ gehe mit einer reduzierten „Neigung zur unkontrollierten Gefühlsüberflutung“ einher, was das Risiko emotionsbedingter Fehlreaktionen und einer Lähmung der Handlungsfähigkeit (z.B. in Situationen, in denen Hilfeleistungen erforderlich sind wie etwa bei Unfällen) verringere. Damit soll die Möglichkeit einer Senkung der Hemmschwelle für die eigene Gewaltausübung bzw. reduziertes Hilfeverhalten durch eine Gewöhnung an violente Mediendarstellungen nicht völlig ausgeschlossen werden, die bisherige Befundlage ist allerdings noch zu dürftig, um derart weitreichende Schlussfolgerungen zu ziehen.

4. Kultivierungsthese

4.1. Der Ansatz von George Gerbner u.a.

Die Kultivierungsthese befasst sich mit langfristigen Folgen des Mediengewaltkonsums. Im Rahmen des 1967 begonnenen *Cultural Indicators Project*[173] untersuchten George Gerbner u.a. die Wirkungen des Fernsehens auf das Bild der Rezipienten von der sozialen Realität. Es ging den Forschern dabei nicht um die Wirkung einzelner Genres oder Sendungen, sondern um Effekte, des (US-amerikanischen) Fernsehens als „relativ kohärentem System von Bildern und Botschaften" (Gerbner u.a. 1994, 18). Das Fernsehen vermittle sowohl im Unterhaltungs- als auch im Informationsbereich ein einheitliches Weltbild und reflektiere und verfestige dabei bestehende und ungerechte Machtstrukturen der Gesellschaft. Männer und Weiße seien dominant; Farbige, Frauen und Kinder würden als Opfer präsentiert.[174] Gerbner (1972) sah die grundlegende Funktion von Gewaltdarstellungen[175] in der Erhaltung bestehender Machtstrukturen, weil ein Weltbild kultiviert werde, das hierarchische Werte und damit verbundene Machtverhältnisse als selbstverständlich akzeptiere. In Konflikten siege der Staat, was die Gefahren von Normabweichungen verdeutliche. Die heile Welt der weißen Mittelschicht sei ständig von Gewalt und Verbrechen bedroht, aber der Staat erhalte Recht und Ordnung aufrecht. Das Fernsehen sei – wie früher die Religion – ein kulturelles Bindemittel, ein allen gemeinsames tägliches Ritual des Konsums von Inhalten, das sowohl von den Eliten als auch von der breiten Öffentlichkeit konsumiert werde. Dabei wird davon ausgegangen, dass die Fernsehnutzung nicht selektiv erfolge, sondern gesehen werde, was gerade laufe. Das Weltbild der Rezipienten – so die grundlegende These – werde auf diese Weise stärker von Fernsehinhalten als von der Wirklichkeit selbst geprägt.

Die klassischen empirischen Studien zur Kultivierung folgten der Annahme, dass das Weltbild der Rezipienten desto weniger der Realität und desto stärker dem durch das

---

[173] Das *Cultural Indicators Project* bestand neben einer *Institutional Process Analysis*, die sich mit den Hintergründen der Auswahl, Produktion und Verbreitung der Medieninhalten befasste, aus den beiden zentralen Teilen der *Message Analysis* (Inhaltsanalyse) und der *Cultivation Analysis* (Kultivierungsanalyse).

[174] Vgl. dazu aber die Befunde von Signorielli (2005), die die Methode der inhaltsanalytischen Datenerhebung in der Tradition von Gerbner weiterführte und dabei für die jüngere Zeit bezogen auf die Präsentation von Gewalt eine ähnliche Darstellung der verschiedenen Bevölkerungsgruppen konstatierte (vgl. Kapitel III.3.4.3.).

[175] An dieser Stelle ist darauf hinzuweisen, dass Gewaltdarstellungen zwar ein erstes zentrales Thema, im Laufe der Kultivierungsforschung aber nur noch eines von vielen Untersuchungsfeldern darstellen (neben Themen wie politische Einstellungen, Wertvorstellungen, Geschlechtsrollen, Gesundheit, Familie usw.; vgl. dazu Rossmann 2008, 74).

Fernsehen verbreiteten (über Inhaltsanalysen ermittelten) Weltbild entspricht, je mehr Zeit sie mit dem Fernsehen verbringen. Die Rezipienten wurden daher in *Vielseher* (zumeist operationalisiert über einen täglichen Fernsehkonsum von 4 Stunden und mehr) und *Wenigseher* (bis zu 2 Stunden täglicher Fernsehkonsum) eingeteilt. Das Weltbild der Probanden wurde z.B. erhoben, indem sich Probanden zwischen Antwortmöglichkeiten entscheiden sollten, die einmal der Fernsehwelt und einmal der realen Welt entsprachen (z.B. Prozentsatz der Verbrechen mit violentem Charakter, Anteil der Bevölkerung, der in der Strafverfolgung tätig ist, usw.; „first-order cultivation"). Außerdem wurde nach Einstellungen und Bewertungen gefragt (z.B. ob man den meisten Menschen trauen könne oder nicht usw.; „second-order cultivation"). Wenn sich die Vielseher eher für der Fernsehwelt entsprechende Antworten entschieden als die Wenigseher, betrachteten die Forscher den Einfluss des Fernsehens als nachgewiesen.

Erste Studien bestätigten die Annahmen der Kultivierungsthese, allerdings fielen die Effekte umso schwächer aus, je mehr Drittvariablen kontrolliert wurden. Insgesamt sind sowohl das theoretische Konzept als auch die empirische Umsetzung der Kultivierungsthese auf massive Kritik gestoßen (vgl. dazu ausführlich Kunczik / Zipfel 2006, 124-133; Rossmann 2008, 31-63), so dass noch heute die Einschätzung von Burdach (1987, 360) gilt, die Kritik an Gerbners Arbeiten habe mehr zum Fortschritt der Medienwirkungsforschung beigetragen als die Forschungsergebnisse selbst.[176] In einer Meta-Analyse von Kultivierungsstudien resümierten Shanahan und Morgan (1999), die These habe eine breite Bestätigung erfahren. Es gebe aber noch nicht genügend erforschte Drittvariable, die für unterschiedlich ausgeprägte Kultivierungseffekte verantwortlich zeichneten.[177] Auch sei der Kausalzusammenhang der verschiedenen Variablen bei der Kultivierung noch nicht eindeutig bestimmt.

Die jüngere Kultivierungsforschung konzentriert sich stärker auf konkrete (violente) Genres als auf das Gesamtprogramm, bezieht Rezipientenvariablen (z.B. eigene

[176] Eine von Gerbner selbst vorgenommene Modifikation der Kultivierungsthese stellt deren Erweiterung um die Konzepte *Mainstreaming* und *Resonance* dar (vgl. dazu Kunczik / Zipfel 2006, 123). Mit *Mainstreaming* ist gemeint, dass sich bei Wenigsehern verschiedene soziale Gruppen in ihrer Realitätssicht unterscheiden, diese Unterschiede aber bei den Vielsehern verschwinden, da sich deren Ansichten durch das Fernsehen dem „Mainstream", d.h. vorherrschenden Tendenzen in der öffentlichen Meinung, angleichen. *Resonance* besagt eine Verstärkung von Kultivierungseffekten, wenn Fernsehinhalte durch Realitätserfahrungen bekräftigt werden.

[177] Rossmann (2008, 63-75) macht darauf aufmerksam, dass Shanahan und Morgan entsprechende Studien aus ihrer Analyse bewusst ausgeschlossen haben. In einer eigenen Meta-Analyse kommt sie ebenfalls zu dem Schluss, dass eine deutliche Überzahl von Studien Kultivierungseffekte gefunden hat, die allerdings gering sind und „einer Vielzahl von Einschränkungen" (Rossmann 2008, 75) unterliegen.

Gewalterfahrungen, Nutzungsmotive) sowie Inhaltsfaktoren der Darstellung (z.B. Realitätsgrad, Glaubwürdigkeit, Lebhaftigkeit) ein, befasst sich auch mit der Möglichkeit eines umgekehrten Kausalitätszusammenhangs (furchtsame Menschen wenden sich verstärkt (violenten) Fernsehinhalten zu) und versucht Aussagen über die bei der Kultivierung ablaufenden Prozesse zu treffen (vgl. zu einem Überblick Kunczik / Zipfel 2006, 124-138 sowie Rossmann 2008).[178]

Im hier betrachteten Zeitraum sind sehr unterschiedliche Aspekte der Kultivierungsthese empirisch untersucht worden, und die entsprechenden Studien haben zu recht heterogenen Befunden geführt. Zu den im Folgenden genauer dargestellten Aspekten gehören zunächst die Auswirkungen von Fernsehnachrichten und/oder verschiedener verbrechensbezogener fiktiver Genres auf die Einschätzung unterschiedlicher Gesichtspunkte von Kriminalität sowie auf die Entstehung von Verbrechensfurcht. Andere Studien haben sich mit konkreten Eigenschaften der Darstellung von Gewalt im Fernsehen (v.a. der Lebhaftigkeit) beschäftigt und deren Auswirkungen auf die Kultivierung untersucht. In wieder anderen Studien standen Rezipienteneigenschaften, insbesondere die subjektive Wahrnehmung der Fernsehrealität, im Mittelpunkt. Während sich die überwiegende Zahl der Untersuchungen gemäß der Ursprungsaussagen der Kultivierungsthese auf das Fernsehen beziehen, sind mittlerweile auch Kultivierungseffekte durch Computerspiele in den Blick genommen worden. Des Weiteren hat sich eine neue Veröffentlichung mit der Frage der Kausalitätsrichtung und der Gültigkeit alternativer Erklärungen des Zusammenhangs zwischen Fernsehkonsum und Ängstlichkeit auseinandergesetzt. Schließlich liegt mit dem Ansatz der Kultivierung von Emotionen eine Weiterentwicklung der Kultivierungsthese vor, deren empirische Prüfung noch ganz am Anfang steht.

[178] Da hier der Fokus auf Kultivierungseffekten speziell violenter Darstellungen liegt, wird auf Versuche einer theoretischen Weiterentwicklung des Kultivierungsansatzes im Allgemeinen nicht näher eingegangen. Erwähnt seien in diesem Zusammenhang der Versuch von Bilandzic (2006), die Kultivierungsthese auf Basis eines konstruktivistischen Ansatzes zu modifizieren, sowie ein ausgesprochen differenziertes Prozessmodell von Rossmann (2008), das auf Basis einer umfassenden Sichtung des bisherigen Forschungsstandes und unter Einbeziehung psychologischer Erkenntnisse zur Informationsverarbeitung entwickelt wurde.

4.2. Neue empirische Befunde zur Kultivierung

4.2.1. Verbrechensbezogene Medieninhalte und Kriminalitätswahrnehmung

Zu den Studien der erstgenannten Kategorie gehört z.B. eine Untersuchung von Goidel, Freeman und Procopio (2006), die mittels Telefoninterviews bei knapp 500 wahlberechtigten Bürgern in Louisiana den Zusammenhang zwischen dem Fernsehkonsum (Nachrichtensendungen und realitätsnahe Sendungen über Verbrechen) auf der einen und der Einschätzung der Kriminalitätsrate bei Jugendlichen sowie der Beurteilung des Jugendrechtssystems auf der anderen Seite analysierten. Die Forscher vermuteten insbesondere bei Sendungen, die reale Verbrechen zum Thema haben (*Cops* und *America's Most Wanted*), starke Auswirkung der Medieninhalte auf das Weltbild. Die Befunde der Autoren sprechen dafür, dass der Medienkonsum tatsächlich mit der Einschätzung der Jugendkriminalität sowie der wahrgenommenen Effektivität des Jugendrechtssystems zusammenhing. Ein hoher Fernsehkonsum ging mit der Vorstellung einher, die Jugendkriminalität steige an, obwohl diese zum Zeitpunkt der Befragung (März / April 2003) abnahm. Dieses Fehlurteil der Rezipienten betraf insbesondere die Einschätzung violenter Verbrechen. Für die Jugendkriminalität galt die Beziehung zwischen Medienkonsum und Weltbild aber nur in Bezug auf Nachrichtensendungen und nicht hinsichtlich realitätsnaher Programme. Für die Einschätzung der Kriminalität zeigte sich ein umgekehrter Befund (Goidel/ Freeman/Procopio 2006, 134): „[…] reality-based crime programming and not television news was associated with exaggerated perceptions of crime rates." Hoher Fernsehkonsum war auch mit der Annahme verbunden, dass Haftstrafen besser zur Kriminalitätsbekämpfung geeignet sind als Rehabilitationsmaßnahmen (nach den Angaben der Autoren ist in der Realität das Gegenteil der Fall). Der Konsum von Fernsehnachrichten hing zwar nicht mit einer Überschätzung von Kriminalität zusammen, führe aber nach Goidel, Freeman und Procopio (2006, 134) möglicherweise „to erroneous conclusions regarding the effectiveness of various solutions." Stärkerer Konsum von Fernsehnachrichten war ferner mit einer stärkeren Punitivität (Befürwortung harter Strafen) in Bezug auf Jugendkriminalität verbunden. Bei der Bewertung der Studie ist allerdings zu berücksichtigen, dass die festgestellten Zusammenhänge z.T. sehr schwach waren und eine kausale Interpretation der Ergebnisse wie auch in anderen rein auf Querschnittsdaten basierenden Befragungen nicht möglich ist.

Ebenfalls in den USA untersuchte Dixon (2008) durch eine telefonische Befragung von gut 500 englischsprachigen Erwachsenen (18 Jahre und älter, 58% weiblich) in

Los Angeles County, inwieweit die Überrepräsentation dunkelhäutiger, erwachsener Krimineller in den lokalen Nachrichtensendungen das Weltbild der Rezipienten beeinflusste. Dixon interessierte sich u.a. dafür, ob die Aufmerksamkeit gegenüber Verbrechensnachrichten sowie die Kriminalitätsrate in der Nachbarschaft mit der Besorgnis über Verbrechen zusammenhing. Es zeigten sich positive Beziehungen zwischen der Aufmerksamkeit gegenüber Verbrechensnachrichten und der Verbrechenseinschätzung sowie einer größeren Neigung, dunkelhäutigen (im Gegensatz zu weißen) Verdächtigen die Schuld an einem Verbrechen zuzuschreiben.[179] Die wahrgenommene Vertrauenswürdigkeit der Nachrichten stand nicht in Zusammenhang mit den untersuchten abhängigen Variablen.

In einer finnischen Studie stellten Salmi, Smolej und Kivivuori (2007) interpersonales Vertrauen als Teilaspekt sozialen Kapitals ins Zentrum ihrer Analyse und prüften, inwieweit die Annahme zutraf, dass Fernsehkonsum zu einem negativen Weltbild führe: „As criminologists, our main interest lies in the possible association between victimization, fear of crime, use of crime news media and trust.“ (Salmi / Smolej / Kivivuori 2007, 255). Bei einem nationalen Sample finnischer Jugendlicher (N = 5142; Alter: 15 bis 16 Jahre) zeigte sich, dass sowohl Viktimisierungserfahrungen[180] als auch die Furcht vor Verbrechen mit einem niedrigen Niveau sozialen Vertrauens verbunden waren. Der regelmäßige Konsum von Verbrechensberichten ging ebenfalls mit niedrigem sozialem Vertrauen einher. Die Autoren resümieren (2007, 266): „The core finding of the present article was that criminal victimizations undermine adolescents’ social trust in other people.“

Lett u.a. (2004) wählten als Ausgangspunkt für ihre Untersuchung der Kultivierungsthese die Terrorangriffe des 11. September 2001. Befragt wurden Studenten (N = 234; 149 weiblich, Alter ca. 19 Jahre), die sechs Wochen nach den Attacken einen Fragebogen ausfüllten. Untersucht wurden die Beziehungen zwischen dem Konsum von Fernsehnachrichten und der Wahrnehmung der Gewalt, die von Nicht-

---

[179] Auch im Rahmen eines Experiments kam Dixon (2006) zu dem Ergebnis, dass Studierende mit hohem Konsum von Fernsehnachrichten eher dazu neigten, dunkelhäutigen Verdächtigen die Schuld zuzuschreiben, als dies bei weißen Verdächtige der Fall war. In einem ebenfalls mit Studenten durchgeführten, weiteren Experiment (Dixon 2007) wurden die Teilnehmer mit einem in eine Nachrichtensendung eingebetteten Beitrag konfrontiert, in dem die Hautfarbe des Polizisten bzw. des Täters jeweils weiß, schwarz oder nicht identifizierbar war. Auch in dieser Untersuchung wurde der vorangegangene Fernsehnachrichtenkonsum berücksichtigt. War die Hautfarbe der Akteure nicht erkennbar, wurden Täter eher als Farbige und Polizisten eher als Weiße eingestuft.

[180] Diese wurden in zufällige und dauerhafte Erfahrungen unterschieden, wobei die Beziehung zwischen dauerhafter Erfahrung und Vertrauen stabiler war als die zwischen Vertrauen und zufälliger Erfahrung.

Staatsbürgern der USA ausging, negativen persönlichen Emotionen und persönlichen Beziehungen gegenüber dem Islam bzw. islamischen Peers. Nach dieser Studie hatte das Ausmaß des Konsums von Fernsehnachrichten keinen Einfluss auf die Wahrnehmung des Ausmaßes der Gewalt, die von Nicht-Staatsbürgern der USA zu verantworten ist. Auch das Urteil darüber, wie andere US-Amerikaner dies einschätzten, stand in keiner Beziehung zum Fernsehnachrichtenkonsum. Dieser war allerdings negativ verbunden mit persönlichen Emotionen sowie einer negativen Einstellung gegenüber islamischen Peers. Je intensiver der Konsum von Fernsehnachrichten nach dem 11. September war, desto positiver fiel im Übrigen das Ansehen des Islam insgesamt aus, was die Autoren auf eine differenzierte Nachrichtenberichterstattung zurückführen, in der Terroristen als extremistische Abweichler vom Islam charakterisiert worden seien. Die Autoren resümieren, Kultivierungseffekte müssten genre- und / oder inhaltsspezifisch gesehen und dementsprechend differenziert untersucht werden.

Eine auf ein bestimmtes Genre konzentrierte Studie hat z.B. Kim (2007) für Korea vorgelegt. Kim (2007, 11) stellte bei 341 Schülern von Junior High Schools fest, dass Vielseher Kultivierungseffekte in Bezug auf das Image der USA aufwiesen: „[…] heavy U.S. crime show viewers in Korea had a higher level of perceived fear in the U.S. big cities and more positive attitude toward the U.S. police and crime scene investigator.“

Einen Vergleich der Kultivierungseffekte verschiedener kriminalitätsbezogener Fernsehgenres, nämlich von Kriminalserien, Polizei-Reality-Shows und Nachrichten (sowie des Zeitungskonsums) haben Grabe und Drew (2007) vorgenommen. Als abhängige Variablen wurden die Wahrnehmung von Kriminalität, die Auslösung von Furcht sowie bestimmte Verhaltensweisen (z.B. Ergreifen von Schutzmaßnahmen) untersucht. Befragt wurden zufällig ausgewählte Erwachsene aus Indiana (N = 505). Eine Regressionsanalyse ergab eine (sehr schwache und z.T. widersprüchliche) Variation der Wirkung verschiedener Genres (und Medien). Das Ausmaß der Mediennutzung insgesamt war zur Vorhersage von Kultivierungseffekten ungeeignet.

Riddle (2009) untersuchte die langfristigen Auswirkungen des Konsums von Gewalt im Fernsehen (Nachrichtensendungen sowie fiktive Programme) in der Kindheit (Grundschule und High School) auf Realitätsvorstellungen von Gewalt und die kognitive Zugänglichkeit aggressiver Konstrukte (gemessen über einen Wortergänzungstest) bei jungen Erwachsenen (N = 207, 82% weiblich, Alter ca. 19 Jahre). Es zeigte sich ein unerwarteter und auch nicht plausibel erklärbarer negativer

Zusammenhang zwischen dem retrospektiv erhobenen TV-Nachrichtenkonsum in der Grundschule und in der High School und sowohl dem Weltbild als auch der Zugänglichkeit violenter Konstrukte im Erwachsenenalter. Zwischen dem Konsum fiktiver Programme und den abhängigen Variablen war keinerlei signifikante Beziehung festzustellen.

Wie die geschilderten Studien verdeutlichen, können Kultivierungseffekte nicht in allen Kontexten bestätigt werden. Zu Ergebnissen, die gegen die Kultivierungsthese sprechen, kommen auch mehrere Studien, die den Zusammenhang zwischen Kriminalitätsberichterstattung und Verbrechensfurcht im Zeitverlauf untersucht haben. In Finnland stellten Smolej und Kivivuori (2008, 212f.) für den Zeitraum zwischen 2003 und 2006 fest, dass trotz einer Zunahme der Verbrechensberichterstattung in den Massenmedien[181] in der Bevölkerung die Furcht vor Verbrechen rückläufig war. Zwischen 1988 und 1997 war hingegen bei gleichzeitigem, deutlichem Anstieg der Berichterstattung über Kriminalitätsthemen in Boulevardzeitungen und Prime-Time-Fernsehnachrichten eine Zunahme der Verbrechensfurcht festzustellen, obwohl die tatsächliche Kriminalitätsrate abnahm.

Der Rückgang der Kriminalitätsfurcht zwischen 2003 und 2006 wird mit vier Thesen (2008, 214) zu erklären versucht: So wird eine Abstumpfung in Bezug auf Verbrechensberichte als denkbar erachtet. Für möglich wird auch gehalten, dass die Verbrechensberichterstattung die Menschen „furchtloser“ gemacht hat, weil aufgrund der eigenen Erfahrung im Vergleich zur Medienberichterstattung das eigene Leben als sicher erscheine. Eine dritte Erklärungsmöglichkeit wird darin gesehen, dass die Aufmerksamkeit auf andere Nachrichtenthemen wie z.B. Kriege, Naturkatastrophen usw. gerichtet worden sei. Schließlich könne nicht ausgeschlossen werden, dass der für die 90er Jahre erhaltene Befund, wonach zwischen der Verbrechensberichterstattung sowie der Verbrechensfurcht parallele Entwicklungen erfolgt sind, auf die wirtschaftliche Rezession und Massenarbeitslosigkeit zurückzuführen waren.

Michael Windzio u.a. (2007; vgl. auch Windzio u.a. 2006) analysierten die Bedeutung der Massenmedien für die Kriminalitätswahrnehmung und die Punitivität in der deutschen Bevölkerung. Herangezogen wurden die Ergebnisse der Befragungen des *Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen* zu Kriminalitätswahrnehmung und Strafeinstellung aus den Jahren 2004 und 2006. Hinsichtlich möglicher Zusam-

[181] Auf diese Zunahme wird aus mehreren Inhaltsanalysen geschlossen.

menhänge zwischen Mustern der Mediennutzung, Kriminalitätswahrnehmung und Strafeinstellungen zeigte sich, dass die überwiegende Mehrheit der Befragten von einem starken Anstieg der Kriminalität ausging, obwohl diese in der Realität zurückging. Die vorherrschende Vorstellung über die Entwicklung der Kriminalität hatte zudem einen deutlichen Einfluss auf die Punitivität. Die Nutzung privater Nachrichtensendungen ging mit der Annahme einher, es sei zu einem Anstieg der Kriminalität gekommen, wohingegen „eine häufigere Nutzung seriöser Nachrichtenorgane dieser Fehleinschätzung eher entgegenwirkt[e]." (Windzio u.a. 2007, 66).

Windzio u.a. (2007, 10) grenzen die kognitive Wahrnehmung der Kriminalitätsentwicklung von Kriminalitätsfurcht ab. Beide korrelierten zwar miteinander, seien aber eigenständige Sachverhalte. Aufgrund einer Literaturdurchsicht identifizierten die Autoren (2007, 10) für Deutschland empirische Hinweise auf eine seit Mitte der 1990er Jahre tendenziell zurückgegangene Kriminalitätsfurcht. Die Autoren (2007, 10) schreiben: „Es scheint, als würde die Kriminalitätsfurcht unmittelbar an Bedeutung verlieren, sobald andere Problembereiche in den Vordergrund rücken."[182] Die Autoren (2007, 11) verstehen das Ausmaß der Kriminalitätsfurcht als historisch variabel und relativ unabhängig von objektiven Bedrohungskontexten und konstatieren: „Nicht zuletzt wird Kriminalitätsfurcht von allgemeinen öffentlichen Problemdefinitionen beeinflusst."

Ebenfalls für Deutschland resümiert Reuband (2009, 181) aufgrund einer Literaturanalyse, trotz einer zweifellos angewachsenen Kriminalitätsberichterstattung sei eine Zunahme der Furcht vor Verbrechen nicht festzustellen. Trotz der Beliebtheit privater Fernsehsender sei keine dem Trend der Verbrechensberichterstattung (vgl. Kapitel III.2.1.) folgende Zunahme der Furcht zu konstatieren – im Gegenteil sei die Kriminalitätsfurcht in Deutschland zurückgegangen. Jörg Dittmann (2006, 541) schreibt für das Statistische Bundesamt zusammenfassend: „Die Deutschen fühlen sich zunehmend weniger von Kriminalität bedroht und sorgen sich weniger über die Kriminalitätsentwicklung im eigenen Land als noch vor einem Jahrzehnt. Gleichzeitig ist die Zufriedenheit mit der öffentlichen Sicherheit gestiegen." In diesem Kontext müssten nach Reuband verschiedene Zuschauerkategorien, die Medien mit unterschiedlichen Interessen nutzen, unterschieden werden (2009, 182): „Thus, for instance, younger people with a greater appetite for entertainment programs and action are the ones who, due to decreased vulnerability, are usually less fearful of

[182] Als andere Problembereiche werden z.B. Friedenserhaltung, Umweltschutz und besonders die wirtschaftliche Situation in Deutschland genannt.

crime than older people, even though they become victims more often. Older people, on the other hand, are more fearful than younger people.“ Reuband (2008a, 236) resümiert: „Dass Furcht mit steigendem Alter ansteigt, zählt zu den am häufigsten in der Literatur berichteten Befunden.“ Dittmann bzw. das Statistische Bundesamt (2006, 536) konstatierte: „Obwohl Frauen und ältere Menschen seltener von Kriminalität betroffen sind, fürchten sie sich mehr vor Kriminalität als Jüngere und Männer.“ Bei der Diskussion der Kriminalitätsfurcht wird auch herausgestellt (Reuband 2008a, 239), dass die lange Zeit in der kriminologischen Literatur vertretene Annahme, dass Kriminalitätsfurcht maßgeblich aus eigener Viktimisierung erwächst, in dieser einfachen Formulierung nicht haltbar ist: „Wiederholt erbrachten […] Untersuchungen einen allenfalls recht schwachen oder auch keinen Zusammenhang […].“

Reuband (2008b) selbst kann für Düsseldorf einen Anstieg der Kriminalitätsbelastung – insbesondere auch der Gewaltkriminalität – konstatieren. Er untersuchte in fünf repräsentativen Umfragen (durchgeführt zwischen 1997 und 2007) die Auswirkungen dieser Belastungszunahme auf die personale und soziale Kriminalitätsfurcht. Dabei fand er keine Zu-, sondern im Gegenteil eine Abnahme der Furcht. Diese Entwicklung kann nach Reuband (2008b, 416) nicht auf einen Rückgang der Medienberichterstattung zurückgeführt werden.[183] Reuband sieht in einer Gewöhnung an Kriminalität als Bestandteil der Lebensführung die beste Erklärungsmöglichkeit für das Sinken der Kriminalitätsfurcht.

4.2.2. Eigenschaften des Medieninhalts

In Bezug auf Studien zur Bedeutung spezieller Darstellungseigenschaften ist eine Untersuchung von Riddle (2008) zu nennen, die in Form eines Experiments mit 233 studentischen Probanden (Durchschnittsalter 19,5 Jahre, 72% weiblich) durchgeführt wurde. Im Zentrum des Interesses stand v.a. der Einfluss einer lebendigen bzw. anschaulichen Darstellung („Vividness“). Der Begriff *Vividness* wurde von Riddle (2008, 7) definiert „[…] as being information presented in a format that is (a) emotionally interesting, (b) concrete and imagery-provoking, and (c) proximate in a sensory, temporal, or spatial way.“ Dementsprechend sah die experimentelle Variation dieser Variablen so aus, dass Riddle aus den drei Folgen einer Krimi-Serie,

[183] Auch eine größere Polizeipräsenz, sinkende psychosoziale Belastungen oder eine geänderte Wahrnehmung der Kriminalitätsbedrohung durch Ausländer werden als Erklärungsfaktoren ausgeschlossen.

die sie als Stimulusmaterial verwendete, Szenen herausschnitt, in denen emotionale Reaktionen auf Gewalt (z.B. Schreie), Darstellungen von Blut und Verletzungen sowie Nahaufnahmen des violenten Aktes zu sehen waren. Ein Test des Materials ergab, dass es als gleich violent, aber unterschiedlich lebhaft wahrgenommen wurde. Darüber hinaus variierte Riddle die Menge des Medienkonsums, indem sie den Probanden entweder alle drei Folgen der Serie oder nur eine einzige Folge zeigte. Als abhängige Variablen wurden das von den Rezipienten eingeschätzte Ausmaß von Gewalt und Kriminalität in der Gesellschaft sowie die Zugänglichkeit entsprechender Urteile (gemessen über die Reaktionszeit bei der Abgabe von gewaltbezogenen Schätzungen) erhoben.

Riddle fand einen Zusammenhang zwischen der Anschaulichkeit bzw. Lebendigkeit violenter Inhalte sowie der Beurteilung der sozialen Realität. Versuchspersonen, die das anschaulichere Material sahen, schätzten das Ausmaß der Kriminalität in der realen Welt höher ein (ein Einfluss auf die Reaktionszeiten war nicht festzustellen). Dies war umso stärker der Fall, je häufiger die Probanden mit entsprechenden Inhalten konfrontiert worden waren. Der Haupteffekt der „Vividness“ auf die Realitätsvorstellungen bestand darin, dass lebendig präsentierte Gewalt zu einer Verstärkung der Vorstellungen hinsichtlich des Ausmaßes von Polizeiaktivitäten führte. Kultivierungseffekte konnten nur aufgefunden werden, wenn die Versuchspersonen mit lebhaften bzw. anschaulichen Gewaltdarstellungen Kontakt hatten. Wurden lebhafte Darstellungen entfernt, führte intensiverer Kontakt nicht zu einer Steigerung der Vorstellung hinsichtlich des vermuteten Vorherrschens von Kriminalität in der realen Welt.

Ein Ziel der Studie von Riddle (2008) war es, dem Kritikpunkt einer mangelnden Spezifizierung für Kultivierungsprozesse relevanter psychischer Mechanismen zu begegnen. Riddle wollte daher im Rahmen ihrer Untersuchung auch das *Heuristische Prozessmodell der Kultivierungseffekte* testen.[184] Dieses Modell unterstellt, dass der häufige Kontakt mit Mediengewalt ähnliche, violente Konstrukte im Gedächtnis der

[184] L. J. Shrum, der in diesem Kontext viele Studien vorgelegt hat, nimmt an, dass Kultivierungseffekte das Ergebnis *heuristischer Informationsverarbeitungsprozesse* sind. Im Gegensatz zur *systematischen* zeichnet sich die *heuristische* Informationsverarbeitung dadurch aus, dass nicht alle im Gedächtnis vorhandenen Informationen herangezogen werden, sondern nur ein kleiner, leicht zugänglicher Teil. Dies sind Informationen bzw. Konstrukte, die häufig oder gerade kürzlich aufgenommen bzw. aktiviert worden sind, sowie solche, die eine hohe Deutlichkeit und Lebhaftigkeit aufweisen (Shrum 2001, 96f.; 2002, 72-74). Bei Vielsehern, so die Annahme, sind fernsehvermittelte Informationen bzw. Konstrukte im Gedächtnis leichter verfügbar und werden daher stärker zur Urteilsbildung herangezogen als bei Wenigsehern. Vielsehen führe zu einem *Accessibility Bias*, der für die Anwendung aus dem Fernsehen bezogener Informationen auf die Realitätseinschätzung verantwortlich sei.

Rezipienten zugänglicher macht. Außerdem postuliert es eine Verfügbarkeitsheuristik, derzufolge leichter zugängliche Konstrukte eher zur sozialen Urteilsbildung und Entscheidungsfindung herangezogen werden. Häufigkeiten und Wahrscheinlichkeiten würden auf Basis der Leichtigkeit eingeschätzt, mit der sich Menschen an spezifische Beispiele für entsprechende Sachverhalte erinnerten. Leicht zu Erinnerndes werde auch als häufiger vorkommend beurteilt. Die Anschaulichkeit der Darbietung wird als einer der Faktoren verstanden, der insbesondere über die Erinnerung die Zugänglichkeit von Konstrukten bei der Realitätskonstruktion beeinflussen kann. Bislang fehlten empirische Überprüfungen der Auswirkungen der „Vividness“ auf Reaktionszeiten und Vorstellungen von der sozialen Realität. Riddle (2008) fasst die im vorliegenden Kontext relevanten Befunde ihres Experiments folgendermaßen zusammen: „[…] frequent exposure to vivid violent media did in fact increase participants’ beliefs about the prevalence of crime and violence in the real world. It did not, however, increase the accessibility of these thoughts, at least as measured through reaction times.“ Die entsprechende Schlussfolgerung fällt eindeutig aus: „Therefore, the findings do not appear to support the heuristic-processing model of cultivation.“

Die Ergebnisse des Experiments von Riddle legen den Schluss nahe, das „Vividness“ für das Ingangkommen von Kultivierungsprozessen von zentraler Bedeutung ist. Die unterschiedlichen Effekt von „anschaulicher“ vs. „nicht-anschaulicher“ Mediengewalt ist in der ursprünglichen Formulierung der Kultivierungsthese nicht angelegt gewesen. Diese bedarf hier offensichtlich der Modifikation.

4.2.3. Eigenschaften des Rezipienten

Nabi und Riddle (2008) untersuchten, inwieweit Persönlichkeitsmerkmale einen Einfluss auf die Entstehung von Kultivierungseffekten besitzen. Als Persönlichkeitszüge wurden Ängstlichkeit, Sensation-Seeking und Psychotizismus herausgegriffen. An der Studie nahmen 427 Studenten (57% weiblich, Durchschnittsalter 21 Jahre) teil. Die Autoren berücksichtigten auch den Aspekt der Resonanz, d.h. einer möglichen Bestätigung von Fernsehdarstellungen durch Alltagserfahrungen. Die Befunde der Studie weisen darauf hin, dass Personen mit geringerer Ängstlichkeit eher zu Kultivierungseffekten (operationalisiert als Einschätzung der Wahrscheinlichkeit, selbst Verbrechensopfer zu werden) neigen als solche mit hoher Ängstlichkeit. Dies galt in geringerem Maß auch für Menschen mit stärkerer Tendenz zur Sensationssuche. Personen mit niedrigem Psychotizismus waren anfällig für eine Kultivierung in Bezug auf die Einschätzung der gesellschaftlichen Verbrechensprävalenz. Diese Persön-

lichkeitsmerkmale erklären nach den Befunden dieser Studie Kultivierungseffekte besser als die konsumierten TV-Genres (erhoben wurde die Rangfolge der Nutzung 10 verschiedener Genres) oder das Konzept der Resonanz.

Einem anderen interessanten Aspekt ist eine Studie von Hetsroni und Tukachinsky (2006) nachgegangen. Die Autoren untersuchten die Frage, ob die Rezipienten in der Lage sind, die Fernsehrealität selbst richtig einzuschätzen, und wie diese Fähigkeit mit Kultivierungseffekten in Zusammenhang steht. Die Forscher befragten knapp 600 israelische Studierende (64% Frauen, Durchschnittsalter 21 Jahre) nach ihrem Medienkonsum. Außerdem ließen sie sie anhand von drei Antwortvorgaben (Realitätsantwort, ermittelt über statistische Daten; TV-Antwort, ermittelt über eine Inhaltsanalyse, sowie überzogene TV-Antwort) den Anteil Krimineller, den Anteil von Gewalthandlungen und den Anteil älterer Personen (ab 65 Jahre) einerseits im Fernsehen und andererseits in der Realität einschätzen. Um Ausstrahlungseffekte zu vermeiden, lagen zwischen der Beantwortung der Fragen zur Fernsehwelt und zur Realität zwei Wochen. Auf Basis der jeweiligen Kombination von Einschätzungen zur Fernsehwelt und zur realen Welt wurden die Probanden in fünf Gruppen klassifiziert: *Simple Cultivation* (die Einschätzung der realen Welt ist verzerrt, die der Fernsehwelt aber korrekt); *Over-Cultivation* (das Bild der realen Welt reflektiert die Fernsehwelt, die aber „übertrieben“ eingeschätzt wird); *Double Distortion* (sowohl Fernsehwelt als auch reale Welt werden übertrieben eingeschätzt); *Simple No Cultivation* (sowohl Fernsehwelt als auch reale Welt werden korrekt eingeschätzt) und *Distorted No Cultivation* (die reale Welt wird korrekt, aber die Fernsehwelt wird falsch eingeschätzt).

Die Autoren untersuchten auch den Fernsehkonsum der fünf Kultivierungstypen, wobei sie *Light Viewers* (unter 2 Stunden TV-Konsum täglich), *Low Medium Viewers* (2 bis 2,5 Stunden), *High Medium Viewers* (2,5 bis 3 Stunden) und *Heavy Viewers* (über 3 Stunden) unterschieden. Sie konstatierten, dass die Rezipienten mit dem geringsten Fernsehkonsum die Realität richtig einzuschätzen vermochten, aufgrund ihrer geringen Vertrautheit mit der Fernsehwelt aber Fehler bei deren Beurteilung begingen („Distorted No Cultivation“). Ein etwas höherer Fernsehkonsum „behob“ diese Fehleinschätzung und führte zur richtigen Beurteilung beider Welten („Simple No Cultivation“). In der nächsten Seher-Kategorie („High Medium Viewers“) befanden sich diejenigen, die einen klassischen Kultivierungseffekt zeigten („Simple Cultivation“), d.h. die Fernsehwelt korrekt einstuften, diese aber auf die reale Welt übertrugen, sowie diejenigen, die die Unterscheidungsfähigkeit zwischen den Welten zwar behielten, aber die TV-Welt falsch einschätzten („Double Distor-

tion“). Die Seherkategorie mit dem höchsten Fernsehkonsum („Heavy Viewers“) war v.a. in der „Overcultivation“-Gruppe zu finden, die keine der beiden Welten korrekt einzuschätzen vermochte.[185] Demografische Faktoren (Alter, Geschlecht, ethnische Zugehörigkeit) und der Konsum anderer Medien (Zeitung, Internet) beeinflussten die aufgefundenen Beziehungen nicht. Hetsroni und Tukachinsky (2006, 148) fassen zusammen: „Heavier viewing does lead to a more accurate estimation of television reality when the baseline is low – as in the case of simple no cultivation versus distorted no cultivation. When viewing is heavier to begin with, increasing it further would not yield more accurate estimates of TV reality. In fact, the heaviest viewers (overcultivation) are characterized by extremity of perception and a loss of distinction between the real world and the TV world.“

Diese Befunde stützten die Kultivierungsthese insofern, als der Fernsehkonsum die Weltsicht beeinflusste. Zugleich zeigte sich aber, dass die Beziehungen zwischen Fernsehkonsum und Weltbild komplizierter sind, als ursprünglich von Gerbner u.a. angenommen. „Einfache“ Kultivierungseffekte waren nur bei einer Minderheit aufzufinden (13%, was die Anzahl alter Menschen betraf, 17% bei der Einschätzung der Kriminalität und 28% bezüglich violenter Verbrechen). Insgesamt konnten 85% der Probanden mit dem Klassifikationsschema erfasst werden.

4.2.4. Kultivierung und Computerspiele

Mittlerweile haben auch Kultivierungseffekte durch Computerspiele Aufmerksamkeit in der Forschung gefunden. 2004 haben van Mierlo und van den Bulck bei flämischen Schülern (3. und 6. Klasse der weiterführenden Schule; Durchschnittsalter ca. 15 bzw. 18,5 Jahre) zwar eine mit dem Fernsehkonsum einhergehende Kultivierung konstatiert, konnten diese aber für Spiele insgesamt nicht bestätigen.[186] Diesen Befund erklären die Autoren (2004, 108) mit ausgeprägten Unterschieden zwischen Fernsehwelt und Spielewelt. Durch beide würden nicht nur unterschiedliche Botschaften verbreitet, sondern das selektive Verhalten sei bei Spielen auch wesentlich ausgeprägter als beim Fernsehen. Gleichwohl aber beeinflussten die Spiele das Weltbild. Die Autoren stellten fest (2004, 108), dass violente

[185] Für die falsche Einschätzung der Fernsehwelt durch Vielseher bieten die Autoren (2006, 149) verschiedene Erklärungen an: Resonanzeffekte, eine Verallgemeinerung besonders auffälliger Fernsehdarstellungen oder eine Übernahme der auch im Fernsehen geäußerten Kritik, z.B. an zu violenten Programminhalten.

[186] Nur bei zwei von zahlreichen Kultivierungsmaßen zeigte sich ein Zusammenhang mit der Computerspielnutzung; zudem gab es Missverständnisse bei der Interpretation der entsprechenden Fragen im Fragebogen.

Computerspiele Auswirkungen auf das Ausmaß der geschätzten Gewaltkriminalität sowie den geschätzten Anteil von Polizisten an der berufstätigen Bevölkerung hatten. Keine Verbindung konnte zwischen der Einschätzung der Anzahl der Morde und dem Spielen violenter Spiele aufgefunden werden, was die Autoren (2004, 108) folgendermaßen begründen: „After all, in video games much of the killing is done by the gamer. This active role might call forward cognitive processing or coping strategies which protect the gamer's self-image." Insgesamt besitzen die Befunde dieser Studie lediglich explorativen Charakter.

Dimitri Williams (2006b) führte in den USA eine langfristige, als Feldexperiment angelegte Studie zu computerspielbewirkten Kultivierungseffekten durch. Es handelte sich hierbei um eine zweiwellige Panel-Studie, die auch eine Kontrollgruppe umfasste. Teilnehmer der Untersuchung waren Spieler, die keine Erfahrung mit MMORPGs besaßen. Die Experimentalgruppe erhielt das MMORPG *Asheron's Call* und sollte über Tagebücher ihre Spielzeiten notieren. Über einen Monat hinweg lag die Spielzeit zwischen 5 und 275 Stunden und betrug im Mittel 14 Stunden die Woche. Vor und nach der Spielphase beantworteten die Probanden dieselben Fragen, mit denen Kultivierungseffekte gemessen wurden. Die Versuchspersonen sollten die Wahrscheinlichkeit von vier verschiedenen Verbrechen einschätzen, wobei nur eines davon der Spielhandlung entsprach („What do you think the chances are that any one person will be robbed by someone with a weapon in their lifetime?"). Die anderen Verbrechen betrafen physische Angriffe durch Fremde, Vergewaltigung von Frauen und Mord.

Williams (2006b) kam zu dem Ergebnis, dass das Computerspiel deutliche Kultivierungseffekte auslöste. Nach der vierwöchigen Spielzeit war die Erwartung der Spieler, dass Menschen Opfer eines mit Waffen ausgeführten Raubes werden, deutlich höher als in der Kontrollgruppe (um 10 Punkte auf einer 100 Punkte umfassenden Skala). Besonders ausgeprägt war der Effekt bei männlichen Spielern. Für Vergewaltigung, tätlichen Angriff und Mord – also im Spiel nicht auftretenden Verbrechen – waren hingegen keine Kultivierungseffekte aufzufinden.[187] Ferner wurde festgestellt, dass der Kultivierungseffekt mit der Länge der Spieldauer zunahm.

[187] Dies spricht nach Williams gegen die im heuristischen Informationsverarbeitungsmodell postulierte „spreading activation", d.h. eine Verwendung und Übertragung leicht zugänglicher, aber nicht unbedingt korrekter bzw. passgenauer Informationen bei der Urteilsfindung.

4.2.5. Kausalitätsrichtung

Mehrere ältere Studien haben Hinweise dafür gefunden, dass der Zusammenhang zwischen einem hohen Fernsehkonsum und einer negativen Weltsicht auch auf eine eskapistische Mediennutzung zurückgeführt werden kann (vgl. Kunczik / Zipfel 2006, 128f.). In vielen Kultivierungsstudien können aufgrund der rein korrelativen Natur der Daten keine Aussagen über die Kausalitätsrichtung der festgestellten Zusammenhänge getroffen werden.

Ebenfalls auf Basis von Querschnittsdaten, die jedoch zu einem Vergleich verschiedener Strukturgleichungsmodelle herangezogen wurden, hat Jan van den Bulck (2004) die Frage der Kausalitätsrichtung untersucht. Anhand einer repräsentativen Stichprobe (N = 909) prüfte er in einer in Belgien durchgeführten Studie, ob die Kultivierungsthese, die These des Mood-Management oder die „Rückzugsthese" („Withdrawal Hypothesis") die Beziehung zwischen Fernsehkonsum und Verbrechensfurcht am besten erklären können. Die Mood-Management-These und die Rückzugs-These kehren den von der Kultivierungsthese postulierten Zusammenhang um und nehmen an, dass furchtsame Menschen sich verstärkt entsprechenden Medieninhalten zuwenden. Bei der *Mood-Management-These* geschieht dies, um einen angemessenen Umgang mit der Furcht zu erlernen, die *Rückzugsthese* geht davon aus, dass ängstlichere Menschen zu Hause bleiben und viel Zeit mit dem Fernsehkonsum verbringen. Van den Bulck testete die Güte verschiedener Strukturgleichungsmodelle, die sich nur in den für die jeweilige These zentralen Pfaden unterschieden. Für die Kultivierungsthese war dies der Pfad von der Nutzung gewalthaltiger fiktionaler Medieninhalte zur Entstehung von Angst, für das Mood-Management-Modell der umgekehrte Pfad von bestehender Angst zur Nutzung violenter fiktiver Medieninhalte und für das Rückzugsmodell der Pfad zwischen Angst und Ausgehhäufigkeit sowie Ausgehhäufigkeit und Häufigkeit der TV-Nutzung.

Es zeigte sich, dass das Kultivierungsmodell die höchste Erklärungskraft besaß. Während die eigene Erfahrung mit Verbrechen nicht mit Verbrechensfurcht einherging, bestand zwischen Fernsehkonsum und Furcht ein Zusammenhang. Van den Bulck (2004, 247) resümiert: „There was no significant relationship between experience of crime and either watching crime on television or (more surprisingly) being afraid of crime. It appears, then, that in a sample of the general population mediated experience (i.e. watching television) is a better predictor of fear of crime than actual experience of crime."

4.2.6. Kultivierung von Emotionen

Dagmar Unz, Frank Schwab und Peter Winterhoff-Spurk (2002; 2008; Winterhoff-Spurk / Unz / Schwab 2001) haben versucht, den bislang nahezu ausschließlich auf den Bereich der Kognitionen sowie des Verhaltens bezogenen Kultivierungsansatz auch auf den affektiven Bereich zu übertragen. Die Autoren gehen von der Annahme aus, dass Rezipienten durch das häufige Erleben spezifischer fernsehinduzierter Gefühle bestimmte Gefühlsmechanismen entwickelten, die dann auch ihr emotionales Erleben, ihre Interpretation und schließlich die Gestaltung der eigenen Lebenswirklichkeit beeinflussten. Diese Überlegungen bewegen sich allerdings bislang v.a. auf theoretischer Ebene und können durch die von den Autoren bisher vorgelegten empirischen Befunde noch nicht als bestätigt betrachtet werden.

Hinsichtlich der Herausbildung emotionaler Gewohnheiten standen in den von der Forschergruppe durchgeführten Untersuchungen die Effekte wiederholter Gewaltdarstellungen, insbesondere in Fernsehnachrichten, im Mittelpunkt. In einer Studie wurden 135 Schülern im Alter von 14 bis 15 Jahren 10 Nachrichtenbeiträge (8 mit verschiedenen Formen von Gewalt, 2 ohne Gewalt) vorgeführt. Jeweils im Anschluss daran sollten die Probanden Auskunft über ihre Gefühle geben. Hierfür wurde eine Skala verwendet, die 10 grundlegende Emotionen abdeckte. Es zeigte sich, dass violente Nachrichtenbeiträge generell als weniger angenehm wahrgenommen wurden als nicht-violente. Zudem zeichnete die Art der Gewalt für die emotionalen Reaktionen der Rezipienten verantwortlich. Vorsätzliche Gewalt an Menschen führte zu Emotionen wie Trauer, Wut, Ekel, Verachtung und Angst. Die entsprechenden Berichte wurden zwar als unangenehm, aber auch als wichtig und dringlich eingestuft. Wenig überraschend wurde diese Art von Gewalt als nicht zufällig, durch andere Personen verursacht, als prinzipiell kontrollierbar und mit den Zuschauernormen schwer vereinbar betrachtet. Naturkatastrophen dagegen lösten v.a. Angst aus. Auch sie waren in den Augen der Zuschauer sowohl unangenehm als auch wichtig, sie wurden – ebenfalls kaum überraschend – als zufällig und wenig kontrollierbar eingestuft. Auf Basis ihrer nachrichtenbezogenen Nutzungsmotive wurden die Probanden zudem in fünf Nutzertypen eingeteilt, die sich in ihren Reaktionen auf die Nachrichtenbeiträge unterschieden. So zeigten z.B. Personen, die Informationen suchten und sich stark für die Nachrichten interessierten, intensivere Gefühle der Wut, Angst und des Ekels als „Nachrichtenvermeider“. Die Autoren folgern aus ihren Befunden, dass Nachrichten offenbar über die häufig untersuchte Emotion der Angst hinaus (vgl. Kapitel V.5.) eine ganze Bandbreite an Gefühlen, v.a. auch Wut,

Traurigkeit und Ekel, auslösen und das emotionale Erleben offenbar mit den Motiven der Nachrichtennutzung bzw. den erwarteten Gratifikationen zusammenhängt.

In einer zweiten Studie wurden bei je 9 männlichen und weiblichen Jugendlichen zwischen 13 und 18 Jahren die mimischen Reaktionen auf verschiedene gewalthaltige und gewaltfreie Nachrichtenbeiträge untersucht. Die Probanden zeigten bei gewalthaltigen Einstellungen stärkere Reaktionen als bei gewaltfreien, wobei eher eine grundsätzlich höhere Expressivität als eine Zunahme speziell für positive oder negative Emotionen sprechender Gesichtsausdrücke festzustellen war. Angstreaktionen spielten auch in dieser Studie nur eine geringe Rolle. Bei nicht-intentionaler Gewalt reagierten die Probanden eher, wenn Menschen geschädigt wurden, als wenn Tiere oder Sachen zu Schaden kamen. Nicht erklärt werden konnte der Befund, dass Gewalt, die nur im Text berichtet wurde, mehr negative mimische Reaktionen bewirkte als Gewalt, die nur im Bild oder in Text und Bild vorkam.

Die Befunde von Unz, Schwab und Winterhoff-Spurk geben erste Einblicke in die emotionale Verarbeitung von Gewalt in Fernsehnachrichten, einen Nachweis von Wirkungsmechanismen im Sinne einer Kultivierung von Emotionen stellen sie allerdings nicht dar.[188] In einer aktuellen Veröffentlichung konstatiert die Forschergruppe dementsprechend vorsichtig (Unz / Schwab / Winterhoff-Spurk 2008, 153): „If it is correct that ‘emotions prompt construals of the world in terms of concepts that are appropriate to the decisions that must be made’ […], then in the long run, emotional processing of TV news may lead to specific worldviews and corresponding (political) behavior. Such an effect could be construed as a kind of cultivation effect.“

4.3. Zusammenfassung

Insgesamt herrschen in der aktuellen Kultivierungsforschung Wirkungsmodelle vor, die deutlich komplexer sind als Gerbners ursprüngliche Annahmen. Insbesondere wird mittlerweile diversen inhalts- und rezipientenspezifischen Einflussfaktoren sowie Informationsverarbeitungsprozessen Rechnung getragen und damit berück-

[188] Dies gilt auch für eine weitere Untersuchung, in der ein Beitrag mit vorsätzlicher Gewalt gegen Menschen einmal nach einem ebenfalls vorsätzliche Gewalt zeigenden Beitrag und einmal nach nicht-violenten Beiträgen gezeigt wurde. Bei den Probanden löste der Beitrag im violenten Kontext mehr Trauer, Wut, Ekel, Verachtung und Angst aus als im neutralen Kontext, woraus die Forscher auf einen „Emotionstransfer“ schließen und den Bogen zur Kultivierungshypothese mit der Überlegung schlagen: „Würde sich dieser Effekt auch in anderen Studien nachweisen lassen, dann könnte man vermuten, dass Gewalt in TV-Nachrichten auch andere Bereiche bedrohlicher macht.“ (Unz / Schwab / Winterhoff-Spurk 2002, 113).

sichtigt, dass Medienrezeption nicht im rein passiven Aufnehmen bzw. Übernehmen von Botschaften besteht, wie von Gerbner unterstellt.

Trotz interessanter Ansätze steht die Forschung in Bezug auf zahlreiche Aspekte noch am Anfang, wie z.B. die noch geringe Zahl von Untersuchungen zur Kultivierung durch Computerspiele demonstriert. Auch in Bezug auf den schon relativ umfangreich bearbeiteten Zusammenhangs zwischen Kriminalitätsberichterstattung und Kriminalitätsfurcht besteht angesichts der heterogenen Befundlage noch weiterer Bedarf nach Klärung der spezifischen Umstände, unter denen medieninduzierte Verbrechensfurcht entsteht.

Reuband (2007) sowie Windzio u.a. (2007) verweisen in diesem Kontext auf zwei noch wenig beachtete Gesichtspunkte, die die politische Dimension von Kultivierungseffekten betreffen: Reuband (2007, 84) betont, dass die Kriminalitätsfurcht der Bevölkerung auch dann sinken kann, wenn in lokalen Tageszeitungen die Kriminalitätsberichterstattung ansteigt. Objektive Bedrohung durch Kriminalität spiegelt sich nach den Befunden von Reuband (2007, 84) „[…] nicht notwendigerweise in einem entsprechenden Gefühl subjektiver Bedrohung der Bürger wider." In diesem Zusammenhang betont Reuband (2007, 84) die Bedeutung der Politik: „Ob die objektive Bedrohung das Sicherheitsgefühl beeinflusst, dürfte vom Ausmaß des Kriminalitätsanstiegs und der Gewöhnung auf Seiten der Bevölkerung ebenso abhängen wie von der öffentlichen Thematisierung durch Politiker. Und es dürfte davon abhängen, ob 'Moralunternehmer'[189] die Kriminalitätslage als Problem definieren und es zu einem zentralen Thema der Politik machen."

Windzio u.a. (2007, 67) vom *Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen* sprechen bei der Interpretation ihrer Daten zwei kriminalpolitische Wirkungsaspekte an, die im Zusammenhang mit der Kultivierungsthese bislang noch nicht beachtet worden sind: Die falsche Vorstellung eines Kriminalitätsanstiegs könne zum einen, wenn man eine zunehmende Orientierung der Kriminalitätspolitik an Meinungsumfragen unterstelle, eine „über die Rezipienten vermittelte[n] Rückwirkung der Medien auf politische Entscheidungen" beinhalten. Ferner sei es „plausibel, bei Personen, die intensiv und häufig private Nachrichtensendungen konsumieren und die

[189] Reuband (2007, 84f) verweist auf den Aufstieg der Schill-Partei in Hamburg: „Nicht steigenden Kriminalitätsbedrohung, sondern die Definition der Kriminalitätslage als bedrohlich ansteigend, lieferte damals den Schlüssel zum Aufstieg dieser 'Law-and-Order' Partei […]. Nicht Kriminalität an sich oder deren mediale Repräsentation schaffen die Grundlage für 'Law-and-Order'-Kampagnen […], sondern erst deren Verknüpfung mit einer sozialen Problemkonstruktion durch 'Moralunternehmer'."

einen vergleichsweise großen Teil ihrer Information über Kriminalität aus diesen Sendungen beziehen, eine Anfälligkeit für populistische Kriminalpolitik zu vermuten. Geht man von zunehmend individualisierten sowie personen- und themenabhängigen Wahlkämpfen aus, so ist zu erwarten, dass Kriminalität in steigendem Maße als Thema erkannt wird, mit dem politische Differenzierungen hergestellt werden können und als solches instrumentalisiert wird." (Windzio u.a. 2007, 67).[190] Hiermit verweisen die Autoren auf gesamtgesellschaftliche Wirkungen, die noch der Erforschung bedürfen.

5. Fernsehen und Angstauslösung

Neben der Frage, ob Gewaltdarstellungen Aggression auslösen, hat sich die Forschung auch mit einer weiteren dysfunktionalen Konsequenz von Mediengewalt beschäftigt – der Entstehung von Angst, insbesondere aufgrund violenter Fernsehinhalte, von der insbesondere, aber nicht ausschließlich Kinder betroffen sind.[191] Zu diesem Forschungsbereich liegen bislang verhältnismäßig wenige Studien vor, allerdings ist die Befundlage relativ eindeutig und hat sich auch durch die im hier betrachteten Zeitraum neu hinzugekommenen Untersuchungen nicht wesentlich verändert.

Es besteht Konsens darüber, dass es sich bei Angstreaktionen auf violente Fernsehinhalte um ein weit verbreitetes Phänomen handelt,[192] das nicht nur kurzfristiger Natur ist, sondern teilweise auch länger (bis hin zu Monaten oder Jahren) anhalten und sich außer in einer generellen Furcht oder speziellen Ängsten (z.B. vor Haien, Spinnen) in angstbesetzten Phantasien (z.B. vor dem Monster unter dem Bett), der Vermeidung im Film gesehener Situationen, Albträumen, Konzentrations-, Ess- und Schlafstörungen usw. niederschlagen kann (zu einem Überblick vgl. Kunczik / Zipfel 2004, 120-128; 2006, 141-149; Cantor 2006, 318f.; 2009, 288-290).

---

[190] Eine These, die sich auch im öffentlichen Umgang mit Studien des Kriminologischen Forschungsinstituts bzw. seines Direktors und Mitautors des Beitrags, Prof. Dr. Christian Pfeiffer, zur Gefährlichkeit von Killerspielen und zur Notwendigkeit ihres Verbots immer wieder zu bestätigen scheint.

[191] An anderer Stelle behandelt wird die Frage, inwieweit der häufige Konsum von Mediengewalt Angstreaktionen vermindert (vgl. Kapitel V.3.), Angst im Sinne eines Kultivierungseffekts auslöst (vgl. Kapitel V.4.) bzw. sogar positive Konsequenzen besitzen kann (vgl. z.B. Inhibitionsthese, Kapitel V.1.).

[192] Der Anteil der betroffenen Befragten variiert allerdings zwischen den einzelnen Studien z.T. stark, was mit der untersuchten Thematik und der verwendeten Methode zusammenhängen dürfte.

Als Erklärung dafür, dass selbst als fiktiv erkannte Medieninhalte in der Lage sind, Furcht auszulösen, zieht Cantor (vgl. z.B. Cantor 2009, 290-294) das Prinzip der Reizgeneralisierung bei Konditionierungsprozessen heran. Wenn es zur Kopplung eines bestimmten Reizes mit einer bestimmten emotionalen Reaktion gekommen ist, lösen demnach ähnliche Reize auch eine ähnliche, allerdings weniger intensive emotionale Reaktion aus. Cantor hat drei Kategorien generell furchteinflößender Reize identifiziert, die auch in medialen Darstellungen häufig anzutreffen sind. Dabei handelt es sich um

1. Gefahren und Verletzungen (z.B. durch Naturkatastrophen, gewalttätige Auseinandersetzungen usw.);

2. Deformationen und Verzerrungen natürlicher Formen (z.B. Zwerge, Riesen, Mutanten, Monster, Geister, Mumien);

3. Furchterfahrungen anderer, d.h. Angstauslösung durch Empathiereaktionen.

In ähnlicher Weise geht auch Valkenburg (2004, 69-71) davon aus, dass medienbewirkte Ängste auf drei Wegen zustande kommen können: Dem der Reizgeneralisierung, dem des Beobachtungslernens durch Wahrnehmung emotionaler Reaktionen an der Handlung bzw. dem Ereignis beteiligter Akteure (z.B. Protagonisten, Opfer, Augenzeugen) und dabei ablaufenden empathischen Prozessen[193] sowie dem Weg des negativen Informationstransfers, d.h. über Informationen, die vom Nachrichtensprecher oder Korrespondenten stammen (bei realer Gewalt) oder solchen, die im Rahmen von Kultivierungsprozessen abgeleitet werden (auch bei fiktiver Gewalt; vgl. dazu Kapitel V.4.). Als weiterer Mechanismus, über den Medienstimuli zu Angstreaktionen führen, wären zudem Angstreaktionen anderer Rezipienten, wie z.B. der Eltern, zu nennen, die sich auf Kinder übertragen können (vgl. z.B. Wilson / Martins / Marske 2005; Smith / Moyer-Gusé 2006; Comer u.a. 2008).

Drei Faktoren beeinflussen nach Cantor (2009, 290-294; vgl. ähnlich auch Valkenburg 2004, 74-76) die Tendenz zu emotionalen Reaktionen auf entsprechende Medienstimuli:

---

[193] Zur Bedeutung von Empathie bei der Entstehung von medieninduzierter Angst vgl. z.B. Buijzen / Walma van der Molen / Sondij 2007. Auch in der Studie von Walma van der Molen und Konijn (2007) zur Wirkung von Nachrichten über den Irak-Krieg gab es Hinweise darauf, dass der Zusammenhang zwischen der Rezeption von Kriegsnachrichten und Angstreaktionen durch Identifikation und Empathie mit den Opfern vermittelt wurde.

1. Ähnlichkeit der gezeigten Stimuli mit solchen, die auch in der Realität Furcht auslösen, d.h. Realismus der Darstellung;

2. Motive der Medienzuwendung (z.B. bewusstes Einlassen auf eine Filmhandlung und Ignorieren des fiktiven Charakters zum Zweck der Unterhaltung);

3. Faktoren, die Gefühlsreaktionen generell betreffen (z.B. Erregung, ausgelöst durch spannende Handlung, Musik usw.).

Darüber hinaus wirken sich weitere inhalts- und rezipientenspezifische Eigenschaften bzw. Erfahrungen auf die Intensität von Angstreaktionen aus (vgl. zu einem Überblick Holzwarth 2009, 82-94). Die beiden Arten von Faktoren sind dabei nicht sauber voneinander zu trennen, weil die Wahrnehmung der Inhalte individuell unterschiedlich sein kann. In Bezug auf *Inhaltsvariablen* wären grundsätzlich stilistische Merkmale wie Sound- und Spezialeffekte oder bei realer Gewalt auch die geografische Nähe des Geschehens zu nennen (vgl. Valkenburg 2004, 75; Becker-Blease / Finkelhor / Turner 2009). Zu den *Rezipientenfaktoren* gehören z.B. Intensität und Art des Medienkonsums (vgl. Schuster u.a. 2001; Wilson / Martins / Marske 2005), allgemeine Angstneigung (vgl. Otto u.a. 2007) bzw. Verknüpfung von Mediendarstellungen mit bereits vorhandenen, konkreten Ängsten (z.B. Angst vor Spinnen; vgl. Valkenburg 2004, 74), wahrgenommene Ähnlichkeiten oder eigene Erfahrungen mit in den Medien dargestellten Situationen bzw. andere Viktimisierungserfahrungen (vgl. Slone / Shoshani / Baumgarten-Katz 2008; Becker-Blease / Finkelhor / Turner 2009, 228), der elterlichen Umgang mit Angstreaktionen ihrer Kinder (vgl. Kapitel VIII.2.3.) usw.

Als wichtige Determinanten von medieninduzierter Angst haben sich zudem *Geschlecht* und *Alter* erwiesen (vgl. Cantor 2006, 316-318; 2009, 294-300). So berichten Mädchen bzw. Frauen in der Regel von häufigeren bzw. stärkeren Angstgefühlen als Jungen bzw. Männer. Allerdings bleibt unklar, ob dieser Befund tatsächlich auf stärkere Effekte bei weiblichen Personen zurückzuführen ist oder diese aufgrund geschlechtsrollenspezifischer Sozialisation nur eher bereit sind, Angstreaktionen zuzugeben.

Im Hinblick auf das Alter der Rezipienten lässt sich festhalten, dass Kinder im Laufe ihrer Entwicklung nicht weniger empfänglich für medieninduzierte Angstreaktionen werden, sich aber mit der Art der Ängste auch die Art der Medieninhalte verändert, die sie als furchteinflößend wahrnehmen. So werden Kinder im Alter von ca. 3 bis 8 Jahren v.a. durch leicht erkennbare, nicht unbedingt realistische „Bedrohungen“

geängstigt. Angst lösen v.a. das furchterregende Erscheinungsbild von Protagonisten (z.B. gefährliche Tiere, übernatürliche Wesen wie Geister, Monster, Hexen usw.) sowie laute Geräusche und plötzliche Bewegungen aus. Cantor (2009, 295) konstatiert dazu: „[…] preschool children (approximately 3 to 5 years old) are more likely to be frightened by something that looks scary but is actually harmless than by something that looks attractive but is actually harmful.“ Kinder zwischen 9 und 12 Jahren können bereits besser zwischen Realität und Fiktion unterscheiden. Bei ihren Ängsten spielt die Frage eine Rolle, ob das Dargestellte auch im wirklichen Leben passieren kann. Sie fürchten sich stärker vor physischer Zerstörung und vor Verletzungen ihrer selbst oder von Familienangehörigen. Reaktionen auf fiktive Gefahren gehen zurück, solche auf realistische Gefahren dagegen nehmen zu.[194] Bei Heranwachsenden ab ca. 13 Jahren sind diese Ängste immer noch vorhanden, werden aber auch durch Ängste ergänzt, die mit der Schule verbunden sind, und – aufgrund der weiter entwickelten Fähigkeit zu abstraktem Denken – auch durch „soziale Ängste“. Diese beziehen sich auf weniger greifbare Bedrohungen wie politische, ökonomische und globale Entwicklungen (z.B. Atomkrieg), aber auch auf Ängste vor übernatürlichen Kräften.

Mit diesen Befunden sind Studienergebnisse vereinbar, die zeigen, dass Furchtreaktionen auf fiktive Inhalte zwar mit zunehmendem Alter zurückgehen, dies jedoch nicht für *Fernsehnachrichten* gilt. Vielmehr werden ältere Kinder durch Fernsehnachrichten eher geängstigt als jüngere (vgl. z.B. Smith / Moyer-Gusé 2006; Riddle u.a. 2008).[195] Auch hier gibt es altersabhängige Unterschiede in der Art der angstauslösenden Inhalte. Jüngere Kinder (ca. 3 bis 7 Jahre) reagieren eher auf Geschichten über Naturkatastrophen und Unfälle, wohingegen ältere (8 bis 12 Jahre) eher Geschichten über Kriminalität und Gewalt als furchteinflößend wahrnehmen (vgl. Cantor / Nathanson 1996; Cantor 1998b, 114f.; Smith / Wilson 2002; Wilson 2008, 95).

---

[194] Dass als realistisch bzw. real eingeschätzte Darstellungen stärkere Angsteffekte bewirken als solche, die als fiktiv eingeschätzt werden, stellten auch Walma van der Molen und Bushman (2008) in einer Studie fest, in der 8- bis 12jährigen Kindern dieselben Beschreibungen von Bedrohungssituationen vorgelegt wurden, die allerdings einmal als fiktional und einmal als real (Nachrichtengewalt) beschrieben wurden.

[195] Dies hängt auch damit zusammen, dass ältere Kinder mehr Nachrichten sehen als jüngere. Es gibt allerdings aus Studien, die zu anderen Befunden kommen, was mit der Art der untersuchten Inhalte und Ängste zu tun haben dürfte (vgl. z.B. Wilson / Martins / Marske 2005, die bei Kindern ab 13 Jahren nicht mehr Angstreaktionen auf Entführungsgeschichten als bei Kindern unter 13 Jahren fanden, was mit der verbesserten Fähigkeit zur eigenen Risikoabschätzung erklärt wurde).

Die Angstauslösung durch reale Gewalt, wie sie in Fernsehnachrichten präsentiert wird, steht auch im Mittelpunkt zahlreicher aktueller Untersuchungen. Angstreaktionen wurden dabei sowohl in Bezug auf Geschehnisse nachgewiesen, die in den Nachrichten generell häufiger vorkommen, als auch in Bezug auf besonders bedeutsame Einzelereignisse. Zur ersten Kategorie gehören z.B. Naturkatastrophen, Flugzeugabstürze, Verkehrsunfälle, Kindesentführungen, die terroristische Bedrohung im Allgemeinen usw.[196] In der zweiten Kategorie wurden insbesondere Angstreaktionen auf das Challenger-Unglück (1986), den Golfkrieg 1990/91, den Bombenanschlag von Oklahoma City (1995) und den 11. September 2001[197] bzw. in jüngerer Zeit den Irak-Krieg 2003[198], Wellen von Kidnappingfällen bzw. Erschießungen durch Heckenschützen (2002)[199] oder die Ermordung Theo van Goghs in den Niederlanden (2004)[200] näher untersucht. Insbesondere im Hinblick auf die besonders prominenten Ereignisse lässt sich allerdings der Einfluss der Medien kaum vom Einfluss der interpersonalen Kommunikation in sozialen Netzwerken trennen.

Von diesem Problem abgesehen, steht die Forschung zur Angstauslösung durch Medieninhalte vor weiteren methodischen Schwierigkeiten. Die meisten Studien interessieren sich für Effekte bei jüngeren Kindern, bei denen es sich aus ethischen Gründen verbietet, Laborexperimente mit stark angsterregendem Stimulusmaterial durchzuführen. Daher verwenden die Forscher eher „harmlose“ experimentelle Stimuli bzw. rein verbale Beschreibungen statt audiovisueller Darstellungen (vgl. z.B. Walma van der Molen / Bushman 2008) oder führen reine Befragungsstudien durch. Die Befragungen richten sich oft an die Eltern.[201] Dies kann problematisch sein, weil die Eltern nicht unbedingt einschätzen können, was in ihren Kindern bei der Medienrezeption vorgeht. Womöglich projizieren sie auch ihre eigenen Ängste

---

[196] Vgl. dazu Wilson / Martins / Marske 2005; Walma van der Molen / Konijn 2007, 76; Comer u.a. 2008; Walma van der Molen / Bushman 2008 und zu einem Überblick über die ältere Literatur Walma van der Molen 2004.

[197] Vgl. zu den entsprechenden Studien den Überblick von Walma van der Molen 2004, 1772; Fremont / Pataki / Beresin 2005, 435-438; Wilson / Martins / Marske 2005, 48; Buijzen / Walma van der Molen / Sondij 2007, 213; Becker-Blease / Finkelhor / Turner 2009, 226f.; Holzwarth 2009, 95-99.

[198] Vgl. Smith / Moyer-Gusé 2006; Walma van der Molen / Konijn 2007.

[199] Vgl. Becker-Blease / Finkelhor / Turner 2009.

[200] Vgl. Buijzen / Walma van der Molen / Sondij 2007. Theo van Gogh war ein niederländischer Filmemacher und Kolumnist, der 2004 von einem muslimischen Extremisten auf offener Straße getötet wurde.

[201] Vgl. z.B. Wilson / Martins / Marske 2005 und Smith / Moyer-Gusé 2006. Teilweise werden in einer Studie auch je nach Alter der jeweiligen Kinder diese selbst oder ihre Eltern befragt (vgl. Becker-Blease / Finkelhor / Turner 2009).

auf ihre Kinder. Bei Befragungen der Kinder[202] bestehen (wie auch bei den Elternbefragungen) Probleme sozialer Erwünschtheit und der Artikulationsfähigkeit. Eingesetzt werden auch retrospektive Methoden, bei denen Teenager oder Erwachsene nach medieninduzierten Angstreaktionen in ihrer Kindheit gefragt werden, wobei aber abgesehen von Erinnerungsproblemen auch von einer Verzerrung der Antworten durch eine nachträgliche kognitive Bearbeitung der Angstphänomene auszugehen ist (zu einer Diskussion der Erhebungsverfahren vgl. z.B. Cantor u.a. 2010). Die Befragungen werden zudem in sehr unterschiedlicher Form (schriftlich, persönlich oder oft auch telefonisch; mit geschlossenen Fragen, offen oder teilstrukturiert) durchgeführt, so dass die Befunde schlecht vergleichbar sind. Eine weitere Herangehensweise, für die sich z.B. Holzwarth (2009) entschieden hat, ist eine Befragung von Erzieherinnen zu ihren Erfahrungen mit medienbewirkten Ängsten von Vorschulkindern und deren wirksamster Behandlung. Auch diese Befragten können allerdings nur subjektive Eindrücke und Annahmen schildern.

Neben den genannten Problemen bringt der Rückgriff auf Befragungen den Nachteil mit sich, dass keine Aussagen über die Kausalitätsrichtung von Zusammenhängen getroffen werden können. Es ist daher zumeist nicht auszuschließen, dass sich bereits ängstliche Kinder verstärkt mit entsprechenden Medieninhalten beschäftigen (z.B. zur Auseinandersetzung mit ihren Ängsten bzw. zur weiteren Information über Ereignisse, die ihnen Angst machen).

Eine weitere Problematik der Forschung zur Angsterregung durch Medieninhalte besteht in der sehr unterschiedlichen Operationalisierung der abhängigen Variablen. Wenn sie nach Angsterfahrungen durch Medieninhalte gefragt werden, können die Probanden hierunter sehr unterschiedliche Phänomene verstehen (von leichtem Gruseln bis hin zu ernsthaften psychischen Störungen) bzw. auch Skalen zur Einstufung der Intensität ihrer Angst subjektiv sehr unterschiedlich verwenden. Um dies zu umgehen, ist eine sehr differenzierte Erfassung der verschiedenen Formen bzw. Manifestationen von Ängsten erforderlich (vgl. z.B. Smith / Moyer-Gusé 2006), die nicht immer geschieht. Einen Schritt in dieser Richtung unternehmen Studien, die zwischen Furcht im Sinne eines oft von physischen Reaktionen (z.B. Herzklopfen, Schlaflosigkeit) begleiteten unmittelbaren Gefühls von Bedrohung und Gefahr („fears“) und Befürchtungen im Sinne einer kognitiven Dimension von Angst, die sich auf mögliche Bedrohungen der eigenen Sicherheit und des eigenen Wohlbefin-

[202] Vgl. z.B. Buijzen / Walma van der Molen / Sondij 2007; Cantor u.a. 2007; Korhonen / Lahikainen 2008; Riddle u.a. 2008; Walma van der Molen / Bushman 2008.

dens bezieht („worries“), unterscheiden (vgl. Walma van der Molen / Bushman 2008, 420). Teilweise werden auch noch weitere Reaktionen wie Wut und Trauer erhoben.[203] Dies ermöglicht es beispielsweise auch, altersspezifisch unterschiedliche Formen von Angst als Reaktion auf dieselben Medieninhalte festzustellen.

Insgesamt ist zu konstatieren, dass Medieninhalte unbestritten Angstreaktionen bei den Rezipienten, v.a. bei Kindern, auslösen können. Die Wirkung ist von inhaltlichen sowie von rezipientenspezifischen Merkmalen abhängig. Dabei ist zu betonen, dass die subjektive Wahrnehmung eines Inhalts bedeutsamer ist als sein objektiver Gewaltgehalt. Das bedeutet, dass es z.B. je nach Entwicklungsstand und dabei jeweils dominanten Entwicklungsthemen durchaus möglich ist, dass Kinder von Horrorfilmen und blutrünstigen Szenen weniger geängstigt werden als von vermeintlich kindgerechten Filmen wie *König der Löwen* oder *Bambi*, die etwa Ängste vor dem Verlust der Eltern auslösen können (vgl. dazu auch Sternbach 1962; Holzwarth 2009). Weiterer Forschungsbedarf besteht insbesondere noch im Hinblick auf eine stärkere Differenzierung verschiedener Formen von Angst, die mit jeweils unterschiedlichen Inhalten in Verbindung stehen können. Kaum erforscht sind zudem bislang Angstreaktionen auf Gewalt in Computerspielen.[204]

Während in diesem Kapitel v.a. dysfunktionale Konsequenzen angsterregender Medieninhalte im Mittelpunkt standen, ist zu berücksichtigen, dass ein gewisser Grad an Angst im Sinne einer Empathie mit dem Opfer von Gewalt einer medienbedingten Aggressionsentstehung vorbeugen kann (vgl. Grimm 1999; 2002; vgl. auch Kapitel VI.4.2.7.; VIII.2.2.).

6. Excitation-Transfer-These

Im Fokus der Excitation-Transfer-Theorie (vgl. z.B. Zillmann 1971; 1983a; 2008), die in Kapitel IV.6. bereits unter dem Gesichtspunkt der Motive des Mediengewaltkonsums diskutiert wurde, steht die Auslösung von Erregung durch Medieninhalte. Eine nach dem Ansehen violenter Medieninhalte beobachtete kurzfristige Aggressivitätssteigerung wird nicht (allein) als Folge der dargestellten Gewalt interpretiert, sondern als Resultat allgemeiner Erregung angesehen. Diese kann auch durch andere Inhalte (z.B. Pornografie, Sport, Humor) ausgelöst werden. Unspezifische emotio-

[203] Vgl. zu solchen Studien z.B. Smith / Moyer-Gusé 2006; Walma van der Molen / Konijn 2006; Buijzen / Walma van der Molen / Sondij 2007; Walma van der Molen / Bushman 2008.

[204] Zu einigen Hinweisen auf Basis einer qualitativen Studie vgl. z.B. BBFC 2007, 73.

nale Erregungszustände werden lediglich als „Triebpotenzial“ betrachtet. Dieses erhöht die Intensität nachfolgender emotionaler Reaktionen und Verhaltensweisen, da sich durch Medienstimuli ausgelöste und noch nicht abgebaute (d.h. residuale) Erregung und die durch neue Situationen ausgelösten Erregungsreaktionen addieren. Welche Emotionen bzw. Verhaltensweisen auf diesem Weg intensiviert werden, hängt von der Situation ab und steht mit der Qualität der gesehenen Inhalte in keinerlei Zusammenhang.[205] Bei einer entsprechenden situationsbedingten Motivation könnten erotische Medieninhalte ebenso gewalttätiges Verhalten fördern, wie violente Inhalte in der Lage wären, prosoziale Handlungen zu intensivieren. Entscheidend für das Auftreten von Gewaltverhalten ist ein aggressionsauslösender situativer Reiz, wie z.B. eine Provokation, die vom Rezipienten als Ursache seiner Erregung fehlattribuiert wird.

Zillmann (2008, 1627) macht deutlich, dass der Auslöser wie auch die Wirkung von Erregungstransferprozessen sowohl im Bereich medialer als auch durch soziale Interaktionen generierter Emotionen zu finden sein können: „Excitation transfer may be created by emotions from message exposure and affect emotions in social interactions, be created by emotions from social interactions and affect emotions from message exposure, and be both created by and affect emotions from message exposure.“ Die beiden letztgenannten Varianten der Excitation-Transfer-These eignen sich, um die Motivation für den Konsum violenter Medieninhalte zu erklären, und wurden in Kapitel IV.5. behandelt.

Zahlreiche Untersuchungen zur Wirkung von Mediengewalt haben gezeigt, dass violente Inhalte Erregung auslösen und auch Aggression nach sich ziehen können (vgl. diverse in Kapitel VI geschilderte Studien). Aus diesen Befunden lässt sich allerdings nicht ableiten, ob die Erregung oder inhaltliche Aspekte für dieses Ergebnis verantwortlich sind. In Experimenten wird das Stimulusmaterial, mit dem die Kontrollgruppe konfrontiert wird, üblicherweise so ausgewählt, dass es ein vergleichbares Erregungspotenzial birgt (bzw. von den Probanden zumindest subjektiv so wahrgenommen wird). Da die Violenz der Kontrollgruppe in vielen solchen Laborstudien geringer ausfällt als die der Experimentalgruppe, kann die Erregungswirkung der entsprechenden Inhalte zumindest nicht der einzige Einflussfaktor auf das Gewaltverhalten sein. Allerdings wird in solchen Untersuchungen auch nicht

[205] Zillmann (2008, 1628) zufolge kann eine residuale körperliche Erregung noch vorhanden sein, wenn die kognitive Beschäftigung mit einem medialen Stimulus bereits beendet ist.

immer ein provozierender Stimulus verwendet, der nach Zillmanns Theorie für den Excitation-Transfer-Prozess erforderlich ist.[206]

Die Excitation-Transfer-Theorie ist insbesondere im Hinblick auf die Wirkung violenter Computerspiele interessant, denen aufgrund ihres interaktiven Charakters eine besonders starke Erregungswirkung zugeschrieben wird. Allerdings gibt es auch Hinweise darauf, dass es sich dabei um einen sehr kurzfristigen Effekt handelt, d.h. die Erregung schon während des Spiels nach kurzer Zeit zurückgeht (vgl. Kapitel VI.4.4.2.). Zu den wenigen Studien, die sich in der letzten Zeit explizit mit der Excitation-Transfer-Theorie befasst haben, gehört eine Untersuchung von Krcmar und Lachlan (2009), in der ebenfalls der Effekt der Spieldauer auf die Aggressionsentwicklung im Mittelpunkt stand. 153 Probanden (61 weiblich, Durchschnittsalter 20 Jahre) spielten 10, 15, 20 oder 30 Minuten lang ein violentes Spiel. Erregung wurde über Selbstangaben der Probanden gemessen, aggressive Kognitionen über einen Wortvervollständigungstest und Aggression über Szenarien und eine adaptierte Buss-Perry-Skala. Nach einer Spielzeit von 10 oder 15 Minuten zeigten sich höhere Erregungswerte als nach einer längeren Spielzeit. Dies galt auch für verbale und physische Aggression, nicht jedoch für aggressive Kognitionen, die nach einem ersten Anstieg nicht wieder zurückgingen. Es war ein Zusammenhang zwischen der wahrgenommenen Erregung und verbaler bzw. physischer Gewalt festzustellen, und Erregung moderierte den Zusammenhang zwischen Spieldauer und Aggression. Die Autoren folgern aus ihren Befunden, dass ein kurzfristiger Anstieg verbaler und physischer Aggression durch Excitation-Transfer-Prozesse zustande kommen könne.

Insgesamt gibt es folglich Befunde, die für eine Bedeutung medienbewirkter Erregung bei der Entstehung von Aggression sprechen, die allerdings zumeist nicht unabhängig von inhaltlichen Gesichtspunkten zu sein scheint. Es lässt sich nicht bestimmen, welcher Wirkungsanteil auf Erregung und welcher auf inhaltliche Aspekte violenter Darstellungen zurückzuführen ist. Zudem ist zu berücksichtigen, dass Effekte eines Erregungstransfers äußerst kurzfristig sind und eine langfristige Aggressionssteigerung mit diesem Ansatz daher nicht erklärt werden kann.

---

[206] Der Geräuschtest kann als provozierende Situation verstanden werden, da die Probanden selbst unangenehmen Geräuschen ausgesetzt werden, die vermeintlich von einem Gegner im Reaktionsspiel stammen.

7. Stimulationsthese und Priming-Konzept

Emotionale Erregung und situationale Bedingungen sind zwei Faktoren, die auch im Rahmen der mit Leonard Berkowitz (1969; 1970) verbundenen Stimulationsthese von Bedeutung sind (zu einer Darstellung älterer Studien vgl. Kunczik / Zipfel 2006, 170-174). Dieser Ansatz basiert auf einer Modifizierung der Frustrations-Aggressions-These. Diese postulierte ursprünglich, dass jede Frustration Aggression verursache, und jede Aggression Frustration voraussetze. Berkowitz nimmt dagegen an, dass ein durch Frustration bewirkter Zustand emotionaler Erregung eine Disposition für Aggression schafft, die v.a. dann manifest wird, wenn geeignete Auslöser vorhanden sind. Hierbei kann es sich um Reize handeln, die mit der Ursache des gegenwärtigen Ärgernisses oder mit vergangenen Erlebnissen assoziierte werden (d.h. z.B. auch Medieninhalte).[207] Ferner geht Berkowitz (1968) davon aus, dass es auch Hinweisreize gebe, die ganz generell aggressionsauslösend seien. Hierzu gehörten z.B. Waffen (*Waffen-Effekt*; vgl. Berkowitz / Le Page 1967).

Im Rahmen seines *Cognitive Neoassociationist Model* beschreibt Berkowitz (1989; 1990; 1993), wie aus einem (z.B. durch Frustration, aber auch Schmerz usw. bewirkten) Zustand eher unspezifischer (negativer) Erregung im Zuge kognitiver Verarbeitungsprozesse eine spezifische Emotion, wie etwa Wut (oder auch Angst), entsteht. Der als unangenehm empfundene Zustand aktiviert automatisch physiologische und motorische Reaktionen, Gedanken, Erinnerungen und Gefühle, die mit Flucht- sowie Aggressionstendenzen verbunden sind und im Gehirn der Rezipienten in einer engen assoziativen Beziehung miteinander stehen. Hieraus resultieren rudimentäre Gefühle von Wut bzw. Angst. Im Zuge weiterer kognitiver Verarbeitungsprozesse werden die Gefühle konkretisiert. Diese Prozesse umfassen Ursachenzuschreibungen und andere Situationseinschätzungen, die Berücksichtigung sozialer Normen und erwarteter Konsequenzen, aus denen schließlich der als angemessen betrachtete Gefühlszustand und adäquate Reaktionen auf den aversiven Stimulus abgeleitet werden. Das von Berkowitz beschriebene assoziative Netzwerk, das die Entwicklung von konkreteren Gefühlen aus dem als aversiv erlebten Zustand vermittelt, bildet den Kern des so genannten *Priming-Konzepts*.[208]

---

[207] Bekowitz (2008a, 126f.) konstatiert, „that the aggressive reactions produced by witnessed aggression may subside after a while as the observers enter different situations. However, the movie-elicited aggressive impulses might then be reactivated if these people should encounter some object or situational detail linked to the earlier violence scene."

[208] Berkowitz (2008a, 127) sieht allerdings trotz diverser Überschneidungen einen Unterschied zwischen seinem Ansatz und einigen Auslegungen des Priming-Konzepts darin, dass seiner Auffassung nach die Bestandteile des assoziativen Netzwerks teilweise auch automatisch, d.h. ohne

Das Konzept des *Priming* (vgl. Berkowitz 1984; Jo / Berkowitz 1994; Roskos-Ewoldsen / Roskos-Ewoldsen / Dillmann Carpentier 2009) beschäftigt sich ganz allgemein mit der Frage, welchen Einfluss ein Stimulus auf die Reaktionen gegenüber späteren Stimuli besitzen kann. Auf die Medienwirkung bezogen, bedeutet dies, dass Effekte von Medieninhalten auf Einstellungen bzw. Verhaltensweisen beschrieben werden, die mit dem entsprechenden Medieninhalt in Beziehung stehen. Dabei beschäftigt sich das Priming-Konzept grundsätzlich mit Wirkungen, die äußert kurzfristig, d.h. direkt im Anschluss an die Rezeption des Stimulus auftreten.

Die Grundidee des aus der Kognitionspsychologie stammenden Priming-Konzepts besteht darin, dass das Gedächtnis netzwerkartig organisiert ist und aus miteinander verbundenen „Knoten" besteht, die jeweils ein bestimmtes Konzept repräsentieren. Diese Knoten sind miteinander durch assoziative Pfade verbunden. Wird ein Knoten durch einen Stimulus angeregt (Priming), dann kann diese Aktivierung auf die mit ihm verbundenen Knoten „ausstrahlen" und deren Aktivitätsniveau ebenfalls (kurzfristig) erhöhen. Bestimmte, im Gedächtnis gespeicherte Konzepte werden auf diese Weise kurzfristig leichter zugänglich. Dieser Prozess wird als spontan und automatisch ablaufend verstanden. Dabei wird es für möglich gehalten, dass bestimmte Konstrukte durch wiederholte Anregung schließlich „chronisch" aktiviert bzw. zugänglich werden, was auch langfristige Wirkungen erklären könnte (vgl. z.B. Zillmann / Weaver 1999; Huesmann / Kirwil 2007, 549).

Priming-Effekte sind im Rahmen der Medien-und-Gewalt-Forschung in Gestalt einer leichteren Zugänglichkeit aggressiver Kognitionen (gemessen zumeist über die Verarbeitungsgeschwindigkeit aggressiver Worte; vgl. Kapitel II.3.2.1.) sowie eine Aktivierung feindseliger Gefühlszustände häufig nachgewiesen worden (vgl. die Darstellung diverser Studien in Kapitel VI.; vgl. zu einem Überblick auch Kunczik / Zipfel 2006, 175-176; Roskos-Ewoldsen / Roskos-Ewoldsen / Dillman Carpentier 2009, 75f.). In einer Meta-Analyse, in die 18 Experimente eingingen, stellten Roskos-Ewoldsen, Klinger und Roskos-Ewoldsen (2007) eine Zusammenhangsstärke von r =.30 für die Beziehung zwischen Mediengewalt und kognitiven und affektiven Priming-Wirkungen fest.

Vergegenwärtigung der Bedeutung eines Stimulus, sondern lediglich aufgrund seiner Ähnlichkeit mit einer früheren Erfahrung aktiviert werden können (was einem klassischen Konditionierungsprozess vergleichbar wäre): „Where the former analysis emphasizes the mediating role of the mental concepts activated by the priming experience, my own formulation speaks of the operation of associations without any explicit reference to mental concepts producing particular judgments and actions." Vgl. dazu auch die Antwort von Dodge 2008 und Pahlavan 2008 sowie die Replik von Berkowitz 2008b.

Dabei hat die Forschung aber zumeist nur violente Medieninhalte im Allgemeinen betrachtet und nur selten zu analysieren versucht, welches spezifische Hinweisreize sind, die Priming-Effekte auslösen können. Einen Versuch in dieser Richtung haben Peña, Hancock und Merola (2009) in einer Studie zum Priming durch verschiedene Avatare in Computerspielen unternommen. Allerdings kann die in dieser Untersuchung vorgenommene Operationalisierung des Priming-Stimulus (Avatare in weißer vs. schwarzer Kleidung bzw. in Gestalt von Ärzten (soziale Avatare), Ku-Klux-Klan-Mitgliedern (asoziale Avatare) oder transparenten (d.h. neutralen) Avataren) kaum als gelungen bezeichnet werden.

In Bezug auf den Spezialfall des „Waffeneffekts“ (zu älteren Studien vgl. Kunczik / Zipfel 2006, 170f.; 176) haben sich einige Untersuchungen mit Priming-Effekten durch waffenartige Controller von Computerspielen beschäftigt und dabei widersprüchliche Befunde erzielt (vgl. Kapitel VI.4.3.6.). Subra u.a. (im Druck) fanden Hinweise auf ein Priming aggressiver Kognitionen (gemessen im Rahmen einer Lexical Decision Task, vgl. Kapitel II.3.2.1.) und Verhaltensweisen (gemessen über die Beurteilung des Versuchsleiters) durch das Ansehen von Waffen-Fotos bzw. die (subliminale!) Präsentation waffenbezogener Worte. Im Mittelpunkt der Untersuchung stand allerdings die Aktivierung aggressiver Assoziationen durch alkoholbezogene Worte und Bilder (z.B. Wodkaflaschen). Dass ein Priming von Aggression sowohl durch alkohol- als auch gewaltbezogene Stimuli auftrat, entsprach zwar der Hypothese der Autoren, die von einem engen Zusammenhang zwischen Alkohol und Gewalt in der Wahrnehmung der Probanden ausgingen, weckt aber einige Zweifel am spezifischen Priming-Effekt violenter Stimuli.

Unter Berücksichtigung individueller Wahrnehmungsunterschiede wurde der Waffeneffekt zudem von Bartholow u.a. (2005) untersucht. Als Probanden zogen die Forscher Jäger und Nicht-Jäger heran, denen verschiedene Waffenbilder (Jagdwaffen bzw. Maschinengewehre) gezeigt wurden. Aggressive Kognitionen bzw. Verhaltensweisen wurden über die Geschwindigkeitsdifferenz beim Vorlesen aggressiver und nicht-aggressiver Worte bzw. den Geräuschtest erhoben. Es zeigte sich, dass bei Jägern die Zugänglichkeit aggressiver Informationen sowie aggressiver Handlungen nach der Betrachtung eines Jagdgewehrs (mit dem Jäger nach Annahme der Forscher eher positive Erfahrungen verbinden sollten) weniger ausgeprägt war als nach dem Betrachten eines Maschinengewehrs. Bei Nicht-Jägern (ohne Waffenerfahrung) zeigte sich ein umgekehrtes Ergebnis. Aus den unterschiedlichen Reaktionen von Jägern und Nicht-Jägern folgern Bartholow u.a. (2005, 56): „These findings were highly consistent […] with our claim that the accessibility of aggressive thoughts is

an important factor in producing aggressive behavior in the presence of guns. They lend further support to our predictions […] that differential experiences with guns create different knowledge structures, that these knowledge structures are primed by gun images, and that this priming can produce aggressive behavior.“

Genau diese im Rahmen des Priming-Ansatzes häufig vorgenommene Schlussfolgerung von einer kurzfristigen, leichteren Zugänglichkeit aggressiver Assoziationen auf aggressives Verhalten ist allerdings problematisch. Zum einen sagen kurzfristige Laborexperimente nichts darüber aus, wie lange solche Priming-Effekte verhaltensrelevant sein können und ob sie überhaupt so lange anhalten, dass sie in der Realität von Bedeutung sind. Zum anderen ist die Verbindung zwischen kognitiven bzw. affektiven Priming-Effekten und verhaltensbezogenen Effekten auch theoretisch wenig elaboriert, so wie die Vorstellungen über die beim Priming stattfindenden Mechanismen ohnehin als ausgesprochen heterogen bezeichnet werden müssen (vgl. Roskos-Ewoldsen / Roskos-Ewoldsen / Dillman Carpentier 2009). Die Vorstellung, dass bestimmte Schlüsselreize über die Aktivierung miteinander verbundener Gedächtnisstrukturen mehr oder weniger automatisch zu entsprechendem Verhalten führt, ist einer simplen Stimulus-Response-Annahme verhaftet, die die Bedeutung zahlreicher anderer Einflussfaktoren ausklammert. Es ist zumindest nicht anzunehmen, dass ein solcher Automatismus den Regelfall bei der Entstehung violenten Verhaltens darstellt. Die notwendige Konkretisierung des Priming-Konzepts wird durch ein Grundproblem des Ansatzes erschwert. „Priming“ stellt im Wesentlichen eine Metapher für im Gehirn des Rezipienten ablaufende Prozesse dar, deren neurobiologische Grundlagen trotz der bisherigern Erkenntnisse der Hirnforschung (vgl. Kapitel VII.1.) noch in vieler Hinsicht ungeklärt sind.

Dass Priming-Prozesse möglicherweise komplexer sein können, als oft angenommen, vermuten z.B. auch Meier, Robinson und Wilkowski (2007). Die Forscher stellten in ihrer Studie fest, dass ein Priming-Effekt von asozialen Stimuli in Bezug auf aggressive Kognitionen v.a. bei Individuen mit *gering* ausgeprägter Aggressivität auftrat und folgern aus diesem Befund (Meier / Robinson / Wilkowski 2007, 32): „Perhaps, then, primes to aggression may cause aggressive behavior among individuals high in trait aggression not because of the activation of hostile information, but rather because of other mediating influences related to negative affect or arousal.“ In einer anderen Untersuchung stellten Meier, Robinson und Wilkowski (2006) fest, dass sich bei Personen mit einer starken Ausprägung des Charakterzugs der „Verträglichkeit“ („Agreeableness“) aggressive Primes nicht auf das aggressive Verhalten auswirkten (vgl. Kapitel VI.2.5.1.) – möglicherweise weil solche Personen über

selbstregulierende bzw. hemmende Mechanismen verfügten, die die Aktivierung aggressiven Verhaltens durch aggressive Gedanken verhinderten.

Darüber hinaus weckt eine Untersuchung von Glock und Kneer (2009) generelle Zweifel an der Validität vorliegender Priming-Experimente, die eine Aktivierung aggressiver Konstrukte durch violente Spiele behaupten. Die Forscherinnen ließen drei Gruppen von insgesamt 48 männlichen Studierenden 30 Minuten lang den Ego-Shooter *Unreal Tournament* spielen. Bei einer dieser Gruppen handelte es sich um erfahrene Spieler violenter Spiele, die seit mindestens 6 Monaten mindestens 3 Stunden pro Woche spielten (durchschnittliche wöchentliche Spielzeit 13 Stunden und durchschnittlich 8 Jahre Spielerfahrung). Die beiden anderen Gruppen bestanden aus Spielern, die noch nie violente Spiele gespielt hatten. Ebenso wie die Gruppe der Langzeitspieler wurde eine dieser Gruppen darüber informiert, dass das Experiment die Beziehung zwischen violenten Computerspielen und Reaktionsgeschwindigkeiten untersuchte, die dritte Gruppe erhielt diese Information nicht. Der Hinweis auf den Gegenstand des Experiments diente als Prime für das Konzept „violente Computerspiele“. Die Autorinnen (2009, 156) schreiben: „Because of the relationship between violent digital games and school shootings emphasized in German media […], we assumed nonplayers would develop a cognitive link between violent digital games and aggression-related concepts.“ Die Zugänglichkeit aggressionsbezogener Konzepte wurde über eine „Lexical Decision Task“ vor und nach dem Spiel erhoben.

Nichtspieler, die den Prime erhalten hatten, reagierten vor und nach dem Spiel schneller auf aggressive als auf nicht-aggressive Worte. Bei *Nichtspielern ohne Prime* waren vor dem Spiel keine Unterschiede in den Reaktionszeiten festzustellen. Auch nach dem Spiel zeigten sie keine schnelleren Reaktionen auf aggressive Worte (sondern vielmehr auf Worte mit positiver Bedeutung), was im Gegensatz zu den Befunden früherer Studien steht. Die Autorinnen erklären diesen Befund damit, dass die Nichtspieler möglicherweise aufgrund positiver Spielerfahrungen nicht-aggressive Konstrukte aktivierten. Bei *Langzeitspielern* (mit Prime) zeigten sich vor dem Spiel langsamere Reaktionen auf aggressive als auf nicht-aggressive Worte, was die Verfasserinnen (2009, 157) recht spekulativ als Effekt sozialer Erwünschtheit interpretieren. Frühere Studien hätten gezeigt, dass der Versuch, Stereotype zu unterdrücken, die für eine kognitive Aufgabe notwendige Zeit verlängert: „It might be possible that priming the concept ‘violent digital game’ results in activation of the ‘bad’ and ‘aggressive’ media image of game players, thus leading to a suppression of this steretoype in order to show that this image is not true.“ (Glock / Kneer 2009,

157). Nach dem Spiel waren keine Unterschiede in der Reaktionszeit auf die verschiedenen Worte mehr zu konstatieren.[209] Ein zentrales Ergebnis der Untersuchung besteht in der Erkenntnis, dass erfahrene und unerfahrene Spieler offenbar Unterschiede in ihren Assoziationen mit dem Konzept „violente Computerspiele“ aufweisen. Interessant ist aber vor allem der zweite Befund: In der Studie von Glock und Kneer (2009) war kein aggressives Spiel nötig, um aggressionsbezogene Konstrukte zu aktivieren; hierfür genügte die bloße Erwähnung violenter Spiele. Auch war dieser Effekt stärker als der des violenten Computerspiels selbst. Dieses Ergebnis bedarf der Absicherung durch weitere Untersuchungen, wirft aber die Frage auf, ob in Experimenten, in denen Priming-Effekte nach der Beschäftigung mit violenten Spielen festgestellt wurden, tatsächlich eine Wirkung der eigenen Ausführung von Computerspielgewalt oder lediglich die gedankliche Näher verschiedener kognitiver Konstrukte gemessen haben.

8. Sozial-kognitive Lerntheorie

Ein zentrales Merkmal der sozial-kognitiven Lerntheorie nach Albert Bandura (z.B. 1979a; 1979b; 2009; zu Banduras Experimenten vgl. ausführlich Kunczik / Zipfel 2006, 152-156) ist die Annahme, dass Menschen zugleich Gestalter ihrer Umwelt sind und von dieser geprägt werden. Es erfolge eine ständige Wechselwirkung zwischen Persönlichkeitsfaktoren (biologisch, kognitiv und affektiv), Umweltfaktoren und Verhaltensweisen. Bandura (2009, 94) spricht in Bezug auf diese drei sich gegenseitig beeinflussenden Faktoren von einer „triadischen reziproken Verursachung“ (vgl. z.B. Kunczik und Zipfel 2006, 156f). Demnach prägen nicht nur die Überzeugungen, Erwartungen und Ziele einer Person ihre Handlungen, sondern ihr Verhalten bleibt auch nicht ohne Einfluss auf ihre Gedanken und Emotionen. Ferner bewirkt eine Person, z.B. durch ihre Eigenschaften und ihr Verhalten, bestimmte Reaktionen ihrer Umwelt (bzw. beeinflusst durch ihr Verhalten, welcher Art von Umwelt sie ausgesetzt ist), und die soziale Umwelt wiederum trägt zur Prägung von Eigenschaften und Fähigkeiten einer Person bei und beeinflusst deren Verhalten.

Nach Bandura (2009, 95-98) zeichnen sich Menschen durch folgende vier besondere Eigenschaften aus: Sie besitzen die *Fähigkeit zur Symbolisierung*, d.h. zur kognitiven

[209] Glock und Kneer (2009, 157) führen diesen Befund auf eine Aktivierung spielspezifischer Konstrukte zurück: „Playing the game itself might activate those game-specific concepts responsible for making the game a leisure activity, thus leading to approximately the same accessibility of concepts in memory.“ Wie die Autorinnen (2009, 158) konzedieren, wurde jedoch nicht erhoben, welche spielsspezifischen Konzepte bei den Spielern aktiviert wurden.

Verarbeitung von Erfahrungen, aus denen Beurteilungs- und Handlungsprinzipien abgeleitet werden. Aufgrund ihrer *Fähigkeit zur Selbstregulierung* können sie sich Ziele zu setzen bzw. nach der Erfüllung selbst gesetzter Standards streben und ihre Handlungen nach den erwarteten (und erwünschten) künftigen Konsequenzen ausrichten. Hiermit hängt die *Fähigkeit zur Selbstreflexion* zusammen, d.h. Menschen sind in der Lage, durch einen Abgleich mit Realitätsindikatoren (z.B. den Folgen eines Verhaltens) die Angemessenheit ihre Gedanken und Handlungen zu bewerten. Von besonderer Bedeutung für die Wirkung von Medieninhalten ist Banduras vierte Annahme, derzufolge Menschen nicht nur durch eigene Erfahrung lernen, sondern sich Wissen, Fähigkeiten, Handlungsmuster usw. auch dadurch aneignen können, dass sie das Verhalten anderer Personen beobachten („Lernen am Modell"). Diese *stellvertretende Sammlung von Erfahrungen* kann sowohl über die Beobachtung realer Modelle als auch über die Massenmedien erfolgen.

Der Ablauf des Beobachtungslernens lässt sich nach Bandura in vier Prozesse aufgliedern. Hierbei handelt es sich um Aufmerksamkeitsprozesse, Behaltensprozesse, Reproduktions- bzw. Verhaltensprozesse sowie Motivationsprozesse. Im Rahmen der *Aufmerksamkeitsprozesse* wird entschieden, was überhaupt wahrgenommen wird und welche Informationen auf welche Weise weiterverarbeitet werden. Hierfür sind sowohl Eigenschaften des Modells bzw. Merkmale des Medieninhalts als auch der Persönlichkeit entscheidend. In Bezug auf die inhaltlichen Gesichtspunkte medialer Gewalt wären z.B. die Komplexität und der Realismus der Darstellung, die Häufigkeit, Deutlichkeit und der Stellenwert violenter Akte, wahrgenommene Ähnlichkeiten mit dem violenten Protagonisten, die Konsequenzen der dargestellten Gewalt, d.h. ihr funktionaler Wert (Zielerreichung, Bestrafung usw.), oder ihre Präsentation als legitim bzw. illegitim von Bedeutung. In Bezug auf die Person des Rezipienten wären seine z.B. von Alter und intellektuellen Fähigkeiten abhängigen Wahrnehmungs- und Verarbeitungskapazitäten, Persönlichkeitsmerkmale wie Selbstsicherheit, Introversion usw., gegenwärtige Stimmungen, wie z.B. Ärger oder Frustration, aber auch schon vorhandene Präferenzen und soziale Normen, die wiederum von der sozialen Umwelt geprägt werden, zu nennen.

Im Zuge von *Behaltensprozessen* kommt es zu einer symbolischen Kodierung und kognitiven Organisation, bei der aus den wahrgenommenen Informationen Regeln und Konzepte abstrahiert und im Gedächtnis gespeichert werden. In diesem Prozess erfolgt ein Verstehen von Handlungsmotivationen, eine Zuschreibung von Verantwortung und eine Verallgemeinerung von Urteilen bzw. Herausbildung von Einstellungen (z.B. „Gewalt lohnt sich" oder „Gewalt lohnt sich nicht"). Behaltens-

prozesse werden durch symbolische Nachbildung (z.B. Nachvollziehen eines violenten Aktes in der Phantasie) gefördert. Auch hier sind Persönlichkeitseigenschaften in Form kognitiver Fähigkeiten und bereits vorliegender kognitiver Strukturen sowie affektiver Zustände von Bedeutung.

Im Prozess der *Verhaltensproduktion* greifen Individuen auf die im Behaltensprozess generierten symbolischen Repräsentationen zurück und übersetzen diese in konkretes Handeln. Erlernte Verhaltensmuster werden aktiviert, auf ihre Angemessenheit überprüft und ggf. angepasst und variiert. Dabei erfolgt auch eine Beurteilung und ggf. Korrektur der konkreten Ausführung des Verhaltens. Von Seiten des Individuums sind hierbei physische Fähigkeiten bei der Umsetzung des Verhaltens und die Verfügbarkeit einzelner dafür erforderlicher Verhaltenskomponenten zentral.

Darüber, ob erlerntes Verhalten tatsächlich in die Tat umgesetzt wird, entscheiden *Motivationsprozesse*. Hierbei unterscheidet Bandura zwischen direkten bzw. externen, stellvertretenden und selbstgenerierten Regulierungsfaktoren. Eine *externe* Bekräftigung bzw. Hemmung kann in Erfolg bzw. Misserfolg oder Belohnung bzw. Bestrafung bestehen. Externe Anreize können z.B. materieller oder sozialer Art sein, in Zwang oder auch in der empfundenen affektiven Valenz einer Handlungskonsequenz bestehen. Mit einer *stellvertretenden* Bekräftigung ist die Beobachtung entsprechender Handlungsfolgen bei anderen gemeint. Eine *Selbstbekräftigung bzw. Selbstbestrafung* (z.B. in Form eines schlechten Gewissens) erfolgt durch Messung des Verhaltens an den eigenen Standards und Prinzipien. Wie Bandura hervorhebt, können die verschiedenen Regulatoren in dieselbe oder in unterschiedliche Richtungen wirken. Entsprechen Verhaltensweisen den eigenen Standards und werden auch noch sozial gebilligt, werden sich die jeweiligen Handlungsmuster in besonderer Weise verfestigen. Sie können auch insofern komplementär wirken, als z.B. soziale Konsequenzen einen Ersatz für gering ausgeprägte eigene Verhaltensprinzipien darstellen. Es kann jedoch auch zu Konflikten zwischen den Motivationsfaktoren aus verschiedenen Quellen kommen, wenn z.B. sozialer Druck für Verhaltensweisen besteht, die den eigenen moralischen Prinzipien widersprechen oder ein selbst geschätztes Verhalten sozial negativ sanktioniert wird. Solche Konsistenzen bzw. Inkonsistenzen zwischen den Motivationsfaktoren aus verschiedenen Quellen sind gut geeignet, die individuell unterschiedliche Wirkung violenter Medieninhalte zu erklären. Trifft eine positive mediale Darstellung von Gewalt auf stabile moralische Verhaltensstandards bzw. wird entsprechendes Verhalten extern negativ sanktioniert, wird es vermutlich nicht manifest. Erweist es sich hingegen auch in anderen Situationen als lohnend bzw. beobachtet ein Individuum auch in seinem sozialen Umfeld,

dass sich entsprechendes Verhalten lohnt, dann besteht eine höhere Wahrscheinlichkeit, dass es auch selbst entsprechend handelt. Anzumerken ist hierbei, dass nach Bandura das Ausbleiben einer Bestrafung vom Rezipienten ähnlich wahrgenommen wird wie eine Belohnung und als Bekräftigung wirkt.

Wie Rezipienten den Konflikt zwischen verschiedenen Regulierungsinstanzen lösen und welchen Einfluss welche Formen der Bekräftigung bzw. Sanktionierung für sie besitzen, ist wiederum von individuellen Faktoren wie speziellen Präferenzen, sozialen Vergleichen oder der Art interner Standards abhängig.

Ein wichtiger Gesichtspunkt in Bezug auf Motivationsprozesse ist Banduras Annahme, dass Individuen verschiedene kognitive Strategien entwickeln können, um die Mechanismen der Selbstsanktionierung außer Kraft zu setzen bzw. ihre moralischen Standards nicht auf ihr Verhalten anwenden zu müssen. Diese Strategien können an der Beurteilung des Verhaltens selbst, an der Beurteilung seiner Konsequenzen, am Zusammenhang zwischen Verhalten und Konsequenzen sowie an der Beurteilung des Gewaltopfers ansetzen. Das Verhalten selbst kann durch *moralische Rechtfertigung* (z.B. mit höheren Zielen wie Gerechtigkeit), durch einen *beschönigenden Vergleich* (z.B. Verhinderung schlimmeren Leidens) oder durch *euphemistische Bezeichnungen* legitimiert werden. *Konsequenzen* können *minimiert, ignoriert* oder *bestritten* werden. Der Zusammenhang zwischen einer Tat und ihren Folgen kann durch eine *Abschiebung* bzw. *Verteilung der Verantwortung* in Frage gestellt werden, indem z.B. auf äußere Umstände (soziale Bedingungen, „die Medien“, Anweisungen und Befehle) verwiesen wird. Schließlich können solche Rechtfertigungsmechanismen beim Opfern ansetzen, das *dehumanisiert* oder dem *(Mit-)Schuld* (z.B. durch provozierendes Verhalten) zugewiesen wird. Solche Rechtfertigungsstrategien können nach Bandura (2009, 105) aus den Medien abgeleitet werden. Sie seien deshalb so gefährlich, weil durch die selektive Aktivierung bzw. Deaktivierung interner Kontrollmechanismen violentes Verhalten auch ohne Veränderung grundsätzlicher Moralvorstellungen und Persönlichkeitsstrukturen erfolgen könne.

Insgesamt besteht die zentrale Aussage der sozial-kognitiven Lerntheorie darin, dass Menschen Verhaltensweisen erlernen können, diese aber nicht unbedingt auch in die Tat umsetzen müssen. Die Ausübung von Aggression wird normalerweise durch internalisierte Normen, Furcht vor Bestrafung und Vergeltung, Schuldgefühle und Angst verhindert. Ob aus den latenten Handlungsmodellen dennoch manifestes Verhalten resultiert, hängt von verschiedenen Faktoren ab. Hierzu gehören z.B. die Ähn-

lichkeit der Situation und das Vorhandensein der entsprechenden Mittel für eine Imitation (z.B. Besitz von Waffen). Die größte Bedeutung kommt aber den *Konsequenzen* eines solchen Verhaltens (Erfolg bzw. Misserfolg, Belohnung bzw. Bestrafung) sowohl für das Modell als auch für den Beobachter zu. Insgesamt werden im Rahmen der Lerntheorie neben den Merkmalen von *Medieninhalten* (z.B. Stellenwert, Deutlichkeit, Nachvollziehbarkeit von Gewalt, Effizienz, Rechtfertigung, Belohnung von Gewalt) die *Eigenschaften des Beobachters* (z.B. Wahrnehmungsfähigkeiten, Erregungsniveau, Charaktereigenschaften, Interessen, frühere Erfahrungen, wie z.B. Bekräftigung erworbener Verhaltensmuster) sowie die *situativen Bedingungen* (z.B. Sozialisation, Normen und Verhaltensvorbilder in der Familie und in den Peer-Groups) als Einflussfaktoren bei der Wirkung von Mediengewalt einbezogen. Die sozial-kognitive Lerntheorie eignet sich daher gut, um zu erklären, weshalb nicht alle Medieninhalte und Rezipienten gleich gefährlich bzw. gefährdet sind, bzw. weshalb violente Darstellungen in den Medien nur einen von vielen Faktoren bei der Entstehung von Gewaltverhalten bilden.

Die lerntheoretischen Annahmen sind in der aktuellen Medien-und-Gewalt-Forschung v.a. im Zuge der Untersuchung inhaltlicher und personenbezogener Einflussfaktoren im Wirkungsprozess bestätigt worden und sind auch mit den Ergebnissen der Problemgruppenforschung kompatibel (vgl. Kapitel VII.4.). Insbesondere Banduras Überlegungen zur moralischen Rechtfertigung aggressiven Verhaltens haben zudem Eingang in medienpädagogische Überlegungen gefunden (vgl. Kapitel VIII.2.2.).

Eine Erweiterung hat der Ansatz durch Jürgen Grimm (1999; 2002) erfahren. Dieser plädiert aufgrund seiner Forschungsbefunde dafür, die „täterfixierte Ausformung“ der Theorie des Modelllernens durch die Opferperspektive zu erweitern, die in seinen Studien besser als ein täterzentrierter Ansatz in der Lage war, medieninduzierte Veränderungen in der Aggression der Rezipienten zu erklären (vgl. Grimm 2002, 175). Grimm (1999, 706) spricht in dieser Hinsicht von einer „Logik negativen Lernens“, die einsetze, wenn Rezipienten (z.B. bei entsprechend deutlicher Darstellung negativer Konsequenzen von Gewalt) den Standpunkt des Gewaltopfers einnähmen und Gewaltanwendung daher kritisch reflektierten.

Dass die in der Theorie schon seit langem diskutierten Prozesse des Beobachtungslernens in Bezug auf mediale Darstellungen immer noch der genaueren Untersuchung und Konkretisierung bedürfen, zeigt eine aktuelle Untersuchung von Nabi und Clark (2008). Die Autoren hinterfragen die Annahme, dass die Darstellung

negativer Folgen für den Gewalttäter einer Modellierung dieses Verhaltens durch den Rezipienten entgegenwirke. Sie nehmen an, dass solche Effekte durch die Seherfahrung bzw. Programmschemata von Fernsehzuschauern außer Kraft gesetzt würden. Dies gelte v.a. in Bezug auf Fernsehserien, in denen beliebte Hauptfiguren, die negative Verhaltensweisen an den Tag legten, trotz kurzzeitiger Rückschläge letztlich doch keine ernsthaften negativen Konsequenzen erlebten: „Thus, even if such characters appear in a particular scene or episode to experience negative consequences, these outcomes are likely to be minimized over the course of a series. If viewers grow to expect protagonists to 'bounce back' despite their negative experiences, the persuasive impact of negative behavioral reinforcement may be undermined, potentially resulting in behaviour modelling, *regardless of the valence of the consequences displayed*." (Nabi / Clark 2008, 408, Hervorhebung im Original).

In einer Studie mit 60 Studierenden zeigte sich, dass die Rezipienten schon aufgrund der Bedeutung zentraler Figuren für den Erfolg einer Serie davon ausgingen, dass diese keinen nachhaltigen Schaden erlitten. Ob dies Konsequenzen für eigene Verhaltenstendenzen der Rezipienten besaß, wurde allerdings nicht untersucht. Zudem war die Studie nur auf Hauptfiguren von Serien im Allgemeinen, nicht auf solche mit einem bestimmten Verhalten, bezogen.

In einer zweiten Untersuchung, die sich auf die Folgen der Darstellung von One-Night-Stands bezog, wurde die eigene Erfahrung der Rezipienten als intervenierende Variable berücksichtigt. 400 Studentinnen bekamen Ausschnitte aus *Sex and the City* gezeigt, in denen die positiven bzw. negativen intrinsischen und extrinsischen Konsequenzen entsprechenden Sozialverhaltens innerhalb der Handlung variiert wurden. Es zeigte sich, dass Probandinnen, die selbst Erfahrung mit One-Night-Stands hatten, von der Darstellung nicht beeinflusst wurden, diejenigen ohne entsprechende Erfahrungen aber unabhängig von der gesehenen Filmvariante die Wahrscheinlichkeit, sich in Zukunft einmal selbst so zu verhalten, nach der Rezeption höher einschätzten als vorher. Die Autoren schließen aus ihren Befunden, dass die Darstellung negativer Verhaltenskonsequenzen, zumindest bei Hauptfiguren, die die Rezipienten mögen, keine abschreckende Wirkung auf das eigene Handeln besitze. Diese Befunde bedürfen sicherlich der weiteren Konkretisierung und Überprüfung auch in anderen Kontexten (v.a. in Bezug auf violentes Verhalten und im Rahmen nicht humorvoller Formate), können aber als Anregung betrachtet werden, die Komplexität des Zusammenspiels der verschiedenen Rezipientenvariablen und inhaltlichen Faktoren von Mediengewalt noch intensiver zu untersuchen.

9. Skript-Theorie

Ein weiteres, für die Erklärung der Wirkungen von Mediengewalt relevantes Modell der Informationsverarbeitung ist die Skript-Theorie, die insbesondere von L. Rowell Huesmann (1998) entwickelt worden ist und Elemente des Priming-Ansatzes und der Lerntheorie vereint. *Skripts* werden als mentale Routinen oder „Programme" verstanden, die im Gedächtnis gespeichert sind und automatisch herangezogen werden, um das Verhalten zu steuern und Probleme zu lösen. Skripts enthalten Informationen über typische Verhaltensabläufe, Verhaltensweisen von Personen und Ergebnisse von Handlungen. Huesmann nimmt an, dass Kinder, die viel Gewalt ausgesetzt sind, Skripts entwickeln, die aggressives Verhalten als Problemlösungsstrategie vorsehen. Skripts, die durch Erinnerung, Phantasietätigkeit oder Nachspielen häufiger nachvollzogen werden, sind im Gedächtnis besser zugänglich. Mit einer bestimmten Situation verbundene Schlüsselreize sind in der Lage, solche gespeicherten Skripts zu aktivieren. Ob bzw. wie schnell Skripts aufgefunden werden, hängt zudem von den kurz zuvor rezipierten Stimuli ab, die auf dem Weg des Primings mit ihnen verbundene kognitive Strukturen im Gedächtnis aktivieren und damit leichter zugänglich machen können. Medieninhalte können nach dieser Vorstellung dazu beitragen, solche Skripts zu entwickeln und bereits bestehende zu aktivieren. Ob das in den Skripts nahe gelegte Verhalten tatsächlich ausgeführt wird, hängt allerdings davon ab, als wie angemessen und Erfolg versprechend es jeweils angesehen wird, bzw. inwieweit es den normativen Überzeugungen einer Person entspricht.

Im Rahmen seiner *Unified Information Processing Theory of Aggression* geht Huesmann von vier Schlüsselprozessen aus, die alle von der Interaktion von Emotionen, Schemata[210] und Situationsreizen beeinflusst werden:

Der erste Prozess besteht aus der Wahrnehmung eines Schlüsselreizes und seiner Bewertung. Diese ist von individuellen Prädispositionen wie z.B. früheren Lerneerfahrungen, bereits vorhandenen Schemata und Überzeugungen geprägt, wird aber auch vom gegenwärtigen Gefühlszustand (der mit dem Reiz in keinem Zusammenhang stehen muss) beeinflusst. Auf diese Weise kann eine Person zum Beispiel auch eine harmlose Situation als bedrohlich wahrnehmen und mit einer Aktivierung aggressionsbezogener Gedächtnisstrukturen reagieren.

---

[210] Unter einem *Schema* versteht Huesmann (1998, 79f., Hervorhebung im Original) „any macro knowledge structure encoded in memory that represents substantial knowledge about a concept, its attributes, and its relations to other concepts. […] When a schema is formed that links together in a sequence many simpler event schemas representing expected events actions, that schema is called a *script*."

Der zweite Prozess besteht in der Aktivierung und im Wiederauffinden von Skripts. Personen, die über ausgedehntere und besser verbundene Netzwerke von aggressionsbezogenen Skripts verfügen, werden auf der Suche nach der geeigneten Verhaltensantwort auf eine Situation auch eher auf Verhaltensmuster stoßen, die Aggression als Problemlösung nahe legen. Auch eine bestimmte (z.B. wütende) Stimmung kann – unabhängig von der Situation selbst – das Auffinden entsprechender (z.B. mit Ärger) verbundener Skripts erleichtern.

Vor der Ausführung eines im Gedächtnis aufgefundenen Skripts erfolgt zunächst ein Bewertungsprozess, um festzustellen, ob das entsprechende Verhalten angemessen ist und mit welcher Wahrscheinlichkeit es die erwünschten Ergebnisse erwarten lässt. Dieser Bewertungsvorgang ist ebenfalls individuell unterschiedlich und situationsabhängig (z.B. dadurch beeinflusst, welche normativen Überzeugungen etwa durch einen Medieninhalt gerade aktiviert wurden). Es ist anzunehmen, dass aggressivere Personen auch eher aggressionsunterstützende normative Überzeugungen besitzen und daher mehr aggressive Skripts zur Anwendung bringen.

Der vierte Prozess schließlich besteht in der Interpretation der Umweltreaktionen auf das schließlich gewählte Verhalten. Dabei ist die tatsächliche Reaktion weniger wichtig als die Interpretation dieser Reaktion und deren Auswirkungen auf Schemata und Stimmungen. So kann eine Person, deren aggressives Verhalten negativ sanktioniert wird, diese Sanktionen nicht als Strafe für das eigene Verhalten begreifen, sondern als Hinweis auf eine generelle Ablehnung interpretieren.

Der schließlich erreichte emotionale Zustand und die aktivierten Schemata stellen den Input für den nächsten Informationsverarbeitungsprozess dar. Huesmann konstatiert zusammenfassend (1998, 102): „In summary, from the social/cognitive perspective it is easy to see that once a child begins to perceive the world as hostile, to acquire scripts and schemas emphasizing aggression, and to believe that aggression is acceptable, the child enters a vicious circle and will be difficult to stop. Cognitions, behaviour, observations of others, and the responses of others all combine to promote aggression. If not interrupted, the cycle can be expected to continue into adulthood, maintaining aggressive behaviour throughout the life span.“

Huesmann hat sein Skript-Modell mehrfach überarbeitet. In einer 2007 veröffentlichten Version (vgl. Huesmann / Kirwil 2007, 547-549) beschreibt das *Social-Cognitive Information-Processing Model* ebenfalls den Ablauf eines psychologischen Prozesses, der mit der Einschätzung einer sozialen Situation beginnt, über das Auffinden und die Bewertung eines Skripts zu dessen Anwendung führt und über

die Bewertung der Handlungsfolgen eine Veränderung der kognitiven Strukturen zur Folge haben kann. Für die individuell unterschiedliche Reaktion auf eine Situation bzw. ein soziales Problem spielen v.a. vier Faktoren eine Rolle: Weltschemata, Skripts, normative Überzeugungen und emotionale Prädispositionen.

Schemata über die Welt werden v.a. zur Bewertung von Situationen und zur Einschätzung der Intentionen anderer herangezogen und beeinflussen die Suche nach Verhaltensskripts. Personen, die die Welt als gemein und gefährlich betrachten, werden anderen eher feindselige Absichten unterstellen und daher auch eher auf aggressive Skripts zurückgreifen. *Normative Überzeugungen* betreffen die Einschätzung der Angemessenheit eines Verhaltens. Sie stehen in Verbindung mit wahrgenommenen sozialen Normen, unterscheiden sich von diesen aber durch Berücksichtigung der Frage, was für das Individuum selbst das Richtige ist. Normative Überzeugungen spielen eine Rolle bei den Entscheidungen darüber, welche Verhaltensweisen als angemessen zu betrachten sind. *Emotionale Prädispositionen* beziehen sich auf Aspekte wie das allgemeine Erregungsniveau, die Tendenz, wütend zu werden, die Fähigkeit zur Emotionskontrolle und die Bezüge, die ein Individuum zwischen bestimmten Situationen und Emotionen herstellt. Der ursprüngliche emotionale Zustand einer Person in einer Entscheidungssituation wird durch die Situation selbst und die vorgenommene Bewertung dieser Situation modifiziert. Er beeinflusst die Suche nach bzw. die Bewertung von Verhaltensskripts sowie die emotionalen Konsequenzen, die aus einem Verhalten resultieren und in die retrospektive Bewertung dieses Verhaltens einfließen. Eine Person, die leicht verärgert ist und über eine schlechte Impulskontrolle verfügt, wird z.B. eher aggressive Skripts aktivieren.

Während der Priming-Ansatz sich v.a. auf kurzfristige Effekte bezieht, ist die Skript-Theorie auf kurz- und langfristige Auswirkungen von Mediengewalt anwendbar. Bestätigung hat sie v.a. in Studien gefunden, die Entwicklung und Verhaltensrelevanz des „Hostile Attribution Bias“ untersucht haben (vgl. Kapitel I.3.2.1.).

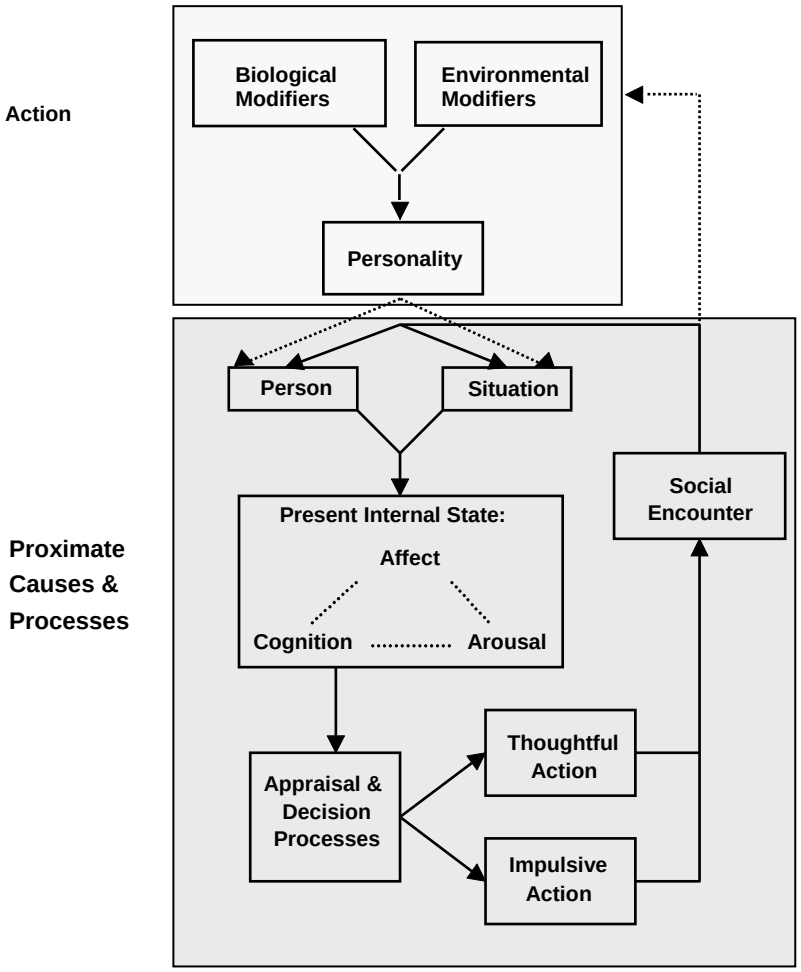
10. General Aggression Model

Das jüngste Modell der Medien-und-Gewalt-Forschung ist das von Craig A. Anderson u.a. entwickelte General Aggression Model (GAM) (vgl. dazu Anderson / Bushman 2002; Anderson / Huesmann 2003; Anderson / Carnagey 2004; Anderson / Gentile / Buckley 2007). Dieses zeichnet sich dadurch aus, dass es sowohl kurz- als auch langfristige Wirkungen von Mediengewalt zu erklären versucht und die Schlüsselideen zahlreicher älterer Ansätze – darunter v.a. des Priming-Ansatzes, der

Skript-Theorie, der sozial-kognitiven Lerntheorie, des Excitation-Transfer-Modells sowie der Habitualisierungsthese – integriert. Dem General Aggression Model liegt die Annahme zugrunde, dass die Ausübung von Gewalt v.a. auf dem Lernen, der Aktivierung und der Anwendung aggressionsbezogener, im Gedächtnis gespeicherter Wissensstrukturen basiert.

Im Rahmen des Modells werden Variablen und Prozesse unterschieden, die unmittelbar wirksam werden, d.h. sich auf die *gegenwärtige Situation* beziehen, und solche, die mittelbar bzw. *langfristig* zur Geltung kommen.

Abbildung 3: General Aggression Model: Overall View



Quelle: Anderson / Carnagey 2004, 183

Das Modell stellt zunächst die *unmittelbaren* Ursachen und Prozesse in Bezug auf eine *Episode* dar. Hiermit ist ein Zyklus einer sozialen Interaktion gemeint. Als (unmittelbare) Input-Variablen dieses Prozesses werden die *Person* sowie die *Situation* betrachtet.

In Bezug auf die *Person* sind Wesenszüge wie ein instabiles bzw. übersteigertes Selbstbewusstsein, gewaltbezogene Überzeugungen und Weltsichten, aggressionsbezogene Ziele und aggressive Skripts usw. von Bedeutung. Die *Situationsvariable* beinhaltet Umweltfaktoren, die das Handeln einer Person beeinflussen, wie z.B. aggressive Schlüsselreize, Provokation, Frustration, Schmerz, schlechte Laune usw. Hierunter fällt auch der kürzliche Konsum violenter Medieninhalte (vgl. Carnagey / Anderson / Bartholow 2007, 179).

Beide Input-Variablen interagieren miteinander und führen einen bestimmten *inneren Zustand* des Individuums herbei, der die Situationsbewertung und Verhaltensentscheidung prägt. Die Einflussnahme auf den internen Zustand kann über drei miteinander in Beziehung stehende Wege verändert werden:

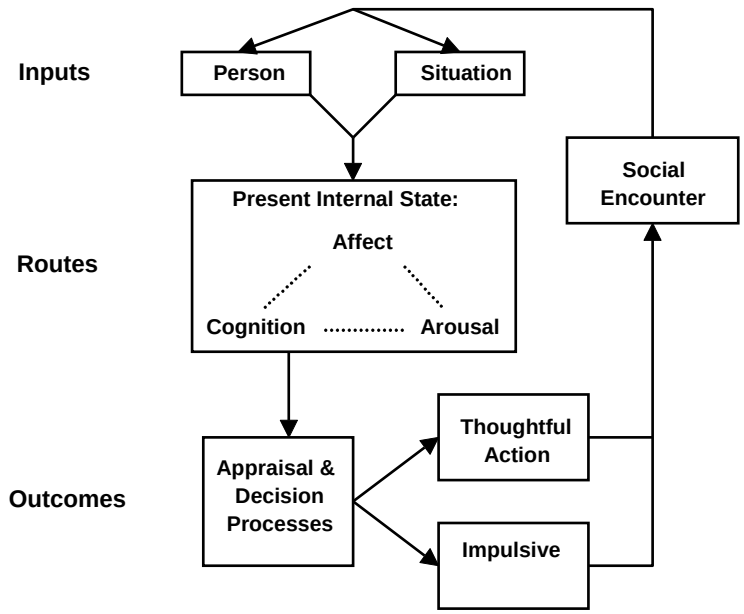
- *Kognitionen*: Es kann zu einer Erhöhung der Zugänglichkeit aggressiver Konstrukte bzw. Skripts kommen. Werden diese wiederholt aktiviert, dann sinkt die Aktivationsschwelle, d.h. die entsprechenden Informationen bzw. Verhaltensmuster sind immer leichter und schließlich „chronisch“ zugänglich.

- *Affekte*: Durch die Input-Variablen kann ein Zustand der Feindseligkeit hervorgerufen werden, der auch mit verschiedenen Persönlichkeitsvariablen in Zusammenhang steht.

- *Erregung*: Die Input-Variablen können zu einem Zustand erhöhter Erregung führen, der bereits vorhandene oder durch die konkrete Situation provozierte Handlungstendenzen (z.B. zu aggressivem Verhalten) verstärkt. Auch kann Erregung als unangenehm empfunden werden und als aversiver Reiz aggressionsauslösend wirken.

Aggressive Medieninhalte können alle drei Komponenten des inneren Zustands eines Individuums und damit dessen Verhalten beeinflussen, indem sie aggressive Gedanken, Affekte und Erregung steigern oder auch die Erregungsreaktionen auf künftige Medienstimuli verringern (Habitualisierung).

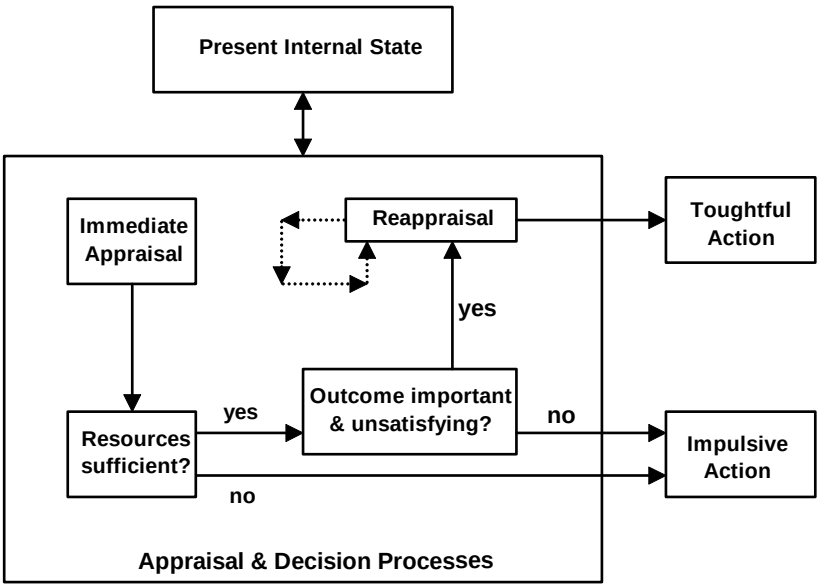
Abbildung 4: General Aggression Model: Episodic Processes



Quelle: Carnagey und Anderson 2003, 97

Der innere Zustand eines Individuums beeinflusst den Ablauf von *Bewertungs- und Entscheidungsprozessen*, die – je nach Situation – zu *überlegten* oder *impulsiven* Handlungen führen können. Zunächst kommt es beim Individuum zu einer unmittelbaren, sich automatisch vollziehenden Bewertung einer Situation. Verfügt die Person über genügend Ressourcen (v.a. Zeit und kognitive Fähigkeiten) und ist die unmittelbare Bewertung sowohl wichtig als auch unbefriedigend, kommt es nicht zu einer impulsiven Reaktion, sondern die Situation und ihre Bewertung werden erneut überdacht, so dass eine überlegte Handlung die Folge ist. Sowohl impulsive als auch überlegte Reaktionen können aggressiven Charakter besitzen.

Abbildung 5: General Aggression Model: Expanded Appraisal and Decision Processes



Quelle: Carnagey / Anderson 2003, 99

Es wird angenommen, dass das schließlich ausgeführte Verhalten im Zuge eines Feedback-Mechanismus' *Umweltreaktionen* nach sich zieht, die wiederum die Input-Variablen verändern und dazu führen können, dass das Verhalten in der nächsten Episode bestärkt oder gehemmt wird. Außerdem erfolgt eine *Rückwirkung auf die indirekten Ursachen und Prozesse*. Anderson und Carnagey (2004, 177) fassen diese Abläufe folgendermaßen zusammen: „In sum, all social behavior, including aggression, is the result of the proximate convergence of situational factors (i.e., instigators or inhibitors of aggression) and personological factors (i.e., propensity or preparedness to aggress or to avoid aggression). These input variables influence social behaviour by determining the present internal state and subsequent appraisal and decision processes. The emitted social behaviour, in turn, moves the social encounter along to its next episodic cycle."

Violentes Handeln kann im Zuge der Feedback-Schleife dazu führen, dass eine Person erneut mit einer feindseligen Situation konfrontiert wird. Hieraus kann ein so genannter *Violence Escalation Cycle* resultieren, den Anderson, Buckley und Carnagey (2008, 464f.) wie folgt beschreiben: „In short, one reason aggressive indi-

viduals are in so many hostile situations may be because their behavioural styles turn potential conflict situations into actively hostile ones.“[211]

Ein weiterer Bestandteil des Modells beschreibt die *indirekten Ursachen und Prozesse* der Gewaltgenese genauer. Darin wird aufgezeigt, wie eine *aggressive Persönlichkeit* durch die additive oder interaktive Wirkung *biologischer* und *sozialer* Faktoren entsteht (Anderson und Carnagey 2004, 177 sprechen daher auch von einem „Entwicklungszyklus“ bzw. „Developmental Cycle“). Zu den biologischen Faktoren gehören genetische Anlagen (z.B. geringe Erregungsneigung, hormoneller Zustand, Veranlagung zur Aggression, Lernfähigkeit, Fähigkeit zur Ausführung eines bestimmten Verhaltens), zu den Umweltfaktoren z.B. familiäre Einflüsse, Gewalterfahrungen im sozialen Umfeld und auch der wiederholte Konsum von Mediengewalt. Wichtig ist die Annahme, dass biologische und soziale Faktoren bei der Entstehung aggressionsbezogener Wissensstrukturen miteinander interagieren. Die daraus resultierende aggressive Persönlichkeit wird durch verschiedene aggressionsbezogene Wissensstrukturen geprägt. Anderson u.a. unterscheiden hier zwischen aggressiven Überzeugungen und Einstellungen, aggressiven Wahrnehmungsschemata, aggressiven Erwartungsschemata und aggressiven Verhaltensmustern. Zudem trägt eine Desensibilisierung gegenüber Aggression zur Verfestigung einer aggressiven Persönlichkeit bei (die hierbei ablaufenden Prozesse haben Carnagey, Anderson und Bushman (2007) in einem eigenen Modell präzisiert, das in Kapitel V.3.1. dargestellt wird).

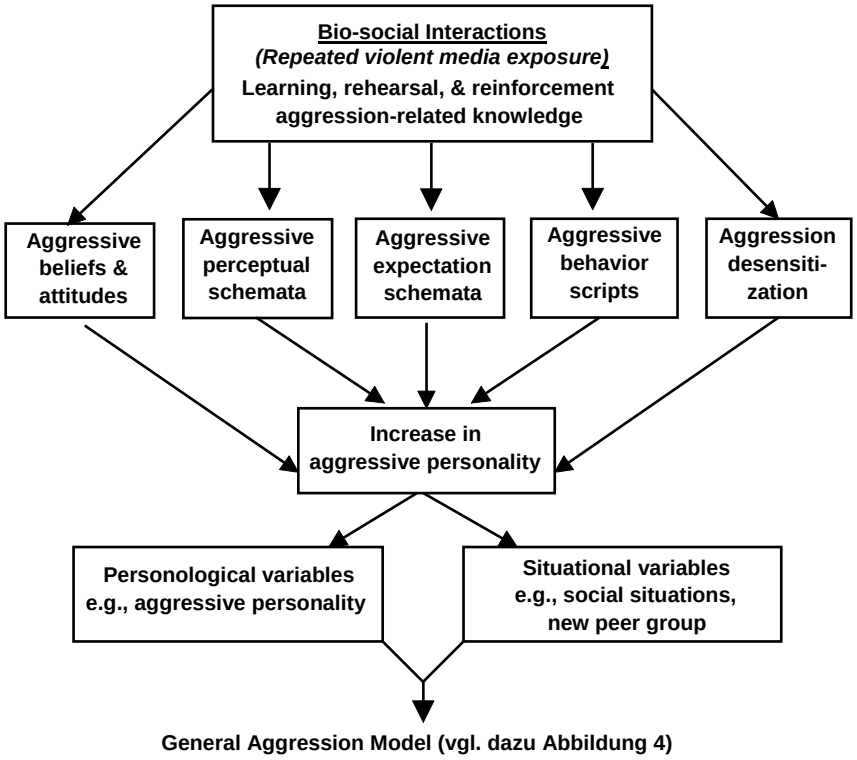
Die durch wiederholte Lern-, Aktivierungs- und Verstärkungsprozesse langfristig entstehende aggressive Persönlichkeit wiederum beeinflusst die personen- und situationsbezogenen Variablen, die die Wahrnehmung von bzw. das Verhalten in neuen sozialen Begegnungen prägen.

Mediengewalt kann dabei sowohl als kurzfristiger Faktor wirken, der auf dem Wege des Primings aggressionsbezogene Wissensstrukturen in einer konkreten Situation aktiviert, kann aber auch als langfristiger Faktor betrachtet werden, der die Einstellungen und Überzeugungen eines Individuums durch wiederholte Verarbeitung beeinflusst.

---

[211] Zur Überprüfung dieses „Violence Escalation Cycle“ ließen Anderson, Buckley und Carnagey (2008) 284 Probanden den Geräuschtest – in diesem Fall gegen einen echten Gegner – durchführen. Es zeigte sich, dass aggressivere Personen lautere Geräusche wählten und sich dies auf die Wahl der Geräuschintensität durch den Gegner auswirkte. Im Laufe der Testdurchgänge war ein Eskalationseffekt feststellbar. Eine feindselige Motivation und ein instrumentelles aggressives Motiv (Bestrafung des Gegners), die aus der der Aggression des Spielgegners resultierte, moderierten diesen Effekt.

Abbildung 6: General Aggression Model: Personality Processes



Quelle: Carnagey und Anderson 2003, 100; Anderson / Carnagey 2004, 179

Insgesamt liegt die Stärke des General Aggression Models weniger in der Entwicklung neuer Zusammenhänge oder Wirkungsmechanismen als im Versuch der Zusammenführung verschiedener älterer Theorien im Rahmen eines einzigen Modells. Dieser umfassende Ansatz bringt allerdings auch das Problem mit sich, dass das Modell in seiner Gesamtheit kaum empirisch prüfbar ist. Stattdessen wird es von vielen Autoren herangezogen, um Befunde, die sich auf einen kleinen Ausschnitt des Modells beziehen, theoretisch einzuordnen. Dies ist durchaus legitim, die Tatsache, dass es Ergebnisse gibt, die einzelne im Rahmen des Modells postulierte Zusammenhänge bestätigen, sollte aber nicht dazu verleiten, den Prozess der Entstehung von Gewalt als nachgewiesen zu betrachten. Welche Probleme schon in Bezug auf einzelne Modellkomponenten bestehen, zeigt z.B. der Stand der Forschung zur Desensibilisierung durch Mediengewalt (vgl. Kapitel V.3.).

Ähnliches gilt für Einflussrouten, über die die Input-Variablen den Bewertungs- und Entscheidungsprozess prägen. Zwar wurden Zusammenhänge zwischen violenten Medieninhalten und aggressiven Kognitionen, Gefühlen, violenten und verringerten

prosozialen Verhaltensweisen sowie Erregung nachgewiesen (vgl. Kapitel VII.3.), wie diese miteinander zusammenhängen, ist aber letztlich noch nicht geklärt.

Gerade an dieser Stelle bleibt das General Aggression Model auch auf theoretischer Basis unpräzise und trifft keine konkreten Aussagen darüber, wie das Zusammenspiel von Kognitionen, Affekten und Erregung aussieht, bzw. darüber, ob immer alle drei Einflusswege zur Geltung kommen. Kirsh (2006a, 64 f.) beschreibt diese Grundproblematik des General Aggression Models folgendermaßen: „Although the GAM has received empirical support […], additional research is necessary to validate the interactive nature of the various GAM components, as well as to establish the ability of the GAM to predict aggressive behaviour."

Darüber hinaus besitzt das Modell zwar den Vorteil (und den Anspruch), grundsätzliche Entstehungsprozesse von Gewalt zu beschreiben, gemessen an der Tatsache, dass es auch von Anderson u.a. selbst insbesondere zur Erklärung der Wirkung von *Mediengewalt* verwendet wird, bleibt deren Bedeutung darin aber eher unterbelichtet. Der Konsum von Mediengewalt wird den kurz- und langfristig wirksamen Situationsfaktoren zugeordnet, und es wird eine Interaktion dieser Faktoren mit der Person des Rezipienten postuliert. Wie diese Interaktion sich in Bezug auf die Rezeption von Medieninhalten gestaltet, welche Rolle z.B. auch Selektionsprozesse und Zuwendungsmotive spielen, wird nicht weiter präzisiert. Offen bleibt auch die Frage, ob mediale Darstellungen (z.B. aufgrund ihres fiktiven Charakters) anders verarbeitet werden als andere Situationsfaktoren, wie etwa reale Gewalterfahrungen. Darüber hinaus werden im Modell zwar diverse Einflussfaktoren bei der Entstehung von Mediengewalt einbezogen, ihr relativer Stellenwert, d.h. auch die Bedeutung, die Mediengewalt in diesem Kontext zukommt, wird aber nicht näher präzisiert. Desweiteren enthält das Modell keine Hinweise darauf, wie sich verschiedene Arten von Inhalten in ihrer (ggf. auch rezipienten- und situationsspezifischen) Wirkungsweise unterscheiden bzw. welche konkreten Aspekte von Mediengewalt für die angenommenen Konsequenzen verantwortlich sind. Diese Problematik einer mangelnden Konkretisierung der moderierenden (Inhalts-)Variablen wird auch anhand einer Untersuchung von Krcmar und Farrar (2009) deutlich. Ähnlich wie auch Chory u.a. (2007b) konnten die Verfasserinnen keine Hinweise dafür finden, dass Erregung, Kognitionen und Affekte die Wirkung violenter Spiele auf violente Verhaltensabsichten moderieren. Als moderierende Effekte erwiesen sich allerdings zwei Kontextfaktoren des Spiels, die Spielperspektive sowie das Zeigen von Blut. Die Autorinnen (2009, 135, Hervorhebung im Original) folgern: „Ultimately, from the data presented here, it may bet hat GAM offers a solid and broad-based

explanation for aggressive outcomes. However, it may in fact be *too* broad an explanation to deal with the details and intricacies of game features."

Abschließend ist festzuhalten, dass viele der genannten Kritikpunkte auch auf die Theorien zutreffen, die das General Aggression Model integriert. Gerade weil das General Aggression Model aber über diese früheren Ansätze hinauszugehen versucht, wäre eine weitere Konkretisierung von Zusammenhängen und Einflussfaktoren wünschenswert, damit ein solches Modell mehr ist als ein grober Rahmen zur Einordnung heterogener Befunde und auch eine prognostische Leistung erbringen kann.

11. Katalysator-Modell

Das so genannte *Katalysator-Modell* (*Catalyst Model*) wurde in jüngster Zeit von Christopher J. Ferguson (2008a; Ferguson u.a. 2008b; 2008c; Ferguson / Beaver 2009; Ferguson / San Miguel / Hartley 2009) entwickelt, um die Entstehung violenten asozialen Verhaltens (vgl. dazu Kapitel II.1.) zu erklären. Das zentrale Charakteristikum dieses Modells besteht in der Betonung genetischer Faktoren, deren Bedeutung jedoch durch Umweltbedingungen, v.a. familiäre Einflüsse und hier wiederum insbesondere in der Kindheit erlebte familiäre Gewalt, moderiert wird.[212] Das Katalysator-Modell basiert auf der evolutionstheoretischen Annahme, dass die Aufnahme von Aggression in das menschliche Verhaltensrepertoire auf einem im Verlauf der Menschheitsgeschichte vollzogenen Anpassungsprozess an die Erfordernisse des Überlebenskampfes beruht. Da Menschen mit der Fähigkeit zu aggressivem Verhalten einen selektiven Vorteil besaßen, sei es zur genetischen Verankerung dieses Persönlichkeitszuges gekommen. Dasselbe gelte jedoch auch für die ebenso funktionale Begrenzung aggressiven Verhaltens, z.B. durch die Fähigkeit zur Impulskontrolle. Für Aggression und für Impulskontrolle hätten sich zwei separate „Module" des Gehirns herausgebildet, die es ermöglichten, die angemessene Reaktion auf verschiedene Umweltreize (von Ferguson auch als „Katalysatoren" bezeichnet) zu wählen.[213]

Ferguson (2008a, 326f.; vgl. auch Kapitel II.1.) unterscheidet zwischen nicht-pathologischem aggressivem Verhalten (definiert als „behavior intended to cause physical

[212] Zur Bedeutung von Gewalterfahrungen innerhalb der Familie vgl. auch Twemlow / Bennett 2008, die allerdings der Ansicht sind, dass keine Hinweise auf eine genetische Gewaltprädisposition vorlägen (S. 1162).

[213] Zu diesem von Ferguson nur angedeuteten „Gehirnmodulen" vgl. auch Kapitel VII.1.

harm or humiliation to another organism that wishes to avoid the harm“) und als pathologisch betrachtetem violentem asozialem Verhalten (definiert als aggressives Verhalten, das in keinem Verhältnis mehr mit dem vorausgegangenen bzw. provozierenden Stimulus stehe und unter Missachtung des Wohlergehens oder der Rechte anderer ausgeführt werde.

Asoziales Gewaltverhalten könne nun dadurch zustande kommen, dass Individuen (v.a. Männer) eine genetische Veranlagung zu extremer Aggressivität besitzen, wobei die Herausbildung einer entsprechenden Persönlichkeit nach Ferguson auch durch familiäre Gewalterfahrungen beeinflusst wird. Erst aus der Interaktion genetischer und familiärer Risikofaktoren resultiere eine zu extremem Gewaltverhalten neigende Persönlichkeit. Die Persönlichkeitsstruktur entscheide über das Verhaltensrepertoire, mit dem eine Person auf ihre Umwelt reagiere. Bei Personen mit einer aggressiven Persönlichkeit könnten Situationen, in denen sie durch ihre Umgebung mit irgendeiner Form von Stress konfrontiert würden, als „motivationaler Katalysator“ („motivational catalyst“) für die Anwendung von Gewalt wirken. Welcher Art diese situationalen Umweltfaktoren sein könnten, wird von Ferguson nicht spezifiziert, als Beispiele werden lediglich finanzielle und soziale Probleme (Scheidung, Konflikte mit dem Gesetz usw.) genannt. Menschen mit stärker ausgeprägten violenten asozialen Persönlichkeitszügen neigten dabei eher dazu, ambivalente Stimuli als bedrohlich einzustufen und mit Aggression zu beantworten. Während also biologische Ursachen und familiäre Gewalt die Neigung zur Aggression bestimmten, könne die Umwelt das unmittelbare Motiv für die Gewaltausübung liefern.[214] Zwischen den in Betracht gezogenen Verhaltensoptionen und dem tatsächlichen Verhalten steht noch ein Prozess der Impulskontrolle, im Zuge dessen aus den für möglich erachteten Handlungen unter Abwägung von Kosten und Nutzen das als angemessen betrachtete Verhalten gewählt werde. Neben der genetischen und familiären Aggressionsdisposition stelle eine (z.B. durch genetische Defekte oder Verletzungen bewirkte) Beeinträchtigung der Impulskontrolle[215] einen zweiten Weg dar, über den Gewaltverhalten zustande kommen kann. Ferguson (2008a) spricht in Bezug auf diese beiden (sich im Übrigen nicht gegenseitig ausschließenden Wege) der Entstehung des Gewaltverhaltens auch von einem „Dual Process Model“. Dabei

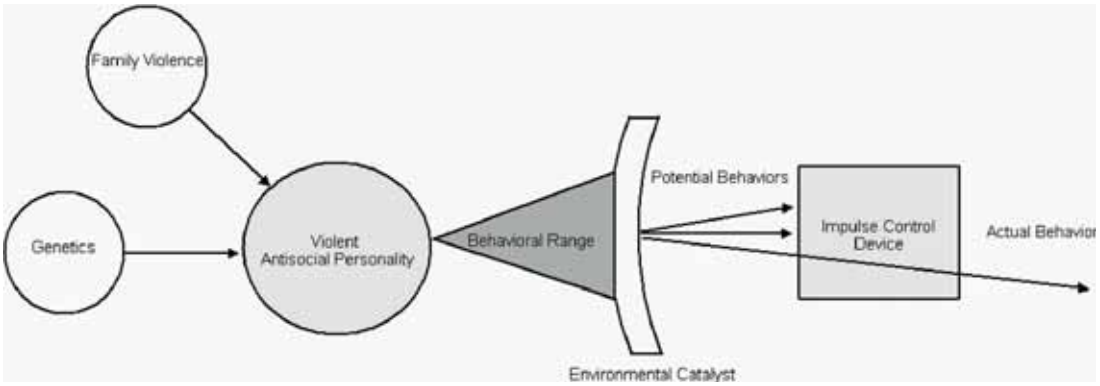
[214] Dabei gehen Ferguson u.a. (2008c, 315) davon aus, dass der Grad der Belastung durch Umweltfaktoren bei schon aggressiven Personen weniger hoch sein muss, um Gewalt auszulösen, als bei weniger aggressiven Personen. Auch letztere könnten aber in Situationen ungewöhnlicher Belastung (z.B. unter kriegsähnlichen Bedingungen) mit Gewalt reagieren.

[215] Impulskontrolle kann mit dem Begriff des „Executive Functioning“ gleichgesetzt werden (vgl. dazu Kapitel VI.2.5.2. und VII.1.).

nimmt er an, dass eine aggressive Persönlichkeit v.a. zu instrumenteller Gewaltausübung führt, während eine mangelnde Impulskontrolle v.a. für reaktive Gewaltausübung verantwortlich ist.

Ferguson (2008a, 334) betont, dass sein Modell keinen genetischen Determinismus aggressiven Verhaltens postuliert und weitere, z.T. noch unbekannte Faktoren wie z.B. der freie Wille die Entstehung asozialen aggressiven Verhaltens beeinflussen. Ferguson und Beaver (2009, 292) beschreiben das Katalysator-Modell in Kurzform folgendermaßen: „In short, the Catalyst model suggests that personality is shaped by a combination of genetics and learning, in which family or care-giving influences are predominant. People under stress seek out solutions for relieving that stress. Violent personalities are more likely to turn to violent solutions. People with intact impulse control will filter out more violent solutions in favour of lower-risk solutions when appropriate. Extreme violence, then, stems from too much aggression drive, too little impulse control or both in combination.“

Abbildung 7: Das Katalysatormodell – Allgemeines Modell

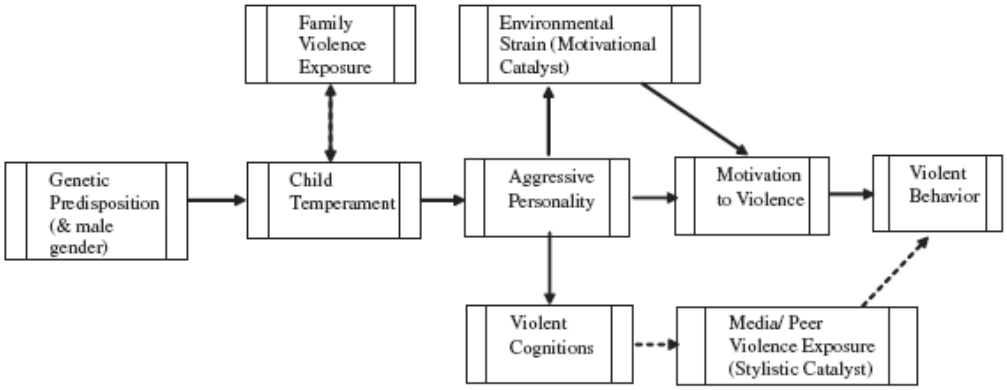


Quelle: Ferguson 2008a, 327

Mediengewalt kommt in diesem Modell kein kausaler Einfluss auf die Entstehung violenten Verhaltens zu. Der Konsum solcher Inhalte kann nach Ferguson aber, ebenso wie z.B. Gleichaltrige, als „stilistischer Katalysator“ („stylistic catalyst“) wirken. Damit ist gemeint, dass Medieninhalte, wie von der sozial-kognitiven Lerntheorie postuliert, zur Grundlage des Modell-Lernens werden. Wichtig ist hierbei die Annahme, dass die Medien zwar die Art und Weise der Gewaltausübung, nicht aber das Bedürfnis zu gewalttätigem Verhalten selbst beeinflussen können: „Thus, an individual may model violent behaviors he or she has witnessed in a video game, but had the video game been removed from that individual’s sphere of modeling oppor-

tunities, the violence would still occur in another form. Therefore, video game violence does not cause violent behavior but may have an impact on its form.“ (Ferguson u.a. 2008c, 315). Die Auswahl und die Verarbeitung von Medieninhalten wiederum erfolgt im Einklang mit dem inneren Motivationssystem. Eine zu Violenz neigende Person wird demnach einer eine Präferenz für violente Inhalte besitzen und sich auch v.a. violente Modelle als Vorbild wählen, selbst wenn es die Gelegenheit zur Orientierung an anderen, nicht-violenten Modellen hätte.

Abbildung 8: Das Katalysator-Modell mit Berücksichtigung der Mediennutzung



Quelle: Ferguson u.a. 2008c, 315

Ferguson u.a. (2008c) haben dieses Modell anhand zweier Studien zu überprüfen und mit dem General Aggression Model (vgl. Kapitel V.10.) zu kontrastieren versucht. In einer ersten Studie wurden die 101 teilnehmenden Studierenden (ca. 55% davon weiblich, Durchschnittsalter knapp 21 Jahre) in drei Gruppen eingeteilt. Eine Gruppe spielte ein violentes (*Medal of Honor: Allied Assault*), eine zweite Gruppe ein in Bezug auf Erscheinungsjahr, Spielperspektive (Erste-Person-Perspektive), grafische Qualität und Popularität vergleichbares nicht-violentes Spiel (*Myst III: Exile*). Eine dritte Gruppe bekam zunächst Beschreibungen beider Spiele vorgelegt und konnte sich dann für eines der beiden Spiele entscheiden. Auf diese Weise sollte überprüft werden, ob das Spielen eines selbst ausgesuchten Spiels andere Effekte bewirkt als das Spielen eines zugewiesenen Spiels.

Eine höhere Aggression der Spieler des violenten Spiels im Vergleich zu den Spielern des nicht-violenten Spiels sowie einen Zusammenhang zwischen einem generell hohen Konsum von Computerspielgewalt und Aggression im Labor spräche nach Ansicht der Autoren für das General Aggression Model. Das Katalysator-Modell würde Ferguson u.a. zufolge Unterstützung finden, wenn zwar aggressivere Individuen eher das aggressive Spiel auswählten, sich die Gruppen mit violentem und nicht-violentem Spiel aber in ihrem Aggressionsverhalten nicht unterschieden.

Die Computerspielgewohnheiten der Probanden wurden über Selbstangaben zur Nutzungshäufigkeit sowie zum Gewaltgehalt (aufgeteilt nach violenter Handlung und violenten Bildern) der fünf Lieblingsspiele erhoben. Außerdem gaben die Probanden Auskunft über die Dauer ihres generellen Computerspielkonsums zum aktuellen Zeitpunkt sowie während ihrer Schulzeit. Die Aggressivität als Charakterzug wurde ebenfalls über Selbstangaben gemessen. Aggressive Reaktionen auf das Stimulusmaterial wurden über den Geräuschtest erhoben, wobei nur die Intensität, nicht die Dauer des Geräuschs in die Auswertung einging. Nach dem Spiel sollten die Probanden ihre Wahrnehmung der Spiele (z.B. in Bezug auf Bekanntheit, den Spaßfaktor, das Kompetenzgefühl, den Frustrationsgrad usw.) berichten.

In der Versuchsgruppe, die sich das Spiel selber aussuchen konnte, zeigten aggressivere Probanden keine größere Präferenz für das violente Spiel, für das aber männliche Probanden im Gegensatz zu weiblichen eine Vorliebe besaßen. Unter Kontrolle von Variablen wie dem Geschlecht und der Spannung des Spiels zeigten sich keine Effekte des Stimulusmaterials auf das Gewaltverhalten im Labor, und auch der frühere Konsum von Computerspielgewalt hing ebenso wenig wie eine aggressive Persönlichkeit mit dem Verhalten im Geräuschtest zusammen. Diese Ergebnisse werden von den Autoren gemäß den zuvor aufgestellten Annahmen als konsistent mit dem Katalysator-Modell, nicht jedoch mit dem General Aggression Model betrachtet.

Bei der zweiten Untersuchung (vgl. Ferguson u.a. 2008c) mit 428 studentischen Probanden im Durchschnittsalter von 21 Jahren (knapp 60% davon weiblich) handelte es sich um eine reine Korrelationsstudie, in der neben Aggression als Charakterzug und den Spielgewohnheiten auch die Gewalterfahrung innerhalb der Familie erfragt wurde (erhoben wurden das Gefühl, geliebt zu werden, verbale Gewalt, der Gebrauch von Schlägen innerhalb der Familie, die Beobachtung heimischer Gewalt sowie physische Gewalt). Violentes Verhalten wurde über Selbstangaben zur Häufigkeit krimineller violenter Vergehen in der Vergangenheit (von tätlichen Angriffen bis hin zu versuchtem Mord) erhoben.

Die Nutzung violenter Spiele hing mit einer aggressiven Persönlichkeit, nicht aber mit kriminellem Verhalten zusammen. Eine Regressionsanalyse führte zu dem Befund, dass eine aggressive Persönlichkeit durch das männliche Geschlecht und Erfahrungen mit verbaler und physischer Gewalt (nicht jedoch durch andere Formen familiärer Gewalt und auch nicht durch violente Computerspiele) erklärt wurde (das Gesamtmodell leistete allerdings nur einen Beitrag von 18% zur Varianzaufklärung). Violentes Verhalten wurde neben dem männlichen Geschlecht durch physische Gewalterfahrungen und eine violente Persönlichkeit vorausgesagt. Der Konsum violenter Spiele hatte keinen direkten Einfluss auf eine violente Persönlichkeit oder violentes Verhalten, erwies sich aber in Interaktion mit der generellen Aggressivität als signifikanter Prädiktor für gewaltkriminelles Verhalten. Lediglich bei den Probanden, die zu dem Viertel mit der höchsten Aggression gehörten, wirkte sich der Computerspielkonsum auf das Gewaltverhalten aus. Die gesamte Varianzaufklärung war mit 22% wiederum gering.

Abschließend prüften die Autoren mit einem Strukturgleichungsmodell, ob ihre Befunde eher das General Aggression Model (Konsum violenter Spiele führt zu einer aggressiven Persönlichkeit, die wiederum aggressives Verhalten bedingt) oder das Katalysator-Modell (männliches Geschlecht führt gemeinsam mit familiärer Gewalterfahrung zu einer aggressiven Persönlichkeit und violentem Verhalten) stützen. Sie kamen zu dem Ergebnis, dass die Resultate der Studie im Einklang mit beiden Modellen standen, das Katalysator-Modell aber die bessere Passung mit den Daten aufwies.

Als Bestätigung für sein Katalysator-Modell interpretiert Ferguson auch die Befunde einer weiteren, ähnlich wie die gerade geschilderte zweite Studie angelegten Untersuchung (vgl. Ferguson u.a. 2008b) mit 355 studentischen Probanden (47% männlich, Durchschnittsalter knapp 20 Jahre). In dieser Studie wurden zudem die Wesenszüge des Fünf-Faktoren-Modells (vgl. Kapitel IV.2.2.) sowie neben den Computerspiel- auch die Fernsehgewohnheiten gemessen. Es stellte sich heraus, dass das männliche Geschlecht, Neurotizismus und physischer Missbrauch signifikante Prädiktoren für eine aggressive Persönlichkeit waren, dies aber nicht für den Konsum violenter Computerspiele oder Fernsehinhalte und auch nicht für andere familiäre Gewalterfahrungen galt. Eine Regressionsanalyse mit Gewaltkriminalität als abhängige Variable wies physischen Missbrauch in der Kindheit, eine aggressive Persönlichkeit sowie die Beobachtung häuslicher Gewalt als signifikante Prädiktoren aus. Der Mediengewaltkonsum leistete erneut keinen signifikanten Erklärungsbeitrag. Ferguson folgert aus diesen Befunden, dass v.a. Persönlichkeitsfaktoren und weniger

Umweltfaktoren für die Entstehung aggressiver Charakterzüge verantwortlich seien. Das aus dieser Persönlichkeit resultierende kriminelle Gewaltverhalten hing allerdings stark von familiären Gewalterfahrungen ab. Personen ohne diesen Erfahrungshintergrund seien möglicherweise in der Lage, ihre persönlichkeitsbedingten aggressiven Neigungen auf prosoziale Weise auszuleben, und Personen mit Gewalterfahrungen aber ohne violente Persönlichkeit würden evtl. kein eigenes Gewaltverhalten lernen.

In einer weiteren Untersuchung mit 603 hispano-amerikanischen Jugendlichen zwischen 10 und 14 Jahren (51 % männlich, Durchschnittsalter 12 Jahre) stellten Ferguson, San Miguel und Hartley (2009) fest, dass Gewaltverhalten[216] insbesondere durch depressive Stimmung und einen delinquenten Freundeskreis beeinflusst wurde. Schlechte Beziehungen zu Erwachsenen, physische Aggression in den Beziehungen der Erziehungsberechtigten und asoziale Persönlichkeitszüge erwiesen sich ebenfalls relativ konsistent, allerdings in schwächerem Maße als Prädiktoren violenten Verhaltens. Andere Formen häuslicher Gewalt und der Mediengewaltkonsum (TV und Computerspiele) wirkten sich nicht auf das Gewaltverhalten aus (nur in Bezug auf Bullying zeigte sich ein schwacher Einfluss violenter Computerspiele).

Ebenfalls in Einklang mit dem Katalysator-Modell stehen die Befunde einer Befragung von 1.254 Schülern der 7. und 8. Klasse (47% männlich, Durchschnittsalter 13 Jahre). Die Studie (vgl. Ferguson u.a. 2010) ergab, dass lediglich eine aggressive Persönlichkeit und empfundener Stress (selbst berichtetes) delinquentes und Bullying-Verhalten voraussagte, wohingegen der Konsum violenter Spiele (gemessen über ESRB-Ratings der angegebenen Lieblingsspiele) keinen signifikanten Erklärungsbeitrag leistete. Das Involvement der Eltern bzw. die Unterstützung von Familie und Freunden hatten keinen bedeutsamen Einfluss auf das Aggressionsverhalten, was Ferguson u.a. (2010) u.a. damit erklären, dass nicht speziell familiäre Gewalt gemessen worden sei.

Insgesamt hat Ferguson mit dem Katalysator-Modell einen Ansatz vorgelegt, der den Mediengewaltkonsum zwar berücksichtigt, diesen aber eher als abhängige Variable, d.h. als Konsequenz einer violenten Persönlichkeit betrachtet bzw. ihm allenfalls einen „stilistischen“ Einfluss auf die konkrete Gestaltung von Gewaltakten zubilligt. Diese Relativierung des Mediengewalteinflusses und die Betonung der Bedeutung

[216] Gemessen über die teils durch Selbstangaben, teils durch Angaben der Erziehungsberechtigten erhobenen Variablen Aggressivität, Regelbruch, nicht-violente und violente Kriminalität sowie Bullying.

anderer Einflussfaktoren auf die Entstehung violenten Verhaltens zeichnet das Modell gegenüber anderen Ansätzen aus, die dem Mediengewaltkonsum eine (von der empirischen Befundlage und den dabei festgestellten allenfalls moderaten Effekten kaum gedeckte) zentrale Rolle einräumen.

Fergusons eigene Studien bestätigen einzelne Elemente dieses Modells, können aber keine Prüfung des gesamten Ansatzes leisten. Zudem stehen sie in Widerspruch zu Studien, die sowohl Hinweise auf den Selektions- als auch auf den Wirkungspfad gefunden haben bzw. auch bei Kontrolle von Variablen wie Geschlecht, violenter Persönlichkeit und familiärer Gewalterfahrung noch Effekte feststellen konnten (vgl. Kapitel VII.2.). Dem Modell fehlt ein Feedback-Mechanismus, der (wie z.B. im General Aggression Model) die Konsequenzen violenten Verhaltens auf Umweltfaktoren, Persönlichkeit und violente Kognitionen berücksichtigt. Auch ist die Reduktion der Entstehungsfaktoren für eine aggressive Persönlichkeit auf genetische Prädispositionen und familiäre Erfahrungen diskussionswürdig.

12. Transfer-Modell

Ein insbesondere in Bezug auf Computerspiele entwickelter Ansatz ist das Transfer-Modell von Jürgen Fritz (vgl. Fritz 2003). Für Fritz ergibt sich das Wirkungspotenzial von Medieninhalten aus der Interaktion zwischen Nutzer und Medienangebot bzw. aus den bei der Rezeption ablaufenden, individuell unterschiedlichen kognitiven Verarbeitungsprozessen, die zu rezipienten- und situationsspezifischen Interpretationen und Wirkungen führen.[217] Unter dem für dieses Modell zentralen Begriff des *Transfers* versteht Fritz einen Prozess, „bei dem ‘etwas’ (z.B. Menschen, Geld, Gedanken, Fähigkeiten) sich von einem situativen Kontext zu einem anderen ‘bewegt’. Dabei kann sich dieses ‘Etwas’ während des Bewegungsprozesses verändern (‘transformieren’), um dem neuen situativen Kontext besser angepasst zu sein. ‘Transfer’ ist also ein Bewegungsprozess zwischen zwei Kontexten, der Transformationen einschließen kann.“

Transferprozesse können sich innerhalb bzw. zwischen verschiedenen Welten abspielen, wobei *Welten* für Fritz (2003) Orte sind, „in denen spezifische Umgehensweisen mit den Reizeindrücken stattfinden.“ Fritz unterscheidet hierbei zwischen der realen Welt, der Traumwelt, der mentalen Welt, der Spielewelt, der

[217] Zu den Wurzeln dieses Ansatzes im dynamisch-transaktionalen Modell bzw. im Konstruktivismus vgl. Witting 2007, 21-28.

medialen Welt sowie der virtuellen Welt. Bei *intramondialen* Transfers werden Schemata, d.h. Wissenseinheiten, mit denen der Rezipient seine Sinneseindrücke organisiert, innerhalb einer Welt auf ähnliche Situationen angewandt, bei *intermondialen* Transfers erfolgt eine Übertragung von Schemata zwischen verschiedenen Welten (z.B. zwischen der Spielewelt und der realen Welt).

Transferprozesse erfordern *Transformationsleistungen*, „und zwar in Schemata, die von den konkreten Einzelfällen und ihren Besonderheiten abstrahieren und dafür Strukturen bereitstellen, die Ähnlichkeitserlebnisse zulassen. Erst durch eine solche Transformation sind Transfers zwischen den Welten möglich, weil erst dadurch die in der einen Welt erlangten Reizeindrücke auch in anderen Welten ihre Bedeutung erlangen können.“ (Fritz 2003). Fritz unterscheidet verschiedene Arten bzw. „Ebenen“ von Schemata, die eine unterschiedliche Eignung für Transferprozesse besitzen. Auf der *Fact-Ebene* geht es um konkrete Tatsachen, auf der *Skript-Ebene* um bestimmte, wiederkehrende Ereignisabläufe, auf der *Print-Ebene* um einfache Handlungsmuster (z.B. Tür öffnen), auf der *metaphorischen Ebene* um lediglich strukturelle Übereinstimmungen und auf der *soziodynamischen Ebene* um bestimmte Handlungsimpulse (z.B. Kontrolle ausüben, Macht erlangen). Darüber hinaus differenziert Fritz (2003) verschiedene, dem Rezipienten unterschiedlich bewusste Formen des Transfers:

- *Problemlösende Transfers*, bei denen z.B. in der realen Welt Informationen zur Lösung von Problemen in Computerspielen eingeholt werden;
- *emotionale Transfers*, d.h. Gefühle wie Ärger, Angst, Freude sind auch nach dem Spiel noch vorhanden;
- *instrumentell-handlungsorientierte Transfers*, d.h. Handlungsmuster aus dem Computerspiel werden in die reale Welt übertragen;
- *ethisch-moralische Transfers*, d.h. Wertorientierungen (z.B. Akzeptanz von Gewalt) werden übertragen;
- *assoziative Transfers*, d.h. „Reizeindrücke aus der realen Welt verbinden sich spontan mit Bildern und Erfahrungen im Computerspiel“ (Fritz 2003);
- *realitätsstrukturierende Transfers*, d.h. Spielerfahrungen werden zur Einschätzung und Bewertung der realen Welt herangezogen;

- *informationelle Transfers*, d.h. Informationen aus dem Spiel fördern das Verständnis der realen Welt;
- *gedächtnisbezogene Transfers*, d.h. der Transfer bestimmter Elemente von Computerspielen in die Erinnerung;
- *Zeit erlebende Transfers*, d.h. die v.a. „durch Hektik und Streß geprägte Zeiterfahrung“ (Fritz 2003) im Computerspiel wird auf die reale Welt übertragen, sowie
- *auf die Phantasietätigkeit bezogene Transfers*, bei denen Spieleindrücke in der Phantasie weitergesponnen werden.

Ob es zu einem Transfer z.B. zwischen Spielewelt und realer Welt kommt und die transferierten Inhalte dann auch verhaltenswirksam werden, hängt davon ab, wie die *Adäquanzprüfung* des Bewusstseins ausfällt. Normalerweise werden unangemessene Transfers durch diese *Transferkontrolle* verhindert. Finden sie doch statt, so hat nach Fritz die *Rahmungskompetenz* versagt, d.h. die Fähigkeit, Reizeindrücke dem richtigen Zusammenhang bzw. der richtigen „Welt“ (reale Welt, virtuelle Welt) zuzuordnen und dementsprechend auf die richtigen Wahrnehmungs- und Verhaltensschemata zugreifen zu können.

Der besondere Wert des Transfermodells liegt in der Berücksichtigung individueller Rezeptionsprozesse und dem auch schon von der sozial-kognitiven Lerntheorie formulierten Gedanken, dass das Erlernen bzw. Abstrahieren bestimmter Verhaltensmuster nicht bedeuten muss, dass diese auch in der Realität zur Anwendung kommen. Die genauen Abläufe eines Transferprozesses und insbesondere die Faktoren, die die Transferkontrolle und die Rahmungskompetenz außer Kraft setzen, sind allerdings noch ungeklärt. Dies hängt zum einen damit zusammen, dass bislang noch recht wenige Studien existieren, die sich um eine empirische Prüfung des Transfermodells bemüht haben. Zum anderen sind die vorliegenden Veröffentlichungen von ihrer Herangehensweise her nur teilweise dafür geeignet, in dieser Hinsicht Erkenntnisfortschritte zu erzielen.

Stefan Wesener (2004) hat sich im Kontext des Transfermodells auf inhaltliche und technische Möglichkeiten von Computerspielen konzentriert, die Transferprozesse begünstigen könnten. Anhand der drei Kriterien des Spielkonzepts bzw. der inhaltlichen Gestaltung (linear / nicht linear), der Spielsteuerung (figurale Substitution / direkte Identifikation) und der grafischen Darstellung (Perspektive / Sichtfeld) unter-

scheidet Wesener mikrovirtuelle, mesovirtuelle und makrovirtuelle Welten. Mikrovirtuelle Welten sind durch eine festgelegte Reihenfolge des Handlungsablaufs (Linearität), eine Beschränkung der Eingriffsmöglichkeiten des Spielers auf die Steuerung eines Bildschirmrepräsentanten, d.h. einer Spielfigur (figurale Substitution) sowie eine Reduktion des Blickfeldes auf deren unmittelbare Umgebung gekennzeichnet. Bei mesovirtuellen Welten sind auch nicht-lineare, individuellere Elemente im Handlungsablauf enthalten. Neben der Steuerung einer Spielfigur kann der Spieler auch über ein Menüsystem in das Spiel eingreifen und hat ein erweitertes Sichtfeld, das auch das Erfassen von Konsequenzen seiner Aktionen über das unmittelbare Umfeld der Spielfigur hinaus ermöglicht. Makrovirtuelle Welten schließlich sind durch einen nicht-linearen Aufbau gekennzeichnet. Ihre Präsenz in der virtuellen Welt ist nicht von der Existenz einer Spielfigur abhängig, und der Spieler kann sich aus der Vogelperspektive über das Spielgeschehen orientieren. Während nach Wesener mikrovirtuelle Welten Transfers v.a. auf der Ebene von Prints und Skripts, d.h. von Aktionen bzw. der Ausführung konkreter Handlungen, ermöglichten, stünden bei makrovirtuellen Welten Regelwissen und Strategien im Vordergrund. Mesovirtuelle Welten nehmen eine Zwischenposition ein, die sowohl aktions- als auch regelorientierte Transfers ermöglichen. Wie Witting (2007, 57f.) hervorhebt, beschränkt sich Wesener allerdings auf die Beschreibung eines Transfer-*potenzials*, das er aus objektiv beschreibbaren Spieleigenschaften ableitet. Der im Kontext des Transfer-Modells gerade zentrale individuelle Umgang des Rezipienten mit diesen Spielstrukturen (sowie den spezifischen Spielinhalten) wird jedoch vernachlässigt. Zudem basieren die Ausführungen von Wesener auf Plausibilitätserwägungen, nicht jedoch auf einer empirischen Analyse.

Ähnliches gilt für eine Untersuchung von Gieselmann (2002), der sich auf das Genre der Kriegsspiele konzentriert und verschiedene Erscheinungsformen dieses Genres auf ihre Transfereignung überprüft, hierbei allerdings auch die Äußerungen von Usern in Spiele-Foren einbezieht. Realistisch anmutende Militärsimulationen werden hierbei als besonders problematisch eingestuft – wobei der Verfasser eine Gefahr solcher Spiele v.a. auf einer kognitiven Ebene, d.h. in einer Verharmlosung und Rechtfertigung (militärischer) Gewaltanwendung, sieht.

Andere zum Transfer-Modell vorliegende Untersuchungen basieren auf qualitativen Interviews (vgl. z.B. auch Witting / Esser 2003) bzw. in Online-Befragungen erhobenen Selbstangaben. Sie haben das Transfermodell z.T. um neue Aspekte bereichert, eignen sich allerdings, wie auch Fritz (2003) konzediert, nicht, um unbewusst ablaufende Prozesse zu untersuchen. Zudem bergen sie die Gefahr sozia-

ler Erwünschtheitseffekte. Die genannte Problematik gilt etwa für die Studie von Ladas (2002), der Transferprozesse zwischen violenten Computerspielen und der realen Welt für sehr unwahrscheinlich hält und argumentiert (2002, 132): „Die Kontexte einer wettbewerbsartigen, nicht-schädigenden Gewalt im Computerspiel und einer zweckgebundenen, schädigenden 'realen' Gewalt weisen nicht genug strukturelle Ähnlichkeiten auf, als dass Schemata unverändert von der virtuellen auf die 'reale' Situation transferiert werden könnten. [...] Die strukturellen Sinn-Unterschiede zwischen virtueller und 'realer' Gewalt sind wahrscheinlich sogar so groß, dass entsprechende Handlungsschemata nicht nur stark angepasst, sondern meist vollständig verworfen werden müssen." Diese Annahme sieht Ladas durch die Befunde seiner Online-Befragung von Computerspielern bestätigt. Komme es doch zu Transferprozesse, so seien diese „eher eine Folge psychischer Störungen einzelner Individuen als ein direkter Effekt der Spielnutzung." (Ladas 2003, 32). Auch andere Autoren folgern aus den Selbstangaben von Computerspielern, dass im Spiel begangene Gewalt rein funktionalistisch betrachtet und nicht auf die Realität übertragen würden (vgl. z.B. Durkin / Aisbett 1999; Müsgens 2000; Klimmt u.a. 2006).

Die Problematik von Selbstangaben trifft – wie die Autorin selbst konstatiert – auch auf die Untersuchung von Tanja Witting (2007) zu. Diese explorative Studie hat allerdings einige das Transfer-Modell erweiternde Resultate erbracht. Witting hat 80 leitfadenorientierte Interviews mit regelmäßigen Computerspielern und -spielerinnen mit mindestens einem Jahr Spielerfahrung (Alter zwischen 16 und 40 Jahren, Durchschnittsalter: 24 Jahre, 14% weiblich) durchgeführt. Ergänzt wurden diese durch eine schriftliche Befragung zu soziodemografischen Daten und zur Mediennutzung. Im Mittelpunkt des Interesses stand die Frage nach Ausprägungen von Transfers zwischen virtuellen Spielewelten und anderen Welten sowie nach den Bedingungen, unter denen solche Übertragungsprozesse stattfinden bzw. unterbunden werden. Hierfür wurden v.a. instrumentell-handlungsorientierte und ethisch-moralische Transfers in den Blick genommen.

In Bezug auf Shooter-Spiele konstatiert Witting (2007, 124-127; 129), dass die Befragten die Möglichkeit eines Transfers aggressiver Handlungsweisen aus der Spielewelt in die reale Welt mehrheitlich ausschließen.[218] Allerdings wird von einer Übertragung in die mentale Welt (d.h. gedankliche Auseinandersetzung mit violenten Verhaltensschemata) bzw. innerhalb der Spielewelt (d.h. Anwendung auf andere

[218] Ein einziger Ego-Shooter-Fan schilderte eine Situation, in der er aufgrund eines Transfers in der realen Welt eine erhöhte Gewaltbereitschaft gezeigt habe (vgl. Witting 2007, 108-112).

Spielsituationen, wie z.B. das Schießen mit Wasserpistolen) berichtet. Ausgeprägtere und problematischere Transfereffekte in die reale Welt kommen offenbar bei realitätsnahen Fahrsimulationen (mit kurzfristigen Auswirkungen in Bezug auf das Verhalten im Straßenverkehr) vor (vgl. Witting 2007, 100-105).

Auf Basis ihrer Interviews ergänzt Witting (2007, 144-165) das Transfermodell um zwei weitere Formen von Transfers: *Wahrnehmungsorientierte* und *verbale* Transfers. Erstere beziehen sich intermondial auf die schnelle Wahrnehmung der zentralen Spielaspekte und -abläufe innerhalb eines Genres. In Bezug auf eine intermondiale Übertragung berichteten die Spieler von einer nach den Spielsitzungen noch einige Zeit andauernden Anwendung spieltypischer Wahrnehmungsstrukturen auf die Realität (d.h. z.B. genaue Beobachtung, schnelles Erfassen von Bewegungen nach Shooter-Spielen), worin Witting eine mögliche Gefahr zumindest kurzfristiger nicht realitätsadäquater Situationsbewertungen und Reaktionen sieht. Verbale Transfers beziehen sich auf die v.a. mit humoristischer Intention und die zur Kultivierung eines Gemeinschaftsgefühls unter „Insidern" praktizierte Übernahme von Redewendungen, Bemerkungen und Sprachstilen virtueller Spielfiguren in den Alltagssprachgebrauch.

In Bezug auf ethisch-moralische Transfers fand Witting (2007, 170-205) v.a. Hinweise auf Übertragungsprozesse von der Realität auf die virtuelle Welt. Diese äußerten sich in der Ablehnung bestimmter (zu violenter, kriegsverherrlichender, rechtsextremer usw.) Spiele bzw. in Verhaltensweisen innerhalb des Spiels (z.B. Vermeiden eigener Angriffe und Ausübung von Gewalt nur in Notwehr). Sie konnten auch durch den ebenfalls von vielen Spielern erwähnten Verweis auf den virtuellen Charakter des Spiels und die rein funktionalistische Betrachtungsweise der Gewaltausübung innerhalb des spielspezifischen Regelwerks nicht immer außer Kraft gesetzt werden. Dies gelang v.a. dann nicht, wenn sich Gewalt im Spiel gegen Frauen und Kinder richtete (vgl. dazu auch Klimmt u.a. 2006) bzw. wenn bestimmten Spielelementen subjektiv eine Bedeutung zugeschrieben wurde, die auf reale Kontexte verwies (z.B. Ähnlichkeitserlebnisse, besonders realistische Anmutung usw.). Witting (2007, 236) konstatiert dazu: „Oft wecken die virtuellen Spielszenarien realweltliche Konnotationen bei ihren Usern und lösen so eine ethisch-moralische Betroffenheit aus, die das 'Rahmenwissen' über die Konsequenzenlosigkeit der virtuellen Welt in Bezug auf die reale Welt überstrahlt […]."

Anhaltspunkte für die umgekehrte Transferrichtung ergaben sich in den Interviews nur sehr vereinzelt, z.B. im Sinne einer (allerdings auch durch andere mediale Darstellungen erfolgenden) Gewöhnung an Kriegsbilder bzw. eine eher strategische statt

moralische Betrachtungsweise von Kriegen (vgl. Witting 2007, 206-215). Den Befund, dass auf ethisch-moralischer Ebene kaum Übertragungen von der virtuellen in die reale Welt stattfinden, begründet Witting (2007, 234) mit dem Grad moralischer Stabilität, den die mindestens 16-jährigen Befragten bereits erreicht hätten, der für jüngere bzw. asozial orientierte Spieler allerdings nicht im selben Maße gelten müsse.

In Bezug auf Faktoren, die Transfereffekte begünstigen bzw. hemmen, stellt die Verfasserin (2007, 235f.) auf Basis der Spieleräußerungen heraus, dass lange, intensive Spielphasen mit einem hohen Grad an Immersion Wahrnehmungs- und Handlungsschemata aktivieren können, die nach dem Spiel noch quasi automatisch abgerufen werden (z.B. Gefühl, die Welt durch Tastendruck steuern zu können usw.) – allerdings sind diese Effekte kurzfristiger Natur. Objektive Kriterien für eine Ähnlichkeit zwischen virtueller und realer Welt (z.B. realistische Grafik; Erste-Person-Perspektive usw.) sind nach Witting nur sehr begrenzt aussagekräftig, da Transferprozesse nur dann eintreten, wenn Ähnlichkeitserfahrungen vom Rezipienten als subjektiv relevant erlebt werden.

Als Faktor, der einen Transfer hemmt, wird von den Spielern v.a. auf ihre Rahmungskompetenz, d.h. die Unterscheidungsfähigkeit zwischen Realität und Spiel verwiesen. Witting (2007, 238) hebt in diesem Kontext auch die Bedeutung der Genrekompetenz hervor, die es über die Kenntnis spezifischer Merkmale dieses Ausschnitts der virtuellen Welt dem Rezipienten erleichtere, eine Abgrenzung gegenüber anderen Welten vorzunehmen. Wie Witting (2007, 237) betont, ist diese Fähigkeit, verschiedene Sinnwelten zu unterscheiden, zwar eine wichtige Basis, allein allerdings nicht ausreichend, um bei Ähnlichkeitserfahrungen mögliche Transferprozesse zu verhindern. Vielmehr sei auch eine (bei einigen der befragten Probanden feststellbare) kritische Reflexionsfähigkeit erforderlich, denn „erst ein solcher Reflexionshorizont ermöglicht eine normative Bewertung möglicher Transferneigungen und stellt eine wesentliche Kontrollinstanz für Transferprozesse dar.“ Die Rezipienten müssten in der Lage sein, Spielelemente als solche, ihr eigenes Handeln in der virtuellen Welt und das Verhältnis der Welten zueinander distanziert zu betrachten und kritisch zu hinterfragen.

Transferprozessen bei Schülern der 5./6. Schulklasse (Durchschnittsalter knapp 12 Jahre) hat Kyas (2007) untersucht und mit verschiedenen Persönlichkeitsvariablen in Beziehung gesetzt. Mit einer Kombination aus Fragebogen, problemzentriertem, leitfadenorientiertem Einzelinterview und Gruppengesprächen erfasste er bei 60

Schülern (8 Mädchen, 52 Jungen; je zur Hälfte aus dem Gymnasium bzw. der Hauptschule oder Förderstufe) soziodemografische Daten, Informationen zur Computerspielnutzung, zu Aggressionsdispositionen, der Qualität der Eltern-Kind-Bindung sowie zu den verschiedenen Formen von Transfers.

Kyas (2007, 318) kommt insgesamt zu dem Ergebnis, dass eine „unmittelbare und unangepasste Übernahme von virtuellen Einstellungs- und Verhaltensmuster auf reale kindliche Repertoires […] nach den vorliegenden Ergebnissen unwahrscheinlich und nicht zu erwarten“ sei. Es fanden sich zwar Hinweise auf *instrumentell-handlungsorientierte Transfers* violenten Verhaltens, diese fanden aber lediglich in Form eines Ausprobierens von Handlungsmustern aus Spielen im Rahmen des realen Spielverhaltens statt und verblieben daher in den Worten von Kyas (2007, 284) „auf einer harmlosen Ebene“. 13% der Schüler gaben an, Spielhandlungen aus Gewalt- und Kampfspielen nachzuspielen, wobei es sich v.a. um das Ausprobieren von Tricks und Griffen aus Wrestling-Spielen handelte. Nur bei einem Jungen konnte ein problematischer Transfer im Sinne eines Ausprobierens von Schlägen bei Mitschülern konstatiert werden (vgl. Kyas 2007, 249f.). Von den Kindern, die schon einmal mit einer realen Waffe (z.B. Luftgewehr) geschossen hatten (85%), war der überwiegende Teil (knapp 70%) der Ansicht, dass das virtuelle Training die reale Schießleistung nicht verbessern könne (vgl. Kyas 2007, 251).

Im Hinblick auf *ethisch-moralische Transfers* waren sich fast alle Befragte (95%; vgl. Kyas 2007, 259f.) „der Inkongruenz von Gewalt im Spiel bzw. im Alltag bewusst.“ Kyas (2007, 316) bilanziert, bereits in der von ihm untersuchten Altersgruppe sei eine gut ausgebildete Rahmungskompetenz vorhanden, wobei sich „besonders die gewaltspielerfahrenen Teilnehmer […] aufgrund ihrer Spielpraxis über die Unbrauchbarkeit und damit die Notwendigkeit zur Transformation […] der in Computerspielen dargestellten Handlungen für die reale Welt im Klaren“ waren. Lediglich ein Spieler meinte über sich selbst, durch violente Computerspiele im Alltag brutaler zu werden (vgl. Kyas 2007, 254).

In Bezug auf *realitätsstrukturierende Transfers* äußerte ein Teil der Befragten (22%) die Ansicht, man könne auch aus violenten Handlungen im Computerspiel insofern positive Lerneffekte ableiten, als die als realistisch wahrgenommenen Konsequenzen aggressiven Verhaltens abschreckend wirkten (vgl. Kyas 2007, 265). Kyas (2007, 284) sieht hierin allerdings eher eine Rechtfertigung des Konsums violenter Spiele.

Hinweise auf *emotionale Transfers* aus der realen in die virtuelle Welt fand Kyas (2007, 248, 295) insofern, als knapp 40% der Schüler angaben, Frustration und Ver-

ärgerung dadurch abzureagieren, dass sie sich den Urheber der negativen Emotionen im Spiel vorstellten. Eine solche kompensatorische Nutzung wurde v.a. von Spielern mit hoher eigener Aggressivität berichtet.

Problematische (*zeitliche und phantasiebezogene*) Transfereffekte sieht Kyas (2007, 318) am ehesten „in einer physisch und psychisch anregenden Wirkung […], die vorwiegend durch das Bildschirmspielnutzungsverhalten und das Aggressionsmotiv der Kinder beeinflusst wird. Dabei scheint die Geschwindigkeit des Spielablaufs mit dem dadurch auf die Anwender ausgeübten Reaktionsdruck entscheidender als der bloße Gewaltgehalt der dargestellten Spielhandlungen. Nichtsdestotrotz erfordern gerade violente Spiele und hier insbesondere die beliebten Ego-Shooter, Reaktionsschnelligkeit und ausgeprägte Stressresistenz der Nutzer. Ablenkung und Unkonzentriertheit während es Schulalltags sowie nächtliche spielbezogen Albträume stehen weiterhin mit einem hohen Spielkonsum und viel Gewaltspielerfahrung in Zusammenhang.“

Insgesamt ist festzuhalten, dass das Transfermodell trotz erster mittlerweile vorhandener Untersuchungen noch immer der gründlicheren empirischen Überprüfung und der weiteren Ausdifferenzierung bedarf. Erste Befunde sprechen dafür, dass die Rahmungskompetenz der Rezipienten unangemessene Transfers von violenten Handlungsmustern in Computerspielen auf die Realität üblicherweise verhindert. Unter welchen Bedingungen sie dennoch eintreten, bleibt zu spezifizieren. Die Stärken des Transfer-Modells bestehen darin, dass es den Blick auf individuelle Unterschiede bei der Rezeption von Computerspielen lenkt. Mit diesem Fokus ist es trotz expliziter Abgrenzungsbemühungen (vgl. z.B. Fritz 2003) mit Ansätzen der Medienwirkungsforschung kompatibel, die neben Spielelementen auch Rezipienteneigenschaften bzw. Risiko- und Schutzfaktoren zu identifizieren versuchen, die die Gefahr negativer Auswirkungen violenter Medieninhalte erhöhen bzw. verringern (vgl. Kapitel VI.).

VI. EINFLUSSFAKTOREN IM WIRKUNGSPROZESS

1. Vorbemerkungen

In der Forschung hat sich die Erkenntnis durchgesetzt, dass die Wirkung von Mediengewalt durch Einflussfaktoren moderiert wird, die das Risikopotenzial bestimmter Inhalte erhöhen bzw. verringern und dazu führen, dass bestimmte Personengruppen eher gefährdet sind als andere (zu den Befunden spezieller Problemgruppenanalysen vgl. Kapitel VII.4.). Die Identifikation solcher Risiko- bzw. Schutzfaktoren stellt inzwischen einen wichtigen Schwerpunkt der Medien-und-Gewalt-Forschung dar.[219] Aufgrund der Vielzahl denkbarer Variablen und Konstellationen liegen zu einzelnen Faktoren zwar z.T. bislang nur sehr wenige Studien vor, so dass noch nicht in Bezug auf alle Variablen zuverlässige Aussagen getroffen werden können. Dennoch beginnt sich insgesamt ein konkreteres Bild abzuzeichnen, das in den letzten Jahren insbesondere durch Berücksichtigung computerspielspezifischer Faktoren ergänzt worden ist.

Im Folgenden sollen die Erkenntnisse dargestellt werden, die zur Wirkung verschiedener Eigenschaften der *Person des Rezipienten und seines sozialen Umfelds*, zum Einfluss des *Mediums*, in dem violente Inhalte präsentiert werden, sowie zu Effekten spezifischer Charakteristika des *Medieninhalts* und der *situativen Bedingungen des Medienkonsums* mittlerweile vorliegen. Hierbei stehen zwar die in den letzten fünf Jahren erschienenen Studien im Fokus des Interesses, deren Resultate sollen jedoch durch eine Bilanz älterer Forschungsbefunde ergänzt werden, um ein umfassendes Bild des Kenntnisstandes zu den einzelnen Einflussfaktoren geben zu können. Die Aufteilung in Eigenschaften des Rezipienten und seines sozialen Umfelds, Besonderheiten des Mediums und Inhalts- und Situationsvariablen wurde aus Gründen der analytischen Verdeutlichung vorgenommen. Allerdings sind diese Faktoren nicht immer trennscharf einzuordnen, da sie eng miteinander zusammenhängen und interagieren. So ist die Identifikation mit einer Medienfigur z.B. ein Phänomen, das sowohl mit deren Darstellungsweise als auch mit den Eigenschaften und

---

[219] Dieser Gedankengang bestimmt inzwischen aber auch die Arbeit von Einrichtungen der Freiwilligen Selbstkontrolle. Vgl. dazu z.B. die „Prüfmatrix zur systematischen Berücksichtigung des Kriteriums ‘Gefährdungsneigung’“, die die *Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Dienstanbieter e.V.* (FSM) verwendet, um auf Basis wissenschaftlicher Befunde das Gefährdungspotenzial des Angebots sowie die Gefährdungsneigung durchschnittlicher Jugendlicher bzw. von Risikogruppen zu berücksichtigen (vgl. Hackenberg u.a. 2009).

Bedürfnissen des Rezipienten zusammenhängt, und auch andere Inhaltsmerkmale, wie z.B. der Realismus, werden von unterschiedlichen Personen in Abhängigkeit von ihren Persönlichkeitseigenschaften und Erfahrungen unterschiedlich wahrgenommen und entfalten daher auch nicht bei allen Rezipienten dasselbe Wirkungspotenzial.

2. Personenvariablen und soziales Umfeld

2.1. Alter

Die Frage danach, in welcher Lebensphase von einer besonderen Gefährlichkeit von Gewaltdarstellen ausgegangen werden muss, lässt sich von der Forschungslage her bislang nur sehr eingeschränkt beantworten.[220] Meta-Analysen kommen zu widersprüchlichen Befunden (vgl. Kunczik / Zipfel 2006, 243-247 und Kapitel VII.3.). Sie sind zur Einschätzung der Gefährdung verschiedener Altersgruppen auch nur bedingt geeignet, weil in Studien mit Rezipienten verschiedenen Alters unterschiedlich violentes Stimulusmaterial sowie verschiedene abhängige Variablen herangezogen werden (vgl. zu dieser Problematik auch Anderson 2004, 117, Fußnote 1). Die Zahl der Studien, die mehrere Altersgruppen mit derselben Methodik untersucht haben (vgl. z.B. Vandewater / Lee / Shim 2005; Wallenius / Punamäki / Rimpelä 2007; Wallenius / Punamäki 2008), ist nicht so groß, dass sich daraus zuverlässige Schlussfolgerungen ableiten ließen. Aus diesem Grund soll an dieser Stelle lediglich eine Betrachtung verschiedener Entwicklungsaspekte erfolgen, die indirekte Hinweise auf das altersspezifische Gefährdungspotenzial erlauben und bei der Einordnung vorliegender Befunde hilfreich sein können.

Hierbei ist zunächst auf die Entwicklung der *Mediennutzung* zu verweisen, die sich in Art und Umfang mit dem Alter verändert (vgl. dazu KIM-Studie 2008; JIM-Studie 2009). Wie in Kapitel VI.2.8. näher ausgeführt wird, bilden sich Mediennutzungsgewohnheiten und auch inhaltliche Präferenzen sehr früh und in Abhängigkeit vom elterlichen Vorbild heraus. Es gibt allerdings auch Phasen des Experimentierens mit verschiedenen Inhalten, bevor sich Genrevorlieben verfestigen, wie z.B. von Salisch, Kristen und Oppl (2007, 62-64) in Bezug auf die Computerspielnutzung im Grundschulalter konstatieren (vgl. Kapitel VII.2.).

Wichtiger als der Konsum bestimmter Medieninhalte selbst ist jedoch deren *kognitive Verarbeitung*, d.h. der entwicklungsbedingte Stand der Wahrnehmungs-

[220] Zu den zahlreichen offenen Forschungsfragen in diesem Bereich vgl. auch Kirsh 2010, 212.

und Informationsverarbeitungsfähigkeiten (vgl. dazu von Salisch / Kristen / Oppl 2005, 223f.; 2007, 42-44; Möller 2006, 126; Oppl 2006, 25-27). Hierzu gehört z.B. die Tatsache, dass sich die Aufmerksamkeitsspanne erst langsam verlängert und die Fähigkeit, auch komplexeren Handlungsabläufen zu folgen und z.B. violente Handlungen mit positiven oder negativen, später stattfindenden Konsequenzen in Verbindung zu bringen, erst im Grundschulalter vorliegt. Erst zu diesem Zeitpunkt sind Kinder auch in der Lage, Texte und Bilder so miteinander in Beziehung zu setzen, dass verbale Äußerungen zur Interpretation des Gesehenen, zum Verständnis von Beweggründen für die Ausübung von Gewalt usw. herangezogen werden können. Zudem verbessert das wachsende „Weltwissen" das Verständnis für das in den Medien Dargestellte. Hinzu kommt, dass sich mit dem Medienkonsum auch eine Genrekompetenz, d.h. ein Wissen über typische Erzählstrukturen und Handlungsabläufe entwickelt, die es erleichtert, sich auch Nicht-Gezeigtes vorzustellen. Ein wichtiger Entwicklungsschritt ist auch die Fähigkeit, zwischen Realität und Fiktion zu unterscheiden, was z.B. in Bezug auf Zeichentrickfilme schon Kindern im Vorschulalter möglich ist. In Bezug auf Formate, die reale und fiktive Elemente verbinden, können Schwierigkeiten bei der Trennung von Realität und Fiktion aber bis ins Jugendalter andauern.

Ein weiterer wichtiger Faktor ist die Fähigkeit zur *sozialen Perspektivübernahme* (vgl. von Salisch / Kristen / Oppl 2005, 224f.; 2007, 42-44; Oppl 2006, 27-29), die Voraussetzung für das Verständnis von Motiven, Gedanken und Gefühlen anderer Personen ist und etwa Empathie mit den Opfern von Gewalt oder auch das Erkennen subtilerer Formen von Gewalt (z.B. indirekter Gewalt) ermöglicht. Diese Fähigkeit entwickelt sich über mehrere Stadien. So wird Kindern zwischen 5 und 9 Jahren bewusst, dass unterschiedliche Menschen in verschiedenen Situationen anders denken, fühlen und handeln. Erst zwischen 7 und 12 Jahren sind sie aber in der Lage, sich in die Perspektive anderer hineinzuversetzen. Die Fähigkeit zur Übernahme einer Dritte-Person-Perspektive entwickelt sich noch später.

Mit der sozialen Perspektivübernahme eng verbunden ist die Entwicklung der *moralischen Urteilsfähigkeit*. So ist das moralische Bewusstsein zunächst stark an den Regeln von Autoritätspersonen orientiert bzw. selbstbezogen in dem Sinn, dass die Konsequenzen für die eigene Person (z.B. Bestrafung) im Vordergrund stehen. Erst ab einem Alter von ca. 10 Jahren wird das moralische Urteil differenzierter, und es werden die Motive der Handelnden, die Bedürfnisse und Gefühle der Beteiligten usw. berücksichtigt (zu einer detaillierteren Darstellung auch einzelner Zwischen-

stufen der Entwicklung vgl. z.B. Kunczik / Zipfel 2006, 23 sowie den Überblick bei Yang 2006, 19-38; vgl. auch Oppl 2006, 25-34; Twemlow / Bennett 2008, 1171).

Darüber hinaus ist zu berücksichtigen, mit welchen *Entwicklungsthemen bzw. -aufgaben* sich Kinder verschiedenen Alters auseinandersetzen (z.B. Umgang mit Altersgenossen, angemessenes geschlechtsspezifisches Rollenverhalten usw.). Dies kann sowohl einen Beitrag zur Erklärung der Attraktivität verschiedener Medieninhalte leisten, die auf dem Wege der strukturellen Kopplung[221] zur Bearbeitung solcher Entwicklungsthemen herangezogen werden können, als auch das Verständnis für die Verarbeitung der Inhalte (z.B. Identifikation mit bestimmten „Typen" von Medienfiguren) erhöhen (vgl. z.B. Gentile / Sesma 2003; Huesmann / Taylor 2006, 405; Kirsh 2006a, 39f.; von Salisch / Kristen / Oppl 2007, 40-45).

Zu den Entwicklungsthemen gehört auch das Erlernen von Strategien der Emotionsregulierung und der Impulskontrolle, die einen Einfluss darauf haben, wie stark sich Gewaltverhalten manifestiert. Die Entwicklung der *Violenz* mit dem Alter stellt einen weiteren Aspekt dar, der zu berücksichtigen ist, wenn das Wirkungsrisiko von Mediengewalt bei verschiedenen Altersgruppen beurteilt werden soll (vgl. dazu Kirsh 2006a, 21-44; Möller 2006, 52-59).

Die aufgeführten Faktoren ließen sich durch weitere ergänzen. Sie machen jedoch bereits deutlich, dass je nachdem in welcher Kombination sie betrachtet bzw. wie sie gewichtet werden, unterschiedliche Annahmen zum altersspezifischen Gefährdungspotenzial resultieren. Dies lässt sich etwa am Beispiel der Meta-Analyse von Christensen und Wood (2007) aufzeigen. Die Forscher formulierten die Hypothese, dass der Zusammenhang zwischen Alter und Auswirkungen von Mediengewalt einen U-förmigen Verlauf nehmen müsse. Jüngere Kinder besäßen noch keine gefestigten Wertmaßstäbe, die die Übernahme von Verhaltensweisen aus den Medien verhindern könnten – solange ihnen aber noch die Aufnahmekapazität und das Verständnis für die dargestellten Zusammenhänge fehle, seien sie wenig gefährdet. Ältere Rezipienten hingegen seien in der Lage, die Bedeutung violenter Inhalte zu entschlüsseln. Sie besäßen aber in der Regel Erfahrungen und gefestigtere Wertsysteme sowie Verhaltensmuster, die dazu führten, dass sie sich von entsprechenden Medieninhalten nicht beeinflussen ließen. Gefährdet sind nach dieser Überlegung Rezipienten in einer mittleren Altersgruppe, bei denen die kognitiven Fähigkeiten für die Rezeption

[221] Mit *struktureller Kopplung* ist gemeint, dass Medieninhalte einen Bezug zur Lebenswelt der Nutzer aufweisen. Diese strukturelle Kopplung kann *paralleler* (z.B. Spielen eines Computer-Fußballspiels durch einen Hobby-Fußballspieler) oder *kompensatorischer* Natur sein (Auswahl von Spielen, die Defizite in der Realität „ausgleichen" bzw. einer Wunschwelt entsprechen).

solcher Inhalte zwar schon existieren, die Bewertungs- und Verhaltensmaßstäbe aber noch nicht so weit ausgebildet sind, dass sie eine kritische Reflexion ermöglichen und die Übernahme violenter Verhaltensweisen verhindern. Die Befunde der Analyse von Christensen und Wood (2007) entsprachen diesen Überlegungen, d.h. die stärkste Wirkung von Mediengewalt zeigte sich in Studien mit Probanden zwischen 6 bis 10 Jahren, gefolgt von der jüngsten Altersgruppe (Vorschule und Kindergarten) und Jugendlichen.

Anders argumentiert z.B. Kirsh (2003; 2006a, 257; 2010, 39f.), der Rezipienten in der frühen Adoleszenz für besonders gefährdet hält, weil diese sich in kognitiver, emotionaler, sozialer und neurobiologischer Hinsicht in einem besonders schwierigen Stadium befänden und daher leicht aggressiv auf provozierende Situationen reagierten. Dieses Alter sei gekennzeichnet durch einen Wandel der Eltern-Kind-Beziehung und Suche nach Unabhängigkeit, hohen schulischen Druck, die Pubertät mit physiologischen Veränderungen und emotionaler Instabilität, eine generell hohe Risikoneigung bei gleichzeitig geringer Fähigkeit zur Abschätzung der Konsequenzen sowie durch geringe Impulskontrolle. Kirsh (2003, 384f., Hervorhebung im Original) argumentiert: „The heightened physiological arousal experienced by early adolescents […] should interact with internal state arousal caused by violent video games to create a *cumulative* level of internal state arousal that is higher than in middle and late adolescence, resulting in more aggressive behaviour."

Wie diese Überlegungen zeigen, ist es wichtig, in der Forschung je nach Alter unterschiedliche Konsequenzen von Mediengewalt in den Blick zu nehmen. Bushman und Huesmann (2006; vgl. auch Kapitel VII.3.) z.B. haben im Rahmen ihrer Meta-Analyse konstatiert, dass kurzfristige Effekte von Mediengewalt v.a. bei Erwachsenen, langfristige dagegen v.a. bei Kindern nachgewiesen wurden. Sie erklären diesen (erwarteten) Befund mit der These, dass bei Erwachsenen Verhaltensskripte bereits existieren, die durch Gewaltinhalte eine Anregung (Priming) erfahren, was sich auf Aggression auswirkt. Bei Kindern hingegen seien solche Skripte noch in Entstehung begriffen, so dass nur über einen längeren Zeitraum Effekte zu finden sein sollten.

Aus dieser Argumentation wird deutlich, dass die Frage, in welchem Alter die stärksten Effekte von Mediengewalt feststellbar sind, eigentlich zu kurz greift. Dass sich z.B. Auswirkungen des Mediengewaltkonsums auf das Verhalten in einem bestimmten Alter (noch) nicht manifestieren, muss nicht bedeuten, dass violente Verhaltens- und Denkmuster nicht erlernt werden, die zu einem späteren Zeitpunkt, zu dem z.B. die äußeren Umstände ein solches Verhalten eher nahe legen, aktiviert

werden. Genauso ist es aber möglich, dass sich im jungen Alter festgestellte violente Kognitionen niemals im Verhalten niederschlagen.

2.2. Geschlecht

Das Gesamtmuster der Studien zur Wirkung von Mediengewalt deutet darauf hin, dass Mädchen bzw. Frauen von den negativen Folgen violenter Inhalte weniger stark betroffen sind als Jungen bzw. Männer.[222]

In erster Linie dürften die gefundenen Geschlechtsunterschiede auf der Tatsache beruhen, dass weibliche Personen eine *geringere Präferenz* für Gewaltdarstellungen besitzen als männliche, so dass bei ihnen ein geringeres Wirkungspotenzial besteht (vgl. Kapitel IV.2.1.) Die unterschiedlichen Vorlieben der Geschlechter für violente Medieninhalte sind bereits in einem sehr frühen Alter festzustellen und schon bei Kindern zwischen 3 und 5 Jahren zu finden.[223] Wenn Mädchen bzw. Frauen allerdings violente Inhalte nutzen, so scheinen auch die Wirkungen ähnlich auszufallen wie bei Jungen bzw. Männern. Allerdings gibt es Hinweise darauf, dass sich die Art der aus dem Mediengewaltkonsum resultierenden Aggression unterscheidet. Während bei männlichen Personen eher *physische Gewaltreaktionen* auftreten, äußert sich die Violenz bei weiblichen Personen eher in der Form *indirekter Gewalt* bzw. von *Beziehungsaggression*[224] (vgl. hierzu auch die Befunde von Huesmann u.a. 2003 und von Salisch / Kristen / Oppl 2007; vgl. dazu Kapitel VII.2.). Da solche indirekten Aggressionsformen in den meisten Untersuchungen nicht berücksichtigt werden, liegt möglicherweise ein verzerrtes Bild der geschlechtsspezifischen Wirkungen von Mediengewalt vor.

Für die Existenz von Geschlechtsunterschieden bei der Rezeption von Mediengewalt werden in der Literatur verschiedene inhalts- und rezipientenbezogene Erklärungs-

---

[222] Vgl. dazu den Überblick bei Kunczik / Zipfel 2004, 151-157; 2006, 270-275. Zu einzelnen Studien, die keine Geschlechtsunterschiede gefunden haben bzw. bei denen die Effekte für Mädchen sogar stärker ausfielen, vgl. z.B. Anderson / Bushman 2001; Fleming / Rickwood 2001; Deselms / Altman 2003; Persky / Blascovich 2007; Olson u.a. 2009.

[223] Vgl. dazu den Überblick bei Kunczik / Zipfel 2004, 151-157; 2006, 270-275.

[224] Zur Entwicklung dieser sich zwischen dem 3. und 6. sechsten Lebensjahr allmählich herausbildenden Unterschiede im Gewaltverhalten vgl. den Überblick bei Möller 2005, 58f. und Ostrov / Gentile / Crick 2006, 614; Crick / Ostrov / Kawabata 2007. Vgl. auch die Befunde von Coyne / Archer 2004; 2005; Anderson / Gentile / Buckley 2007 (Experiment 3); Möller / Krahé 2009. Allerdings ist auch Jungen indirekte bzw. relationale Aggression nicht fremd, und die Forschungslage ist z.T. widersprüchlich (vgl. Scheithauer 2005; Kristen 2006, 6-8; Crick / Ostrov / Kawabata 2007).

möglichkeiten diskutiert (vgl. dazu den Überblick bei Kunczik / Zipfel 2004, 151-157; 2006, 271-275). Im Hinblick auf *inhaltsbezogene* Faktoren wird v.a. darauf verwiesen, dass Gewalttäter in den Medien zumeist männlich sind (vgl. Kapitel III), d.h. für männliche Rezipienten auch mehr identifikationsträchtige Modelle angeboten werden als für weibliche. Huesmann und Taylor (2006, 405f.) weisen allerdings darauf hin, dass sich die Darstellung von Frauen und ihres Gewaltverhaltens ebenso verändere wie die gesellschaftliche Haltung zu weiblicher Gewalt, die im Laufe der Zeit größere Akzeptanz erfahren habe (vgl. dazu auch Signorielli 2005).

Mit diesem Aspekt sind *rezipientenbezogene* Erklärungsmöglichkeiten angesprochen. Aus dieser Perspektive wird die stärkere Aufmerksamkeit gegenüber gleichgeschlechtlichen Medienfiguren wie auch die unterschiedliche Präferenz für violente Inhalte auf die Entwicklung eines Bewusstseins für das eigene Geschlecht und die Internalisierung von Geschlechtsrollensterotypen zurückgeführt.[225] Diese Annahme deckt sich mit Ergebnissen der Studie, in der von Salisch, Kristen und Oppl (2007; vgl. auch Oppl 2006, 156) konstatierten, dass bei den von ihnen untersuchten Mädchen ein Zusammenhang zwischen dem Spielen von Ego-Shootern und maskulinen Geschlechtsrollenstereotpyen bestand. Geschlechtsrollenstereotypes Verhalten kann sich auch in unterschiedlichen emotionalen Reaktionen von Männern und Frauen auf Mediengewalt niederschlagen, wobei zur weiblichen Rolle eher Furchtreaktionen, zur männlichen dagegen eher aggressive Reaktionen gehören. In der Tat zeigen empirische Untersuchungen, dass Frauen auf Gewaltbilder stärker mit Angst reagieren und zudem mehr Mitgefühl mit dem Gewaltopfer zeigen.[226] Allerdings ist es auch möglich, dass solche Befunde aus einem geschlechtsrollenstereotypen Antwortverhalten in empirischen Studien basieren, d.h. es für Frauen sozial akzeptabler ist, ihre Furcht zu bekennen. Bei Männern kann das Eingestehen von Furcht hingegen Hemmungen unterliegen.

---

[225] Zu den geschlechtsspezifischen Unterschieden in der Identifikation mit verschiedenen Fernsehhelden vgl. z.B. Hoffner / Buchanan (2005), bei denen sich Männer z.B. v.a. mit violenten, Frauen dagegen eher mit attraktiven gleichgeschlechtlichen Fernsehfiguren identifizierten (die Attribute Erfolg, Intelligenz und Bewunderung durch andere galten für beide Geschlechter).

[226] Vgl. den Überblick bei Kunczik / Zipfel 2004, 151-157; 2006, 270-275. Bei Scharrer (2008) fanden Frauen violente Geschichten nicht schockierender oder emotional berührender als Männer.

2.3. Sozioökonomischer Status

Die Bedeutung des sozioökonomischen Status für die Wirkung von Mediengewalt wurde bislang selten und zumeist als Randaspekt im Rahmen von Studien mit anderer Schwerpunktsetzung untersucht. Die bislang vorliegenden Ergebnisse sprechen dafür, dass der sozioökonomische Status eines Rezipienten einen indirekten Effekt auf die Wirkung von Mediengewalt haben kann. Dieser kommt dadurch zustande, dass der Medienkonsum in Bevölkerungsgruppen mit niedrigerem sozioökonomischem Status tendenziell höher und die Präferenz für violente Inhalte ausgeprägter ist,[227] der Medienkonsum der Kinder weniger überwacht wird und diese eher auch im realen Leben Gewalterfahrungen machen, die ihre Wahrnehmung von Mediengewalt beeinflussen.[228] Ein hoher, unbeaufsichtigter Medien(gewalt)konsum im Sinne einer Wirklichkeitsflucht kann aber beispielsweise auch die Folge übersteigerter Leistungsansprüche in Familien mit hohem sozioökonomischem Status sein (vgl. Salonius-Pasternak / Gelfond 2005, 14f.).

In mehreren Studien wurde speziell der Zusammenhang zwischen Mediengewaltnutzung und Gewaltverhalten nach verschiedenen Schulformen (Hauptschule, Realschule, Gymnasium) untersucht. Auch wenn sich in der Tendenz eine stärkere Gefährdung der Schüler, die eine niedrigere Schulform besuchen, abzeichnet, sind Gymnasiasten gegenüber negativen Effekten von Mediengewalt keineswegs immun. Die entsprechenden Untersuchungen werden ausführlich im Kapitel zu Problemgruppenanalysen (vgl. Kapitel VII.4.) geschildert.

2.4. Intelligenz

Zur Bedeutung intellektueller Fähigkeiten bei der Wirkung von Gewaltdarstellungen liegen nach wie vor kaum Untersuchungen vor (vgl. Kunczik / Zipfel 2004, S. 158; 2006, 275). Vermutet werden können Effekte in beiden Richtungen: Weniger ausgeprägte intellektuelle Fähigkeiten können über einen höheren Medien(gewalt)konsum zu stärkeren Auswirkungen auf das Gewaltverhalten führen, sie können aber auch mit geringeren kognitiven Fähigkeiten und damit einem schlechteren Beobachtungs-

---

[227] Vgl. als Überblick z.B. Haridakis 2000, 54; Huesmann / Taylor 2006, 407; Kunczik / Zipfel 2006, 279; Bijvank / Konijn / Bushman 2007; Mößle / Kleimann / Rehbein 2007, 60f., 70f., 82f., 89-91; Nikken / Jansz / Schouwstra 2007.

[228] Vgl. dazu auch das *Katalysator-Modell* (vgl. Kapitel V.11.), in dem schwierige Lebenssituationen (die z.B. durch einen geringen sozioökonomischen Status herbeigeführt werden können) als motivationale Auslöser von Gewaltverhalten bei bereits violent veranlagten Personen betrachtet werden.

lernen einhergehen, was die Übernahme violenten Modellverhaltens eher verhindern würde (vgl. z.B. Huesmann / Taylor 2006, 406f.).

Denkbar ist auch, dass Intelligenz nicht das medienbedingte Aggressionsverhalten als solches, aber die Art und Weise seines Auftretens beeinflusst. Erste, wenn auch noch schwache Hinweise in dieser Richtung hat eine Studie von Wallenius, Punamäki und Rimpelä (2007) mit finnischen Jugendlichen erbracht. In dieser Untersuchung wurde die *soziale Intelligenz* als Einflussfaktor im Verhältnis zwischen Computerspielgewalt und direktem bzw. indirektem Aggressionsverhalten untersucht. Soziale Intelligenz bezieht sich auf die Fähigkeit, menschliches Verhalten einzuordnen und eigene Ziele in einem positiven Licht erscheinen zu lassen. Gemessen wurden vier Dimensionen sozialer Intelligenz: Personenwahrnehmung, soziale Flexibilität, das Erreichen eigener sozialer Ziele und Verhaltenswirkungen (z.B. mit Items wie „I easily notice if others lie“, „I easily accommodate to new people and new situations“, „I am able to get my wishes carried out“, „I am aware of the weaknesses of others“).

Es zeigte sich, dass das Spielen violenter Computerspiele bei 13-jährigen Jungen mit höherer sozialer Intelligenz mit stärkerer *indirekter* Aggression einherging als bei Jungen mit niedrigerer sozialer Intelligenz. Die Autoren (2007, 333) folgern daraus: „This suggests that socially intelligent boys, as compared to boys with less social intelligence, are capable of using socially more acceptable ways to express indirect aggression.“ Allerdings ergaben sich umgekehrt keine Hinweise darauf, dass sozial weniger intelligente Jungen mit hohem Computerspielgewaltkonsum eher direkte Aggression einsetzen. Bei geringem Konsum von Computerspielgewalt zeigten sozial weniger intelligente Jungen mehr indirekte Aggression als sozial intelligentere. Für jüngere Kinder (10 Jahre) und für Mädchen wurden entsprechende Effekte nicht gefunden. Zugleich stellte sich heraus, dass eine hohe Intensität der generellen Beschäftigung mit Computerspielen (unabhängig vom Inhalt) bei Jungen mit hoher sozialer Intelligenz mit geringerer indirekter Aggression einherging als bei Kindern mit geringer sozialer Intelligenz. Die Ergebnisse sind folglich für eindeutige Schlussfolgerungen zu widersprüchlich. Sie stellen aber eine Anregung für weitere Untersuchungen in dieser Richtung dar.

2.5. Persönlichkeit

2.5.1. Wesenszüge nach dem Fünf-Faktoren-Modell

Bereits im Kapitel zu den Motiven für die Nutzung von Mediengewalt (vgl. Kapitel IV.2.2.) wurde das Fünf-Faktoren-Modell der Persönlichkeitspsychologie vorgestellt. Verschiedene der darin beschriebenen Wesenszüge (Neurotizismus, Extraversion, Offenheit für Erfahrungen, Verträglichkeit und Gewissenhaftigkeit) wurden auch auf ihren Einfluss im Wirkungsprozess von Mediengewalt hin untersucht.

Chory u.a. (2007a) beispielsweise erhoben bei 135 Studierenden (53% männlich) die erwähnten fünf Persönlichkeitsfakoren und ließen die Probanden eine Woche später einen violenten First-Person-Shooter (*Doom III*), einen violenten Third-Person-Shooter (*Grand Theft Auto: San Andreas*), ein nicht-violentes (*SSX 3*) oder gar kein Spiel spielen. Im Anschluss sollten die Versuchspersonen ihre gegenwärtigen Gedanken auflisten. Außerdem wurden die aktuelle Feindseligkeit und die Erregung über Selbstangaben und aggressives Verhalten über die Beurteilung des Versuchsleiters gemessen. Die Bewertung der Spiele durch die Probanden (z.B. in Bezug auf Frustration) wurde kontrolliert. Violente Spiele lösten bei Personen mit höheren Neurotizismus-Werten mehr aggressive Affekte aus, bei Personen mit hoher Offenheit für Erfahrungen war mehr Erregung festzustellen. Personen mit höherer Gewissenhaftigkeit erlebten mehr aggressive Gedanken und Affekte. Insgesamt zeigten sich allerdings nur wenige und schwache Zusammenhänge (die z.T. auch nur auf dem 10%-Niveau signifikant waren).

Interaktionseffekte zwischen der Wirkung von Mediengewalt und Persönlichkeitsvariablen traten auch in einer Studie von Koglin, Witthöft und Petermann (2009) nur in geringem Maße auf. Die Forscher führten eine Online-Befragung von 155 fast ausschließlich männlichen Jugendlichen zwischen 14 und 21 Jahren durch. Diese ergab, dass bei Personen mit geringer Offenheit ein signifikanter Zusammenhang zwischen einer Steigerung der Präferenz für Gewalt in Computerspielen innerhalb der letzten 2 bis 3 Jahre (gemessen über Selbstangaben der Befragten) und der Neigung zu physischer Aggression als Charakterzug (Buss-Perry-Skala) vorlag. Über die Ursache dieses Zusammenhangs können Koglin, Witthöft und Petermann (2009, 169) nur Spekulationen dahingehend anstellen, dass Jugendliche mit einer höheren Offenheit gegenüber neuen Erfahrungen im Gegensatz zum Computerspielkonsum „andere Freizeitbeschäftigungen bevorzugen, sie für die dort gemachten Erfahrungen empfänglicher sind und so ihre Moralentwicklung unterstützt wird, wodurch sie ein geringeres Risiko für physisch aggressives Verhalten haben.“ Diese Zusammenhänge

wurden in der vorliegenden Studie aber nicht geprüft. Dieses Ergebnis ist auch deshalb mit großer Unsicherheit behaftet, da sich entsprechende Befunde für die absolute Intensität des Gewaltspielkonsums nicht zeigten.

Unsworth, Devilly und Ward (2007; vgl. dazu auch Kapitel V.1.) bezogen in ihre Untersuchung die drei Persönlichkeitsdimensionen nach Eysenck (Neurotizismus, Extraversion, Psychotizismus) ebenso ein wie die vor und nach dem Spiel gemessene generelle Verärgerung und Ängstlichkeit. Als abhängige Variable wurde die aktuelle Wut („anger“) der Probanden benutzt. Alle Teilnehmer des Experiments (111 Jungen und 15 Mädchen im Durchschnittsalter von 14,6 Jahren) besaßen Erfahrung im Umgang mit dem als Stimulusmaterial verwendeten Spiel *Quake II* und sollten während des Spiels ihre aktuellen Gedanken laut äußern. Die Versuchspersonen wurden nach dem Experiment in drei Gruppen eingeteilt: Diejenigen, deren aktuelle Wut sich erhöht hatte, diejenigen, deren aktuelle Wut sich verringert hatte, und diejenigen, deren Wut keine Veränderung aufwies. Es zeigte sich, dass die Personen, die keine Veränderung ihrer Wut durch das violente Spiel erfahren hatten, eine nicht-violente und stabile Persönlichkeit besaßen (d.h. geringe Werte in Bezug auf Psychotizismus und Neurotizismus, Ängstlichkeit, generelle Verärgerung usw. und weniger aggressive Kognitionen während des Spiels). Eine Erhöhung der Wut war bei eher aggressiven und labilen Probanden festzustellen, die zu Beginn des Experiments keine besonders hohe Verärgerung aufwiesen, eine Verringerung der Wut bei eher aggressiven und labilen Probanden, die unmittelbar vor dem Spiel sehr verärgert waren. Der generelle Konsum violenter Spiele (gemessen über die wöchentliche Spieldauer und den Gewaltgehalt der Lieblingsspiele) hing nicht mit der generellen oder aktuellen Wut der Probanden vor dem Spiel, aber positiv mit Psychotizismus und negativ mit Extraversion zusammen. Die Autoren interpretieren dieses Ergebnis dahingehend, dass Individuen mit hohem Psychotizismus Gewaltspiele möglicherweise wegen ihres „Aggressionsrauschs“ auswählen, Individuen mit hoher Introversion hingegen zur Kontrolle bzw. Kanalisierung ihrer Aggression. Wie die Autoren selbst anmerken, besteht ein Problem der Studie darin, dass als abhängige Variable Wutgefühle gemessen wurden, die nicht mit Aggression gleichzusetzen sind. Darüber hinaus war die Zahl der Probanden pro Kategorie sehr ungleich verteilt: Nur bei 22 war ein Anstieg, bei 8 ein Rückgang und bei 77 keine Veränderung der Wut festzustellen.

Psychotizismus wurde auch in zwei weiteren Studien untersucht.[229] So kamen Markey und Scherer (2009) in einer Untersuchung mit 118 Studierenden (68 weiblich) zu dem Ergebnis, dass diese Persönlichkeitsdimension die Wirkung violenter Computerspiele (gemessen über State Hostility sowie mittels Wortassoziationstest erhobene aggressive Kognitionen) moderiert, d.h. psychotischere Spieler zeigten auch stärkere Aggressionseffekte. In ihrer v.a. auf physiologischen Messdaten beruhenden Studie zum Ego-Shooter *James Bond Nightfire* stellten auch Ravaja u.a. (2008) fest, dass bei Spielern mit hohem Psychotizismus negative Affekte bei von der eigenen Spielfigur begangenen Tötungs- und Verwundungsakten geringer ausfielen.

Speziell dem Persönlichkeitszug der *Verträglichkeit* („Agreeableness") und seinem Einfluss auf den Zusammenhang zwischen aggressiven Kognitionen und aggressivem Verhalten waren zwei Studien von Meier, Robinson und Wilkowski (2006) gewidmet. In einer ersten Untersuchung mit 91 Studierenden (34 männlich) führten die Probanden einen Geräuschtest durch, nachdem sie direkt zuvor eine Priming-Aufgabe absolviert hatten (Beurteilung der Ähnlichkeit verschiedener Worte, wobei in der Bedingung mit violentem Priming aggressive und nicht-aggressive Worte und in der neutralen Bedingung nur nicht-aggressive Worte verwendet wurden). Bei Personen mit einer geringen Ausprägung der Verträglichkeit wirkte sich die Priming-Bedingung auf das Gewaltverhalten aus. Dies war bei Personen mit einer hohen Ausprägung dieses Persönlichkeitszuges nicht der Fall.[230]

In einer zweiten Studie hielten die 99 studentischen Probanden (29 männlich) zur Messung ihrer „Agreeableness" 15 Tage lang ihre entsprechenden Gefühle in einem „Tagebuch" fest. Das Priming erfolgte über die Präsentation verschiedener Worte, die die Probanden spontan als asozial oder prosozial einstufen sollten. Die prosozialen bzw. asozialen Worte fungierten jeweils als Prime für das folgende Wort. Die Aktivierung pro- bzw. asozialer Gedanken wurde über die Reaktionszeit gemessen. Es zeigte sich, dass die Probanden mit einem geringen Niveau an Verträglichkeit prosoziale Worte langsamer kategorisierten, wenn sie einem asozialen Prime folgten. Probanden mit einem hohen Niveau an Verträglichkeit hingegen kategorisierten prosoziale Worte schneller, wenn sie einem asozialen Prime folgten. Die Autoren sehen darin eine Bestätigung für ihre Annahme, dass aggressionsbezogene Primes

---

[229] Zu älteren Untersuchungen mit ähnlichen Befunden vgl. z.B. Lynn / Hampson / Agahi 1989; Zillmann / Weaver 1997; Bruggemann / Barry 2002.

[230] Dies galt allerdings nur in Bezug auf die erste, unprovozierte Runde des Tests – bei den weiteren, provozierten Durchgängen zeigte sich kein Einfluss der Priming-Bedingung.

bei verträglichen Individuen im Zuge eines Selbstregulierungsprozesses prosoziale Gedanken aktivieren. Sie vermuten, dass sich Rezipienten mit unterschiedlichen Persönlichkeitszügen auch im Hinblick auf ihre assoziativen Netzwerke unterscheiden und dies eine Erklärung dafür sein könnte, dass violente Stimuli nicht bei allen Rezipienten verhaltensrelevant werden.

Insgesamt zeigen die vorliegenden Studien, dass es sich lohnt, verschiedene Persönlichkeitsvariablen als Moderatoren der Wirkung von Mediengewalt zu berücksichtigen. Ein konsistentes Einflussmuster hat sich allerdings bislang noch nicht herausgestellt.

2.5.2. Aggressivität

Eine Reihe weiterer Persönlichkeitseigenschaften weist Zusammenhänge mit den fünf zentralen Persönlichkeitsfaktoren auf, ist diesen aber nicht direkt zugeordnet, so dass diese Variablen hier getrennt behandelt werden sollen. Hierzu gehört beispielsweise Aggressivität als Charakterzug (Trait Aggressiveness) – ein Faktor, der in die meisten Untersuchungen im Rahmen der Medien-und-Gewalt-Forschung als Kontrollvariable einbezogen wird und daher gut erforscht ist. Dabei herrscht hohe Übereinstimmung dahingehend, dass eine aggressive Persönlichkeit nicht nur die Präferenz für violente Medieninhalte erhöht (vgl. Kapitel IV.2.2.), sondern auch deren Effekte verstärkt.[231] Worauf eine solche aggressive Persönlichkeit zurückzuführen ist und welchen Beitrag gewalthaltige Medieninhalte zu ihrer Entstehung geliefert haben, ist in den meisten Untersuchungen allerdings nicht festzustellen. Aus den aktuellen Studien zu dieser Thematik[232] seien hier exemplarisch nur die folgenden herausgegriffen, bei denen dieser Aspekt im Vordergrund stand:

Giumetti und Markey (2007) stellten in einer Studie mit 167 Studierenden (79 weiblich) mit einem Durchschnittsalter von 19 Jahren fest, dass Probanden, die ein hohes

---

[231] In eine andere Richtung weisen die Befunde von Meier, Robinson und Wilkowski (2007), die in drei Experimenten konstatierten, dass feindselige Primes zwar die kognitive Verarbeitung anderer feindseliger Reize erleichtern, dies aber v.a. bei wenig aggressiven Probanden der Fall ist. Die Autoren halten aufgrund dieser Befunde die Vermutung, dass eine aggressive Persönlichkeit über die Aktivierung im Gedächtnis vorhandener violenter Konzepte zu Aggression führt, für diskutabel.

[232] Zu älteren Untersuchungen vgl. Haridakis 2000, 50f.; Kunczik / Zipfel 2004, 158-1161; 2006, 276; Huesmann / Taylor 2006, 406; Zillmann / Weaver 2006, 754f.; Paradise 2007, 75-77; Gunter 2008, 1095f.

Maß an Wut im Sinne einer Charaktereigenschaft aufwiesen,[233] nach der Beschäftigung mit einem violenten Spiel gegenüber der Kontrollgruppe einen stärkeren Aggressionsanstieg zeigten als Spieler mit einem geringen Maß an Wut.[234]

Ferguson u.a. (2008b) konstatierten in einer Korrelationsstudie mit 428 studentischen Probanden (knapp 60% davon weiblich, Durchschnittsalter 21 Jahre), dass sich der violente Computerspielkonsum (gemessen über Selbstangaben zur Spielhäufigkeit und zum grafischen und inhaltlichen Gewaltgehalt der fünf bevorzugten Computerspiele) nur bei dem Viertel der Probanden auf die ebenfalls durch Selbstangaben gemessene Gewaltkriminalität auswirkte, die die höchste generelle Aggressivität (Trait Aggressiveness) zeigten.

Peng, Liu und Mou (2008) ließen 40 Studierende (darunter 34 Männer) 70 Minuten lang jeweils eines von zwei violenten Computerspielen spielen (*The Godfather* / *True Crime: Streets of LA*). Zwei Wochen vor dem eigentlichen Experiment wurde die physische Aggressivität der Probanden mittels Selbstangaben gemessen. Die letzten 10 Minuten des Spiels wurden bei jedem Probanden aufgezeichnet und einer Inhaltsanalyse unterzogen. Es zeigte sich, dass Personen, die eine aggressive Persönlichkeit besaßen, im Rahmen des Spiels mehr Gewalt ausübten als Personen mit einer weniger aggressiven Persönlichkeit. Dies galt auch bei Kontrolle der Variablen Geschlecht und Spielerfahrung. Ein Zusammenhang zwischen der Aggression der Probanden und den nicht-violenten Interaktionen zeigte sich nicht, was die Autoren darauf zurückführen, dass nicht-violente Handlungen in den beiden verwendeten Spielen kaum möglich bzw. nicht zielführend oder sogar risikoreich waren.

Angela Paradise (2007) hat im Rahmen ihrer Dissertation zunächst 800 männliche und weibliche Studenten einen ersten Fragebogen ausfüllen lassen, der die Aggressivität (modifizierte Buss-Perry-Skala), Sensation-Seeking und Hypermaskulinität maß. Danach wurden die 156 männlichen Teilnehmer ausgewählt, die im Hinblick auf ihre Aggressivität zu dem Viertel der Probanden mit den höchsten bzw. niedrigsten Werten zählten. Von diesen nahmen 66 Personen (Durchschnittsalter 19 Jahre) am anschließenden Experiment teil (36 mit niedriger, 30 mit hoher Aggressivität) und spielten entweder ein violentes (*24: The Game*) oder ein nicht-violentes

---

[233] Operationalisiert über die Zustimmung zu Aussagen, die die Tendenz zur emotionalen Erregung und zu aggressivem Verhalten maßen, z.B. „Ich habe Schwierigkeiten, mein Temperament zu zügeln“, „Manchmal fühle ich mich wie ein Pulverfass, das gleich explodiert“, usw.

[234] Um Aggression zu messen, wurden die Probanden aufgefordert, zu drei ihnen vorgelegten Szenarien jeweils zwanzig mögliche Reaktionen der Hauptfigur aufzuschreiben, die danach von den Forschern auf die Nennung violenter Handlungen bzw. Gefühle untersucht wurden.

(*Tetris*) Computerspiel (insgesamt 22 Minuten lang, davon 10 Minuten als Einspielphase), bevor sie ihre (später auf den Aggressionsgehalt hin kodierten) aktuellen Gedanken auflisteten und einen Wortvervollständigungstest ausfüllten. Auch die Spielgewohnheiten und die Wahrnehmung des im Experiment verwendeten Spiels[235] wurden erhoben. Darüber hinaus wurde das (aufgezeichnete) Spielverhalten der Probanden, die das violente Spiel gespielt hatten, auf aggressives Verhalten hin ausgewertet. Es zeigte sich, dass die Spieler, die das violente Spiel gespielt hatten, zwar mehr spontane aggressive Gedanken hegten, im Wortvervollständigungstest aber nicht mehr Begriffe mit violenter Bedeutung bildeten. Auch die Annahme, dass Aggressivität die Wirkung der Spielbedingung moderiere, konnte nicht bestätigt werden. Aggressive Personen zeigten nach dem violenten Spiel nicht mehr aggressive Gedanken als weniger aggressive Personen. Die Autorin erklärt dies damit, dass das violente Spiel möglicherweise nicht gewalthaltig genug war, um aggressive Assoziationen zu aktivieren, oder dass die hohe Zahl der Gewaltakte innerhalb des Spiels die Bedeutung von Charakterunterschieden überspielt und bei allen Probanden aggressive Gedanken ausgelöst hat.

Der Spielstil der Probanden variierte erheblich (zwischen 57 und 225 violenten Akten), wobei aggressivere Personen aber kein generell aggressiveres Spielverhalten an den Tag legten als weniger aggressive Personen (gemessen über die Zahl der Gewaltakte insgesamt, die Zahl getöteter Feinde, die Zahl der erschossenen Feinde, die sich bereits ergeben hatten, die Zahl der abgegebenen Kopfschüsse und die Zahl der Gegner, auf die die Spieler das Feuer als erste eröffneten). Allerdings wirkte sich die Kenntnis des Fernsehprogramms „*24*“, auf dem das Spiel basierte, bei aggressiven (im Gegensatz zu nicht-aggressiven) Spielern auf die Violenz des Spielverhaltens aus. Dies erklärt Paradise (2007, 158) mit der Bekanntheit der entsprechenden Verhaltens-Skripte.

Eine Varianzanalyse führte zu dem Ergebnis, dass Aggressivität und Spielstil in Bezug auf die Entstehung violenter Gedanken nicht miteinander interagierten, Aggressivität violente Gedanken nicht voraussagte und sich der Spielstil nur als „marginal signifikanter“ Prädiktor erwies. Eine Regressionsanalyse dagegen ergab, dass ein aggressiver Spielstil aggressive Gedanken vorhersagte, dies aber nur für gering-aggressive Probanden galt.

---

[235] Hierdurch wurde sichergestellt, dass sich die beiden Spiele im Gewaltgrad, nicht aber in Bezug auf Erregung, Spielspaß und Frustrationsgrad unterschieden.

Insgesamt deuten die Befunde von Paradise (2007) nicht auf einen moderierenden Einfluss aggressiver Persönlichkeitszüge hin. Ob dies allerdings, wie Paradise vermutet, ein Spezifikum bei der Wirkung violenter Spiele im Gegensatz zu violenten Fernsehinhalten darstellt und auf die große Menge von Gewaltakten im Computerspiel zurückzuführen ist, deren Priming-Effekte die Wirkung von Charaktereigenschaften überlagern, bedarf noch der intensiveren Prüfung. Interessant ist aber die aus dieser Studie abzuleitende Anregung, neben Persönlichkeitseigenschaften auch das Spielverhalten der Probanden sowie die damit verbundene Konstruktion unterschiedlich violenter „Spielrealitäten" auszuwerten (vgl. dazu auch Lachlan / Maloney 2008; Peng / Liu / Mou 2008; Weber u.a. 2009) und als moderierende Variable zu berücksichtigen.

Der Befund von Paradise, dass eine Aggressionssteigerung durch ein violentes Spiel allenfalls bei wenig aggressiven Probanden festzustellen war, erhält durch eine Untersuchung von Mahood (2008) Unterstützung. In einer ersten Untersuchung mit 64 überwiegend weiblichen studentischen Probanden (N = 47) löste das Spielen eines violenten Spiels (*Mortal Kombat: Deadly Alliance*) im Labor weder höhere noch geringere aggressive Affekte oder Kognitionen aus (gemessen über Selbstangaben bzw. einen Wortvervollständigungstest) als die Beschäftigung mit einem nicht-violenten Spiel (*Gran Turismo 3*). Allerdings war das violente Spiel bei den Personen mit geringer Aggressivität als Charakterzug (gemessen über die Buss-Perry-Skala) gewaltauslösender als das nicht-violente Spiel. Bei aggressiveren Personen bewirkte es hingegen weniger violente Kognitionen und Affekte als das nicht-violente Spiel.

In einer zweiten Untersuchung mit 62 Studierenden (34 weiblich) wiederholte Mahood die Versuchsanlage mit anderen Spielen (*James Bond 007: Nightfire* vs. *Tetris Arcade*) und einer anderen Skala für die Affektmessung. Zudem wurden die (selbstberichtete) Erregung und aggressive Verhaltenstendenzen (gemessen über die Szenariotechnik) erhoben. Hier zeigten sich ähnliche Interaktionseffekte zwischen Spielbedingung und aggressiver Persönlichkeit. Diese traten allerdings nur in Bezug auf Verhaltenstendenzen (nicht in Bezug auf Erregung, Affekt und Kognitionen) auf und waren in Bezug auf gewaltsteigernde Effekte violenter Spiele bei wenig aggressiven Probanden nicht signifikant. Mahood interpretiert diese Befunde im Kontext der Katharsis-These (vgl. Kapitel V.1.), konnte allerdings mangels einer Vorhermessung nicht nachweisen, dass es bei den Probanden tatsächlich zu einer Reduktion von Aggressivität durch das violente Spiel gekommen ist.

Ähnlich wie Paradise (2007) wählten Zillmann und Weaver (2007) ihre Probanden auf Basis der Ergebnisse einer Vorstudie aus, in der physische Aggressivität und Feindseligkeit (gemessen mit der Buss-Perry-Skala) erhoben worden waren. 120 männliche Studierende, die in Bezug auf diese beiden Variablen in das unterste bzw. oberste Quartil fielen, nahmen an einem Experiment teil, in dem sie einen 8-minütigen Ausschnitt eines harmlosen (*Driving Miss Daisy*) oder eines violenten Films (*Falling Down*) sahen. Vor und nach der Rezeption des Films wurden physiologische Messdaten erhoben. Nach der Filmrezeption wurde die affektive Reaktion auf das Stimulusmaterial mit Adjektivskalen gemessen. Zudem wurden die Probanden mit einer Lehrer-Schüler-Aufgabe konfrontiert: Sie selbst fungierten als „Lehrer", der durch das Aufpumpen zweier Manschetten an den Armen eines vermeintlichen „Schülers" (der nur auf einem Monitor zu sehen war) ein Signal für die falsche Strategie bei der Lösung einer Sortieraufgabe geben konnte. Der ausgelöste Druck der Arm-Manschetten wurde den Probanden auf einem Monitor angezeigt. Dort war auch erkennbar, wann der Druck einen roten Bereich, d.h. ein für den „Schüler" schmerzhaftes Ausmaß erreichte, das die „Lehrer" laut vorheriger Instruktion vermeiden sollten. Für die Datenanalyse wurde die Zahl ausgelöster Reaktionen innerhalb des erlaubten sowie innerhalb des nicht erlaubten Druckbereichs verwendet, wobei nur letztere als Operationalisierung für Gewaltverhalten fungierte.

Weder die Aggressivität der Probanden noch die Violenz des Stimulusmaterials wirkten sich auf die erlaubten Reaktionen der Probanden aus. Unabhängig von der gesehenen Filmvariante verwendeten feindseligere Probanden aber häufiger den nicht erlaubten Druckbereich als weniger feindselige Versuchsteilnehmer. Der Grad physischer Aggressivität wirkte sich nicht generell auf die verbotene Form der Gewaltanwendung aus, hier zeigte sich aber insofern ein Interaktionseffekt, als hoch physisch aggressive Probanden besonders starke Reaktionen auf violente Inhalte zeigten, während die Intensität dieses Charakterzugs bei den Rezipienten des nicht-violenten Filmausschnitts keinen Unterschied machte.

Während Zillmann und Weaver (2007) untersagte, aber unprovozierte Gewalt als abhängige Variable verwendeten, untersuchten Bartholow, Sestir und Davis (2005) die Abhängigkeit provozierter Aggression von aggressiven Persönlichkeitseigenschaften. In einem Experiment mit 92 männlichen Studierenden war Feindseligkeit als Charakterzug (Trait Hostility) für einen Teil des Zusammenhangs zwischen dem langfristigen Konsum violenter Computerspiele und über den Geräuschtest gemessenem (d.h. provoziertem) Aggressionsverhalten verantwortlich. Dieser Befund zeigte sich auch im Rahmen einer Korrelationsanalyse mit 200 männlichen Teilneh-

mern zwischen 18 und 22 Jahren, in der der Zusammenhang zwischen dem Konsum violenter Spiele und der selbst berichteten physischen und verbalen Aggression untersucht wurde.

Zur Operationalisierung eines aggressiven Charakterzuges wurde in einigen Studien auch die Diagnose psychischer Störungen in Form der so genannten *Disruptive Behavior Disorders* (DBD) herangezogen. Hierbei handelt es sich um eine Gruppe asozialer Verhaltensweisen, die Regelverletzungen, Zerstörung und Aggression umfassen und zu denen auch das so genannte Aufmerksamkeitsdefizitsyndrom (ADHS) gehört.[236] Sowohl Mathews u.a. (2005) als auch Kronenberger u.a. (2005a) haben Jugendliche mit einer DBD-Diagnose (inkl. aggressiver Eigenschaften) und Jugendliche ohne eine solche Diagnose im Hinblick auf Nutzung bzw. Wirkung von Mediengewalt untersucht (vgl. zu beiden Studien auch Kapitel VII.1.; zu einer weiteren Untersuchung dieser Art vgl. Grimes u.a. 2004). Die Studie von Mathews u.a. (2005) mit 71 Jugendlichen zwischen 13 und 17 Jahren bediente sich Methoden der Hirnforschung und stellte Veränderungen in der Hirnfunktion durch Mediengewaltkonsum unabhängig von einer vorliegenden aggressiven Persönlichkeitsstörung fest. Kronenberger u.a. (2005a) konstatierten in einer Studie mit 54 Jugendlichen im selben Alter, dass bei Probanden mit einer DBD-Störung ein stärkerer Zusammenhang zwischen dem violenten Medienkonsum und der abhängigen Variable des so genannten *Executive Functioning* vorlag, worunter die Fähigkeit zu verstehen ist, Verhalten zu regulieren, zu planen und auszuführen, und sich ein Mangel in impulsivem, ungeplantem und aggressivem Verhalten äußert. Dieser Interaktionseffekt zeigte sich allerdings nur im Hinblick auf eine von vier Messvarianten des Executive Functioning.[237]

Insgesamt sollten die Befunde zum Zusammenhang zwischen ADHS bzw. DBD oder vergleichbaren Störungen mit Vorsicht betrachtet werden. In einem Forschungsüberblick, der zwölf Studien berücksichtigt, kommen Mitrofan, Paul und Spencer (2008, 5) nämlich zu folgendem Ergebnis: „This systematic review found

---

[236] Zum Zusammenhang zwischen der Nutzung verschiedener Medieninhalte in der frühen Kindheit und der Entstehung von Aufmerksamkeitsdefiziten vgl. Zimmermann / Christakis 2007 (die Befunde der Studie werden in Kapitel VII.2. vorgestellt). Zum Zusammenhang zwischen einer ADHS-Diagnose, Mediengewaltkonsum und Violenz vgl. auch Erwin / Morton 2008.

[237] Mediengewaltkonsum und Executive Functioning wurden durch Selbstangaben und Angaben der Eltern gemessen. In Bezug auf Executive Functioning kamen noch zwei Labortests hinzu, ein Stroop-Test (vgl. Kapitel II.3.2.1.) und ein Test, bei dem die Probanden auf einem Bildschirm Buchstaben gezeigt bekamen und bei allen Buchstaben außer dem „X“ die Leertaste drücken sollten (gemessen wurden Korrektheit der Antwort und Reaktionszeit). Nur bei diesem Test zeigte sich ein Einfluss der DBD-Diagnose.

insufficient, contradictory and methodologically flawed evidence on the association between television viewing and video game playing and aggression in children and young people with behavioural and emotional difficulties."

Auf einer biologischen Grundlage sind Millet und Dewitte (2007) dem Einfluss der Aggressivität auf die Wirkung von Mediengewalt nachgegangen. Die Autoren verwendeten das Verhältnis von Zeige- und Ringfingerlänge als Indikator für das pränatale Testosteronlevel, das einen Zusammenhang mit der späteren Aggressivität aufweise. Bei einem hohen Wert für das Verhältnis von Zeige- zu Ringfinger sei von einem geringen Testosteronlevel auszugehen, bei einem niedrigen Wert von einem hohen Testosteronlevel. Den Zusammenhang zwischen dem Fingerindex („Digit Ratio") und Aggressivität (bei Männern und Frauen) sehen die Autoren durch frühere Studien als nachgewiesen an (vgl. dazu die bei Millet und Dewitte 2007 genannten Untersuchungen).

Die Autoren (2007) zeigten 47 männlichen und 49 weiblichen Probanden zwischen 18 und 24 Jahren ein violentes bzw. nicht-violentes Musikvideo. Anschließend konfrontierten sie sie mit fünf provozierenden Szenarien, die sie daraufhin beurteilen sollten, wie wütend, irritiert und frustriert sie sich in dieser Situation fühlen würden. Auch die physische Aggressivität wurde gemessen (Buss-Perry-Skala). Die Autoren fanden einen Zusammenhang zwischen dem Fingerlängenindex und physischer Aggressivität bei Männern, nicht aber bei Frauen. Während sich in der Gruppe, die das nicht-aggressive Video gesehen hatte, kein Zusammenhang zwischen dem Fingerindex und den abhängigen Variablen zeigte, war dieser in der Gruppe, die das aggressive Video gesehen hatte, vorhanden. Die (auf das Testosteronlevel zurückgeführte) Aggressivität wirkte folglich als Moderator der Wirkung des violenten Musikvideos.

In zwei Nachfolgestudien konfrontierten Millet und Dewitte (2009) ihre Probanden (120 bzw. 91 männliche und weibliche Studierende) mit einem aggressiven bzw. nicht-aggressiven Musikvideo (Studie 1) oder einem Sprachtest, der als Prime für aggressive Kognitionen fungieren sollte (Probanden mussten aus aggressiven bzw. nicht aggressiven Worten grammatikalisch richtige Sätze bilden) (Studie 2). Danach ließen sie die Versuchspersonen ein sogenanntes „Diktator-Spiel" spielen. Hierbei mussten die Probanden angeben, in welchem Verhältnis sie 10 Euro zwischen sich und einer unbekannten anderen Person im Labor aufteilen würden. Es stellte sich in beiden Studien heraus, dass die Probanden mit hohem pränatalen Testosteronlevel in der Gruppe mit nicht-aggressivem Stimulus stärker prosozial handeln würden als

Probanden mit einem niedrigen pränatalen Testosteronlevel. In der Versuchsgruppe mit aggressivem Stimulus kehrte sich dieses Verhältnis allerdings um – auch wenn das Geschlecht kontrolliert wurde (die Befunde lagen etwas über dem Signifikanzniveau von 5%). Personen mit hohem Testosteronlevel verhielten sich nach einem aggressiven Stimulus weniger prosozial als Personen mit einem niedrigen Testosteronlevel. Personen mit hohem Testosteronlevel teilten der anderen Person also in der neutralen Situation mehr Geld zu als in der violenten Situation. Personen mit niedrigem Testosteronlevel waren allerdings in der neutralen Situation weniger freigiebig als in der aggressiven. Als eine mögliche Erklärung führen die Autoren an, dass es gerade für Personen mit geringerem Testosteronlevel (und damit einhergehend weniger Körperkraft) sinnvoll sein könne, Konfrontationen aus dem Weg zu gehen.

Dass die Ergebnisse nicht nur aufgrund ihrer Widersprüchlichkeit, sondern auch wegen der Problematik des Digit-Ratio-Indikators unter der Rubrik „Kurioses“ verbucht werden sollten, unterstreichen die Befunde einer Studie von McIntyre u.a. (2007). Diese testeten bei 176 männlichen und weiblichen Probanden im Durchschnittsalter von 22 Jahren den Zusammenhang zwischen Fingerlängenverhältnis und unprovoziertem Aggressionsverhalten innerhalb eines Kriegsspiels. Spieler, die unprovoziert angriffen, besaßen einen niedrigeren Fingerlängenindex – dieser Zusammenhang zeigte sich in dieser Studie allerdings nur in Bezug auf die rechte, nicht aber die linke Hand. Zudem war der Unterschied nur bei Männern, nicht bei Frauen signifikant.

Wie deutlich geworden ist, haben nicht alle Studien einen moderierenden Effekt der Aggressivität auf das Verhältnis zwischen Mediengewalt und Rezipientengewalt gefunden. Eine Ursache für solche Diskrepanzen wird von Zillmann und Weaver (2007, 755) in einer heterogenen Operationalisierung von Aggressivität als Charakterzug gesehen. Das Gesamtmuster der vorliegenden aktuellen und älteren Studien deutet allerdings durchaus darauf hin, dass bei bereits aggressiven Personen stärkere Wirkungen von Mediengewalt zu erwarten sind als bei weniger aggressiven.

2.5.3. Selbstbewusstsein

Im Hinblick auf den Zusammenhang zwischen Selbstbewusstsein und Aggressivität herrscht in der Forschung wenig Einigkeit. Es gibt sowohl Hinweise darauf, dass aggressive Kinder ein geringes Selbstwertgefühl aufweisen, als auch darauf, dass ein hoher bzw. überhöhter (ggf. auch von außen in Frage gestellter) Selbstwert mit

Aggression in Verbindung steht (vgl. dazu Limperos 2007; von Salisch / Oppl / Kristen 2007, 108). Im Zusammenhang mit dem Mediengewaltkonsum und seinen Konsequenzen ist die Variable Selbstwertgefühl bislang wenig untersucht worden. In einer älteren Studie konstatierten Colwell und Payne (2000) in Großbritannien einen negativen Zusammenhang zwischen der Selbstachtung und der Häufigkeit des (allerdings nicht inhaltsspezifisch erhobenen) Spielkonsums bei Achtklässlern, der allerdings nur für Jungen galt. In einer Nachfolgestudie mit japanischen Jugendlichen fand sich ein solcher Zusammenhang nicht (vgl. Colwell / Kato 2003). Auch Funk u.a. (vgl. zusammenfassend Funk u.a. 2002a; 2002b) fanden negative Beziehungen zwischen Spielgewohnheiten und positiver Selbstwahrnehmung, konnten aber ebenfalls keine Aussagen über die Richtung dieses Zusammenhangs treffen.

In der Auswertung einer deutschen Langzeitstudie bei Grundschulkindern (vgl. Kapitel VII.2.) konstatierte Oppl (2006; vgl. auch von Salisch / Kristen / Oppl 2007, 111f.) für Mädchen, dass ein geringes Selbstwertgefühl mit dem intensiven Spielen von Ego-Shootern einherging. Auch zeigten Mädchen, die als offen oder relational aggressiv galten, ein geringes Selbstwertgefühl. Im Vergleich mit dem Selbstwertgefühl und anderen Persönlichkeitsvariablen hatte die Spielpräferenz nur einen geringen bzw. gar keinen Erklärungswert für violentes Verhalten.

In einer Studie von Barboza u.a. (2009), die den Beitrag verschiedener Faktoren zum Bullying-Verhalten von Jugendlichen durch die Auswertung einer Befragung von knapp 10.000 Schülern zwischen 11 und 14 Jahren untersuchten, fanden sich insofern Interaktionseffekte zwischen Medienkonsum, Gewaltverhalten und Selbstwertgefühl, als bei hohem Fernsehkonsum Jugendliche mit geringem Selbstvertrauen eine höhere Wahrscheinlichkeit für Bullying-Verhalten aufwiesen, bei geringem Fernsehkonsum ein geringes Selbstvertrauen die Wahrscheinlichkeit für Bullying-Verhalten jedoch verringerte. Die Zusammenhänge galten allerdings nicht für den Computerspielkonsum, und die Inhalte der rezipierten Medien wurden nicht erhoben.

2.5.4. Sensation-Seeking

Ein weiterer Faktor, der im Zusammenhang mit aggressivem Medienkonsum und aggressivem Verhalten immer wieder untersucht wird, ist *Sensation-Seeking*. In mehreren Studien wurde nachgewiesen, dass diese Persönlichkeitseigenschaft zur Präferenz für violente Medieninhalte beiträgt (vgl. Kapitel IV.2.2.) und auch einen Zusammenhang mit Gewaltverhalten aufweist, ohne dass Interaktionseffekte mit der

Nutzung violenter Inhalte aufgezeigt werden konnten (vgl. Haridakis 2002; Konijn / Bijvank / Bushman 2007; Mößle / Roth 2009).

Solche Interaktionseffekte konnten allerdings in der Langzeitstudie von Slater u.a. (2004; vgl. Kapitel VII.2.) festgestellt werden. Die Forscher kamen zu dem Ergebnis, dass Personen, die violente Medien häufiger nutzten, eher aggressiv waren, und dass eine erhöhte Gewaltbereitschaft v.a. zu Zeitpunkten vorlag, wenn auch der violente Mediengebrauch über den individuellen Durchschnitt hinaus erhöht war. In Zeiten gesteigerten Sensation-Seekings war bei gleichzeitig über den individuellen „Normalwert" hinaus erhöhtem Mediengewaltkonsum aggressiveres Verhalten festzustellen.

2.5.5. Hypermaskulinität

Eine Persönlichkeitsvariable, die im Kontext der Medien-und-Gewalt-Forschung insbesondere von Erica Scharrer untersucht wurde, ist *Hypermaskulinität*. Hiermit ist eine Idealisierung stereotyper maskuliner und „machohafter" Züge gemeint. Hypermaskuline Männer neigten zum Sensation-Seeking, d.h. betrachteten Gefahren als aufregend, seien in sexuellen Beziehungen gefühllos, verachteten als weich bzw. weiblich eingestufte Emotionen wie z.B. Mitgefühl oder Traurigkeit und betrachteten Gewalt als akzeptables bzw. sogar wünschenswertes, männliches Verhalten (vgl. Scharrer 2001; 2005a). In einem 2001 veröffentlichten Experiment hatte Scharrer bereits festgestellt, dass Männer mit einer höheren Hypermaskulinität nach dem Konsum einer Folge von *Miami Vice* mit hohem Grad violenten und hypermaskulinen Verhaltens einen stärkeren Aggressivitätsanstieg zeigten als weniger hypermaskuline Männer.[238] Scharrer interpretierte ihren Befund im Rahmen des Priming-Konzepts (vgl. Kapitel V.7.) und nahm an, dass hypermaskuline Männer beim Konsum entsprechender Medieninhalte Parallelen zu ihrem eigenen Verhalten entdecken und sich mit dem „Macho"-Protagonisten identifizieren.

In einem weiteren Experiment ließ Scharrer (2005a) 93 männliche Studierende im Durchschnittsalter von 20,5 Jahren eine von drei Fernsehsendungen sehen: Ein violentes, nicht hypermaskulines Programm (*Buffy, the Vampire Slayer*), ein violentes und hypermaskulines Programm (*The Sopranos*) sowie ein neutrales Programm (*7th Heaven*). Zur Messung der aktuellen Aggression wurden den Probanden vor und

[238] Eine Kontrollgruppe sah eine ebenfalls hypermaskuline, aber gewaltfreie Folge von *Home Improvement*, die sich allerdings noch in weiteren Elementen (v.a. Humor) von dem violenten Stimulusmaterial unterschied.

nach der Filmrezeption verschiedene Szenarien mit frustrierenden Situationen vorgelegt, zu denen die Versuchsteilnehmer angeben sollten, wie sie sich *tatsächlich* und wie sie sich *am liebsten* verhalten würden, wenn sie keine negativen Konsequenzen zu befürchten hätten. Auch in dieser Studie zeigte sich ein stärkerer Anstieg der Aggression bei den hypermaskulinen Probanden. Dies galt allerdings nur für die Antwort auf die Frage nach dem tatsächlichen, nicht nach dem bei Ausbleiben negativer Sanktionen am liebsten gewählten Verhalten. Zudem gingen in die Auswertung nur die Teilnehmer ein, die das hypermaskuline, violente Stimulusmaterial gesehen hatten, und es erfolgte kein Vergleich mit den anderen Versuchsgruppen.[239]

Dies gilt auch in Bezug auf Unterschiede in der (selbst berichteten) Hypermaskulinität vor und nach der Filmrezeption. Auch hier wurde nur die Gruppe untersucht, die den violenten und hypermaskulinen Film gesehen hatte. Für zwei von drei Dimensionen von Hypermaskulinität (Reiz von Gefahr und Männlichkeit) zeigte sich ein Anstieg der Hypermaskulinität, für die in der entsprechenden Serienfolge besonders ausgeprägte Dimension (gefühllose Einstellung zum Sex) war allerdings kein Effekt festzustellen. Insgesamt interpretiert Scharrer ihre Befunde dahingehen, dass sie Hinweise für Hypermaskulinität als unabhängige und als abhängige Variable gefunden habe. Auch in Bezug auf das zweite Experiment geht sie von Priming-Effekten der Medieninhalte aus, die bestehende Skripte aktiviert und auf diesem Wege Verhaltensweisen beeinflusst hätten. Neben den schon erwähnten methodischen Problemen und uneinheitlichen Befunden wird die Aussagekraft der Studie dadurch geschmälert, dass sich die verwendeten Filme neben Violenz und Hypermaskulinität auch im Realismus bzw. im Phantasiegehalt, in Bezug auf humoristische Elemente sowie Art und Zahl der eingebetteten Werbespots unterschieden.

Auch in der 2005 durchgeführten Schülerbefragung des *Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen* (KFN; vgl. Mößle u.a. 2006, S. 16-18),[240] für die knapp 20.000 Viert- und Neuntklässler aus 10 Städten bzw. Regionen Deutschlands befragt wurden, gab es Hinweise darauf, dass Neuntklässler mit einer Vorliebe für Actionfilme und Kampfspiele auch verstärkt so genannten „gewaltlegitimierenden Männlichkeitsnormen“ zustimmten und sich unter Jugendlichen mit einer solchen

---

[239] Es wurde lediglich noch eine Auswertung in Bezug auf die Bedeutung von Aggression als Charakterzug für alle Probanden, die violentes Stimulusmaterial gesehen hatten, durchgeführt. Ein Vergleich des phantasiebasierten (*Buffy*) mit dem realistischen violenten Stimulus (*Sopranos*), bei dem aber nicht nach Hypermaskulinität differenziert wurde, erfolgte ebenfalls.

[240] Zur Studie und ihren sonstigen Befunden vgl. die ausführlichere Darstellung bei Mößle / Kleimann / Rehbein (2007), die die hier aufgeführten Ergebnisse jedoch nicht berichten (zur Erklärung vgl. ebd., 104).

Einstellung besonders viele Gewalttäter befanden. Kausale Aussagen lassen sich aus den Querschnittsdaten allerdings nicht ableiten. In einem Pfadmodell existierte eine Wechselwirkung zwischen Zustimmung zu „gewaltlegitimierenden Männlichkeitsnormen“ und der Nutzung violenter Inhalte, die gemeinsam sowie über eine violente Peer-Group mehrfache Gewalttäterschaft beeinflussten.

2.5.6. Autoritarismus und soziale Dominanz

Nur eine Studie liegt zu den beiden psychologischen Konzepten des *Autoritarismus* und der *sozialen Dominanzorientierung* vor. Unter sozialer Dominanzorientierung ist nach Frindte und Geyer (2007, 182) „eine allgemeine individuelle Orientierung oder Einstellung“ zu verstehen, „gruppenbasierte Hierarchien zu befürworten oder abzulehnen.“ Autoritarismus wurde über Skalen zu drei Dimensionen gemessen: *Konventionalismus* (Festhalten an sozialen Konventionen), *autoritäre Unterwürfigkeit* (Unterordnung unter als rechtmäßig wahrgenommene Autoritäten) und *autoritäre Aggression* (als von den Autoritäten als sanktioniert betrachtete Aggressivität gegen Personen oder Gruppen).

Frindte und Geyer (2007) ließen 56 Versuchspersonen (50% weiblich) mit mehr als dreijähriger Computerspielerfahrung ein gewalthaltiges (*Unreal Tournament*) bzw. ein gewaltfreies Spiel (*Tetris*) spielen. Die Hälfte der Probanden bearbeitete vor, die andere nach dem Spiel einen Wortergänzungstest. Außerdem wurden den Probanden vier Szenarios vorgelegt, in denen deutsche und amerikanische School Shootings und der mögliche Zusammenhang mit gewalttätigen Computerspielen geschildert wurden. Die Probanden sollten die für den Täter angemessene Strafe festlegen und angeben, ob sie für ein Verbot von Ego-Shootern plädierten oder nicht.

Es zeigte sich, dass unter den 28 Versuchspersonen, die den Wortergänzungstest nach dem Spiel beantwortet hatten, diejenigen häufiger violente Worte bildeten, die das violente Spiel gespielt hatten. Persönlichkeitseigenschaften spielten hierbei keine Rolle. Spieler des gewalthaltigen Spiels sahen außerdem höhere Strafen für die Täter vor als Spieler des gewaltfreien Spiels. Die Autoren erklären dies mit der höheren Zugänglichkeit aggressiver Gedanken bzw. dem ausgeprägteren Bewusstsein für Konsequenzen solcher Spiele im realen Leben. Außerdem wählten Spieler mit stärkerer sozialer Dominanzorientierung höhere Strafen. Ein Computerspielverbot wurde von beiden Experimentalgruppen abgelehnt, auch der Autoritarismus hatte hierauf keinen Einfluss. Spieler des violenten Spiels mit hoher sozialer Dominanzorientierung hielten weniger vom Verbot von Ego-Shootern als Spieler des violenten

Spiels mit niedriger sozialer Dominanzorientierung. Diese Befunde werden von den Autoren (2007, 191) folgendermaßen interpretiert: „Man könnte nun vermuten, dass sozial-dominante Personen zwar gewalthaltige Computerspiele befürworten, brutale Gewalt (z.B. Amok) in der realen Welt aber entschieden ablehnen. Andererseits neigen sozial-dominante Personen durchaus zu subtilen Formen von Gewalt und Aggression und sehen möglicherweise in gewalthaltigen Computerspielen eine Bühne, um in eben subtiler und fiktiver Weise Vorstellungen und Werthaltungen von sozialer Ungleichwertigkeit und von einer Welt der Konkurrenz zwischen Personen und Gruppen auszudrücken.“ Diese Erklärung der Befunde ist allerdings mangels angemessener Datenbasis hochgradig spekulativ.

2.5.7. Affektive Orientierung und Empathie

Als weitere Persönlichkeitsvariable wurde die *affektive Orientierung* untersucht. Affektive Orientierung lässt sich verstehen als „the degree to which individuals are aware of and use affect cues to guide communication.“ (Booth-Butterfield / Booth-Butterfield 1990, 451). Personen mit hoher affektiver Orientierung sind diesem Konzept zufolge sensibler gegenüber emotionalen Reizen und lassen sich in ihrem Verhalten und ihrer Entscheidungsfindung auch von ihren Emotionen leiten. Cicchirillo und Chory-Assad (2005) nehmen an, dass violente Computerspiele sowohl bei Personen mit hoher als auch bei solchen mit geringer affektiver Orientierung auf dem Wege des Primings (vgl. Kapitel V.7.) aggressive Affekte auslösen können. Personen mit starker affektiver Orientierung sollten aufgrund der hohe Bedeutung, die ihre Emotionen für sie besitzen, aber auch ihre Gedanken auf ihren aggressiven emotionalen Zustand fokussieren und sich eher dementsprechend verhalten als Personen mit geringer affektiver Orientierung.

In einem Experiment spielten 59 Studierende für den recht kurzen Zeitraum von 10 Minuten ein violentes (*Grand Theft Auto: Vice City*) oder ein nicht-violentes Spiel (*Tetris Worlds*). Neben der affektiven Orientierung wurden aggressive Gedanken durch einen Wortvervollständigungstest und aggressives Verhalten durch die Beurteilung des Versuchsleiters in Bezug auf Höflichkeit, Kompetenz und Förderungswürdigkeit erhoben. Es zeigte sich, dass die Probanden, die das violente Spiel gespielt hatten, die Höflichkeit und Förderungswürdigkeit des Versuchsleiters weniger positiv beurteilten, es aber keine Unterschiede zwischen den Versuchsgruppen im Hinblick auf die Beurteilung der Kompetenz des Versuchsleiters sowie bezüglich aggressiver Gedanken gab. Die affektive Orientierung der Probanden hing negativ mit aggressiven Gedanken und überhaupt nicht mit der Beurteilung des Versuchs-

leiters zusammen. Ein Interaktionseffekt zwischen Violenz des Spiels und affektiver Orientierung zeigte sich insofern, als Personen, die das violente Spiel gespielt hatten und eine starke affektiver Orientierung besaßen, die Höflichkeit und Förderungswürdigkeit des Versuchsleiters negativer beurteilten als die anderen Spieler. Im Hinblick auf aggressive Gedanken und die Kompetenzbeurteilung gab es wiederum keine Unterschiede.

Der von den Autoren angenommene Zwischenschritt einer Beeinflussung aggressiver Gedanken durch violente Spiele, die dann violentes Verhalten auslösten, zeigte sich nicht. Cicchirillo und Chory-Assad (2005, 445) nehmen stattdessen an, dass die Beziehung zwischen violentem Computerspielkonsum und Aggressionsverhalten durch aggressive Affekte vermittelt werde: „In short, violent video game play may increase players' aggressive affect, which may increase players' aggressive behaviour, the extent of which depends on players' affective orientation." Aggressive Affekte wurden allerdings nicht gemessen, so dass diese Wirkungskette spekulativ bleibt. Problematisch an der Studie ist neben der kurzen Spielzeit und der kleinen Zahl der Probanden auch die Tatsache, dass die Erläuterung des violenten Spiels durch den Versuchsleiter länger dauerte als die Erläuterung des neutralen Spiels, so dass eine Versuchsgruppe eine andere Basis für die Beurteilung des Versuchsleiters besaß als die andere. [241]

In einer weiteren Untersuchung mit 156 Studierenden (55% männlich) erhoben Chory u.a. (2007b) neben der affektiven Orientierung auch die Empathie der Probanden. In Bezug auf die Empathie unterschieden die Autoren eine *kognitive* Dimension (Empathie im Sinne der Perspektivübernahme) sowie eine *affektive* Dimension, die wiederum in *empathische Betroffenheit* („feeling for someone") und *emotionale Ansteckung* („feeling with someone") differenziert wurde.

Die Probanden spielten 15 Minuten lang einen violenten First- oder Third-Person-Shooter (*Doom III* bzw. *Grand Theft Auto: San Andreas*), ein nicht-violentes (*SSX3*) oder gar kein Spiel.[242] Im Anschluss daran sollten sie ihre Gedanken während des Spiels notieren („Thought Listing Task"). Außerdem wurden aggressive Affekte (State Hostility-Skala), die wahrgenommene physiologische Erregung (Selbstangaben) und das aggressive Verhalten (Beurteilung des Versuchsleiters) gemessen.

---

[241] Die Autoren (2005, 446) halten es auch für möglich, dass schon die Instruktion, ein violentes Spiel (vs. ein nicht-violentes Spiel) zu spielen, die Beurteilung des Versuchsleiters in der einen Gruppe ins Negative verzerrt haben könnte.

[242] Der Gruppe ohne Spiel wurde gesagt, dass das Gerät kaputt sei, was Frustration und Aggression gesteigert haben könnte.

Entgegen der auf Basis des General Aggression Models (vgl. Kapitel V.10.) gehegten Vermutungen wurde der Zusammenhang zwischen violentem Spiel und aggressivem Verhalten nicht durch Erregung, Kognitionen oder aggressive Affekte moderiert. Affektive Orientierung besaß einen moderierenden Effekt, anders als bei Cicchirillo und Chory-Assad (2005) aber nicht in Bezug auf aggressives Verhalten und auch nicht auf aggressive Kognitionen, sondern in Bezug auf aggressive Gefühle. Auch ausgeprägtere kognitive Empathiewerte und höhere emotionale Ansteckung führten beim Konsum violenter Spiele zu stärkeren aggressiven Gefühlen. Die Verfasser führen dies auf eine höhere Identifikation mit dem violenten Charakter zurück. Dies haben sie zwar in einer anderen Studie (vgl. Chory-Assad / Cicchirillo 2005[243]), nicht aber in der hier vorliegenden Untersuchung geprüft. Es zeigte sich auch ein moderierender Effekt der genannten Persönlichkeitszüge in Bezug auf Erregung, die allerdings bei starker Ausprägung von affektiver Orientierung und Empathie geringer ausfiel. Moderierende Effekte der Persönlichkeitsvariablen in Bezug auf violente Gedanken und Verhaltensweisen konnten nicht nachgewiesen werden, und in Bezug auf Affekt und Erregung waren die Ergebnisse nur auf dem 10%-Niveau signifikant.

Die Annahme, dass Empathie einen wichtigen Einflussfaktor bei der Wirkung von Mediengewalt darstellt, wird durch die Befunde weiterer Studien gestützt.[244] So verschwanden in der an anderer Stelle dieses Berichts ausführlicher geschilderten Untersuchung von Scharrer (2008; vgl. Kapitel V.3.3.5.) beispielsweise Desensibilisierungseffekte des Medienkonsums in Bezug auf die Wahrnehmung von Nachrichten über Gewaltverbrechen, wenn Empathie als Charakterzug berücksichtigt wurde, bzw. es zeigten sich Interaktionseffekte. Auch bei Bartholow, Sestir und Davis (2005) ergaben sich Hinweise auf einen moderierenden Einfluss der Empathie bei der Wirkung violenter Computerspiele. In der Studie *Berliner Längsschnitt Medien* des *Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen* (vgl. Mößle / Roth 2007; vgl. dazu auch Kapitel VII.2.) zeigten sich sowohl quer- als auch längsschnittliche Korrelationen zwischen Empathie und Dauer und Inhalt des Computerspielkonsums auf der einen sowie Gewaltdelinquenz auf der anderen Seite. Zudem scheint höhere Empathie auch den Genuss von Gewaltdarstellungen zu reduzieren (vgl. Hoffner / Levine 2005, 222f.). Darüber hinaus zeigen Studien zur Wirksamkeit

---

[243] Chory-Assad und Cicchirillo (2005) konstatierten, dass die affektive Orientierung Identifikationsprozesse mit TV-Figuren verstärkt. Dies galt auch für die kognitive Empathie-Dimension der Perspektivübernahme.

[244] Zu einer Studie mit gegenteiligem Ergebnis vgl. Krcmar / Curtis 2003.

medienpädagogischer Interventionen, dass Hinweise auf die Opferperspektive aggressive Reaktionen von Kindern verringern können (vgl. Kapitel VIII.2.2.).

2.6. Nutzungsmotive

Bislang erst in Ansätzen erforscht ist der Einfluss der Motive für den Konsum violenter Medieninhalte (vgl. Kapitel IV) auf deren Wirkung. Dieser Frage ist insbesondere Paul M. Haridakis (2000; 2002; 2006; Haridakis / Rubin 2003) nachgegangen.[245] Den Zusammenhang zwischen Rezipienteneigenschaften, Nutzungsmotiven und Aggressivität hat er in einer Studie mit 296 durchschnittlich 20,5-jährigen studentischen Probanden (55% weiblich) näher untersucht. Haridakis erhob neben der allgemeinen Fernsehdauer den violenten Fernsehkonsum über eine Liste gewalthaltiger Sendungen und die Angabe, wie oft diese wöchentlich jeweils gesehen wurden. Die Gründe für die Nutzung von Fernsehgewalt wurden über eine Skala mit 27 Items ermittelt. Über eine Faktorenanalyse ergaben sich daraus die folgenden Zuwendungsmotive: Zeitvertreib, Entspannung, Unterhaltung, Information, soziale Interaktion und Erregung (vgl. Haridakis 2000, 89-93). Als abhängige Variablen wurden physische und verbale Aggression, Wut und Feindseligkeit (alle gemessen mit der Buss-Perry-Skala) und die Neigung zur Enthemmung in Bezug auf sozial oder gesetzlich sanktionierte Verhaltensweisen[246] gemessen. Als weitere Variablen erhob Haridakis den wahrgenommenen Realismus violenter Programme, das bei ihrem Konsum empfundene Involvement, die Kriminalitätserfahrung und die Kontrollüberzeugung (intern vs. extern)[247] der Probanden.

Insgesamt ergab sich folgendes Bild: Von den Nutzungsmotiven erwies sich nur das Unterhaltungsmotiv relativ durchgängig als signifikanter positiver Prädiktor der Rezipientenaggression. Das Motiv der sozialen Interaktion hingegen war ein negativer Prädiktor für Wut (vgl. Haridakis 2000, 163-168; 2002; Haridakis / Rubin 2003). Eine geschlechtsspezifische Analyse (vgl. Haridakis 2000; 2006) ergab, dass der Wunsch nach Unterhaltung und Entspannung verschiedene Dimensionen von Aggression bei Männern vorhersagte, was Haridakis (2006, 247) damit erklärt, dass

---

[245] Ein Paper von Limperos 2007 wird hier nicht weiter berücksichtigt, da trotz der Erhebung des Konsums *violenter* Computerspiele nur Beziehungen zwischen der Motivation für die Nutzung von Computerspielen insgesamt, dem Ausmaß des allgemeinen Computerspielkonsums und Aggressivität berichtet werden.

[246] Diese wurde in einigen Auswertungen auch als unabhängige Variable verwendet.

[247] Personen mit hoher internaler Kontrollüberzeugung führen Ereignisse auf eigenes Handeln zurück, Personen mit hoher externaler Kontrollüberzeugung neigen dazu, sie als ihrem eigenen Einfluss entzogen zu betrachten.

Personen, die Fernsehgewalt unterhaltsam oder entspannend finden, möglicherweise auch eine tolerantere Haltung gegenüber Aggression aufweisen. Soziale Interaktion war für Männer ein negativer Prädiktor für Aggression. Bei Frauen leisteten die Rezeptionsmotive keinen Beitrag zur Erklärung der Aggression, das Informationsmotiv hing sogar negativ mit ihrer Feindseligkeit zusammen. Dies wäre Haridakis (2006, 247) zufolge mit einer Ablenkung von der Gewalt durch die Suche nach bestimmten, nicht mit Gewalt verbundenen Informationen erklärbar.

Insgesamt erwiesen sich (z.T. unabhängig von TV-Konsum und Nutzungsmotivation sowie wahrgenommenem Realismus und Involvement) die Persönlichkeit und der Erfahrungshintergrund des Rezipienten (männliches Geschlecht, Enthemmung, Kriminalitätserfahrung, externale Kontrollüberzeugung) als einflussreichste Erklärungsfaktoren für die Aggression der Probanden (vgl. Haridakis 2000, 160-163). Zu interessanten Interaktionseffekten kam es insofern, als sich beispielsweise im Gegensatz zum Gesamtsample für Zuschauer mit externer Kontrollüberzeugung der Konsum von Fernsehgewalt zur Unterhaltung, Entspannung und zum Zeitvertreib als aggressionsreduzierend herausstellte (vgl. Haridakis 2002). Auch legten Rezipienten, die violente Programme als realistisch erachteten und aus dem Motiv der Information, der sozialen Interaktion oder der Erregung heraus schauten, eher physische Aggression an den Tag als andere Rezipienten (vgl. Haridakis / Rubin 2003).

Wenn die Befunde von Haridakis auch der weiteren Absicherung und Erklärung bedürfen, zeigt diese Studie doch, dass verschiedene (durch weitere Faktoren beeinflusste) Nutzungsmotive z.T. im Zusammenwirken mit anderen Variablen einen Einfluss auf die Wirkung violenter Medieninhalte besitzen. Dieser Einfluss ist komplexer, als es bisherige Theorien erwarten lassen, da etwa das Informationsmotiv nicht unbedingt zum Erlernen violenter Verhaltensmuster und Erregungssuche nicht unbedingt zu violenzfördernder Übererregung führen muss.

2.7. Kulturelle Werte

Es ist denkbar, dass auch der kulturelle Hintergrund der Rezipienten einen Einflussfaktor bei der Wirkung von Mediengewalt darstellt. Diesem Aspekt sind allerdings bislang nur sehr wenige Studien nachgegangen. Hierzu gehört die Untersuchung von Tokunaga (2007), der erhob, inwieweit seine 45 Probanden (16 Männer, Durchschnittsalter 25 Jahre) individualistischen bzw. kollektivistischen Werten zustimmten. Die Teilnehmer des Experiments spielten 15 Minuten lang ein violentes Computerspiel (*Halo*) und gaben davor und danach Auskunft über ihre kognitive,

verbale und physische Aggression. Die Art der Messung wird von Tokunaga (2007) nur rudimentär berichtet – allerdings spricht der Autor mehrfach davon, Charakterzüge („Traits“) zu erheben (so z.B. auch durch die Buss-Perry-Skala zum aggressiven Verhalten). Diese sollten sich allerdings durch das kurzfristige Spielerlebnis nicht verändern (falls doch, spricht dies für ein invalides Messinstrument).

Tokunaga kam zu dem Ergebnis, dass Personen mit hohen Individualismuswerten nach einem violenten Spiel eine Zunahme aggressiver Kognitionen, verbaler und physischer Aggression zeigten. Bei Personen mit hohen Kollektivismuswerten dagegen reduzierte sich die verbale Aggression, es war aber kein Rückgang aggressiver Kognitionen und Verhaltensweisen feststellbar. Im Rahmen einer auf dieser Datenbasis gewagten Interpretation folgern die Autoren, dass violente Medieninhalte bei Individualisten zu Aggressionssteigerungen, bei Kollektivisten hingegen zu kathartischen Effekten führten. Es wird angenommen, dass diese auf der Personenebene gemessenen Einstellungen auch auf Kulturen übertragbar seien. Der Zusammenhang zwischen der Einstellung der Probanden und ihrer kulturellen Zugehörigkeit (im Sample befanden sich z.B. knapp 60% Asiaten) wurde allerdings nicht untersucht.

Ebenso spekulativ wie die Interpretation der eigenen Ergebnisse ist die von Tokunaga (2007) vorgenommene Erklärung der Befunde von Colwell und Kato (2003). Diese hatten festgestellt, dass japanische Jugendliche im Vergleich zu britischen[248] bei geringer Präferenz für violente Spiele höhere Aggression zeigten als bei hoher Präferenz. Diesen von Colwell und Kato (2003) als Katharsis interpretierten Effekt bringt Tokunaga (2007) mit dem höheren Kollektivismus in der japanischen Kultur (vs. der britischen) in Verbindung.

In einer aktuellen Meta-Analyse haben Anderson u.a. (2010; vgl. Kapitel VII.3.) neben westlichen auch japanische Studien einbezogen. Für Untersuchungen aus beiden Kulturkreisen zeigten sich signifikante Zusammenhänge zwischen Computerspielgewalt und den betrachteten abhängigen Variablen (aggressive Kognitionen, Affekte, Verhaltensweisen, Erregung, Reduktion prosozialen Verhaltens und von Empathie). Hierbei wurden keine eindeutig interpretierbaren Unterschiede in der Wirkungsstärke gefunden. Je nach Untersuchungsdesign waren die Effekte in westlichen oder japanischen Studien stärker. Dabei konnte nicht geklärt werden, ob festgestellte Differenzen auf unterschiedliche Reaktionen gegenüber

[248] Diese waren in einer anderen, mit ähnlichem Instrumentarium durchgeführten Studie untersucht worden (vgl. Colwell / Payne 2000).

Computerspielgewalt oder auf die Verwendung unterschiedlicher Gewaltmaße zurückzuführen waren.

Von möglicherweise kulturell bedingten Unterschieden berichten auch Feshbach und Tangney (2008), die in einer Korrelationsstudie mit Kindern der 4. bis 6. Klasse unterschiedliche Auswirkungen des violenten Fernsehkonsums bei weißen und afro-amerikanischen Kindern feststellten. Bei männlichen afro-amerikanischen Kindern zeigten sich keine signifikanten Zusammenhänge zwischen der Fernsehgewaltrezeption und den untersuchten abhängigen Variablen (Intelligenz, Schulleistungen, Aggression, Delinquenz, Grausamkeit, Selbstkonzept – gemessen über Selbst-, Eltern- und Lehrerangaben). Bei weißen sowie weiblichen afro-amerikanischen Kindern zeigten sich hingegen diverse Zusammenhänge zwischen der Nutzung von Mediengewalt und einer Beeinträchtigung kognitiver Leistungen bzw. asozialen Verhaltensweisen. Eine Erklärung für diesen von ihnen selbst nicht erwarteten Befund müssen die Autoren allerdings schuldig bleiben.

Insgesamt sind folglich die Hinweise auf kulturelle Einflussfaktoren bei der Wirkung von Mediengewalt bislang hochgradig spekulativ. Diese Variable bedarf noch der weiteren Erforschung.

2.8. Soziales Umfeld

Wie bereits im Forschungsbericht 2004 (Kunczik / Zipfel 2004, 161-168; vgl. auch Kunczik / Zipfel 2006, 279-283) konstatiert, sprechen die bisherigen wissenschaftlichen Befunde mit großer Deutlichkeit dafür, dass Familie, Schule und Gleichaltrige eine wichtige Moderatorwirkung bei der Entstehung violenten Verhaltens besitzen. Diese Instanzen wirken prägend, sowohl in Bezug auf das Mediennutzungs- als auch auf das Gewaltverhalten. So gibt es Hinweise darauf, dass Präferenzen für bestimmte Medien und Medieninhalte sowie Motive und Einstellungen im Umgang mit den Medien, die Kindern schon im Grundschulalter durch das familiäre Vorbild sowie elterliche Lenkungsmaßnahmen vermittelt bekommen, bis ins Erwachsenenalter beibehalten werden (vgl. Weiler 1999). Es ist anzunehmen, dass dies auch für die Entwicklung einer Vorliebe bzw. Abneigung in Bezug auf violente Medieninhalte gilt. Wie beispielsweise von Salisch, Kristen und Oppl (2007; vgl. Kapitel VII.2.) hervorheben, ist gerade der Einfluss auf diese frühe Präferenzbildung entscheidend, um eine spätere Wechselwirkung zwischen einer Vorliebe für violente Inhalte und deren gewaltsteigernden Effekten zu verhindern. Gestützt werden diese Annahmen auch durch die Befunde diverser Studien, in denen sich die elterliche Kontrolle des

Medienkonsums ihrer Kinder als Schutzfaktor vor der Entstehung violenter Verhaltensweisen erwies (vgl. Kapitel VII.2. und Kapitel VIII). Neben den Eltern haben gerade bei älteren Kindern aber auch Gleichaltrige einen starken Einfluss auf die Art der genutzten Medieninhalte und auf die Einstellungen, die diesen entgegengebracht werden (vgl. z.B. Fuchs / Lamnek / Luedtke 2001; Nathanson 2001c).

Ein intensiver Mediengewaltkonsum ist v.a. dann problematisch, wenn er mit realen Gewalterfahrungen zusammentrifft. Wenn Kinder in ihrem sozialen Umfeld viel Gewalt erleben,[249] besitzen mediale Gewaltdarstellungen aufgrund ihres instrumentellen Nutzens für sie zum einen besonders hohe Anziehungskraft, und zum anderen besteht die Gefahr, dass sie aufgrund der erlebten Realität als „normal“ bzw. „angemessen“ eingestuft und dann auch eher in eigenes Verhalten umgesetzt werden. Solche Kinder sind in Bezug auf violente Verhaltensmodelle einer *„doppelten Dosis“* ausgesetzt, so dass der Konsum von Mediengewalt aufgrund des Mangels an kompensierenden Einflüssen aus dem direkten sozialen Umfeld ein besonders starkes Wirkungspotenzial besitzt. Es besteht die Gefahr, dass sich mediale und reale Erfahrungen in einem Wechselwirkungsprozess gegenseitig verstärken. Den Wirkungsprozess dieser „doppelten Gewaltdosis“ erklärt Herbert Selg (in: „Gewaltverherrlichung kann gefährlich sein“ 1999, 46) folgendermaßen: „Die erste Dosis wird in der Familie gegeben. Wenn dort keine Gewalt stattfindet, dann kann die zweite Dosis – die Mediengewalt – Kinder nicht auf die schiefe Bahn bringen. Wenn aber in der Familie Gewalt vorgelebt wird, wenn zum Beispiel Kindesmißhandlung stattfindet, dann ist die Gefahr groß, dass solche Kinder, die nicht viel anderes kennen als Gewalt, sich eine Grundhaltung aneignen, die dann von den Medien verstärkt wird.“

Eine ähnliche Interpretation und zugleich Präzisierung der Zusammenhänge zwischen elterlichem und kindlichem Medien- und Gewaltverhalten nimmt Hopf (2004) auf Basis seiner Problemgruppenanalyse bei gut 1.000 bayerischen Hauptschülern der 5. bis 10. Klasse vor, die in Kapitel VII.4. ausführlicher geschildert wird. Hopf hat in seiner Untersuchung einen starken Einfluss des Mediengewaltkonsums auf die Gewalttätigkeit der Kinder gefunden, für die Entstehung von Aggressivität erwiesen sich aber auch Emotionen wie Hass, Wut und Rache als bedeutsam, die wiederum aus der Beobachtung bzw. Erfahrung von Gewalt nicht nur in den Medien selbst, sondern auch in der Familie und im Freundeskreis resultierten. Mediale und reale

[249] Zur Bedeutung familiärer Gewalterfahrungen für die Herausbildung einer aggressiven Persönlichkeit vgl. auch das *Katalysator-Modell* (vgl. Kapitel V.11.).

Gewalterfahrungen wirkten sich also über deren emotionale Verarbeitung auf die eigene Aggressivität aus.

Hopfs Ergebnis, dass nicht nur der elterliche Medien(gewalt)konsum, sondern auch das elterliche Gewalt- bzw. Konfliktverhalten Einfluss auf den Medien(gewalt)konsum der Kinder nimmt, findet auch durch andere Untersuchungen Unterstützung (zu einer Darstellung älterer Studien vgl. Kunczik / Zipfel 2006, 281). So sind z.B. Vandewater, Lee und Shim (2005) der Frage nachgegangen, wie sich familiäre Konflikte auf das Mediennutzungsverhalten von 1.075 amerikanischen Kindern im Alter zwischen 6 und 12 Jahren auswirken. Angaben zu Konflikten innerhalb der Familie wurden bei den Eltern erfragt. Erhoben wurde dabei z.B., ob Familienmitglieder sich oft gegenseitig kritisierten, oft miteinander stritten oder manchmal so wütend aufeinander wurden, dass sie Gegenstände warfen. In Bezug auf den Konsum violenter Fernseh- und Spielinhalte der Kinder hielten die Autorinnen drei Arten von Auswirkungen für möglich. Nach der *Family Context Hypothesis* sei anzunehmen, dass sich familiäre Spannungen in einem erhöhten Interesse der Kinder an violenten Medieninhalten niederschlagen. Diese Reaktion wäre insofern mit der sozial-kognitiven Lerntheorie (vgl. Kapitel V.8.) erklärbar, als das in der Familie erlebte Rollenverhalten auch über den Medienkonsum ausgelebt wird bzw. entsprechende Inhalte eine instrumentelle Nützlichkeit für das Alltagsleben besitzen können. Nach der *Reaction Hypothesis* reagierten Kinder mit einer Präferenz für nicht-violente Medieninhalte auf familiäre Konflikte. Diese Vermeidung von Gelegenheiten zur Erfahrung von Konflikten wäre mit dem Uses-and-Gratifications-Ansatz (vgl. Kapitel IV.1.) zu erklären. Dieser liegt auch der *Escape Hypothesis* zugrunde, derzufolge familiäre Konflikte zur Vermeidung entsprechender Situationen durch eine Erhöhung des generellen Medienkonsums führen. Die Daten zum Fernseh- und Computerspielkonsum der Kinder wurden über Tagebuchaufzeichnungen erhoben, die bei jüngeren Kindern von den Eltern, bei älteren unter deren Beteiligung vorgenommen wurden. Die Studie ergab eine Bestätigung der *Family Context Hypothesis* in Bezug auf den violenten Fernsehkonsum älterer Kinder (9 bis 12 Jahre) und in Bezug auf den Konsum von Computerspielen mit gemäßigten (im Gegensatz zu gar keinen oder starken) Gewaltinhalten für alle untersuchten Altersgruppen. Dass sich kein Zusammenhang mit schweren Gewaltdarstellungen zeigte, erklären die Autorinnen damit, dass mildere Formen von Gewalt auch eher der bei Familienkonflikten erlebten Gewalt entsprachen. Allerdings stellt sich die Frage, ob die milden Gewaltformen, die auch humorvolle Gewalt und nur solche ohne Blutdarstellungen umfassten, von den Kindern tatsächlich als Gewalt wahrgenommen wurden. Aufgrund der Tatsache, dass es sich um eine reine Korrelationsstudie han-

delt, sind auch keine klaren Aussagen über die Wirkungsrichtung möglich. So ist es auch denkbar, dass medienbewirktes Gewaltverhalten der Kinder familiäre Konflikte auslöst. Auch könnte schon bei den Eltern Konfliktverhalten mit einem violenten Medienkonsum zusammenhängen, der sich dann auf die Kinder überträgt, oder Eltern in Konfliktfamilien könnten mit der Kontrolle des Medienkonsums ihrer Kinder überfordert sein.

In einer mit ähnlichen Problemen behafteten Studie mit knapp 500 finnischen Schülern im Durchschnittsalter von 10 bzw. 13 Jahren fanden Wallenius, Punamäki und Rimpelä (2007; vgl. auch Wallenius / Punamäki 2008) ebenfalls Hinweise darauf, dass das Familienklima und innerhalb der Familie gemachte Gewalterfahrungen ein Faktor sind, der Einfluss auf den Medienkonsum und dessen Effekte nimmt. Sie stellten fest, dass Kinder aus Familien mit einer schlechten Eltern-Kind-Kommunikation (operationalisiert z.B. über die Bereitschaft der Eltern, zuzuhören bzw. deren Neigung, Kinder körperlich oder psychisch zu verletzen) auch einen stärkeren Konsum (violenter) Spiele und einen stärkeren Zusammenhang zwischen dem Spielen violenter Spiele und aggressivem Verhalten aufwiesen.

Wie die Untersuchung von Hopf (2004) ebenfalls ergeben hat, sind nicht nur Gewalterfahrungen in der Familie, sondern auch solche in der Peer-Group bzw. in der Schule ein Faktor, der mit dem Konsum violenter Medieninhalte interagieren kann. Brady und Mathews (2006) konnten z.B. in ihrer Studie mit 100 männlichen Studierenden zwischen 18 und 21 Jahren aufzeigen, dass nur Probanden mit einem höheren Maß an Gewalterfahrung zu Hause und im weiteren sozialen Umfeld (z.B. in der Schule) auf ein im Experiment gespieltes violentes Spiel (*Grand Theft Auto III*) mit einer stärkeren Erhöhung des systolischen Blutdrucks und feindseligeren Attributionen bei der Beurteilung eines sozialen Szenarios reagierten als die Spieler des nur gering violenten Spiels *The Simpsons: Hit and Run*. Dieses Ergebnis wird von den Autoren mit einem realistischeren Eindruck der Gewalt im Spiel und einem Priming violenter Assoziationen bei den Versuchspersonen mit eigener Gewalterfahrung erklärt.

Hinweise auf die Bedeutung von Viktimisierungserfahrungen lassen sich auch der Langzeitstudie von Slater u.a. (2004; vgl. Kapitel VII.2.) entnehmen. Die Autoren kamen zu dem Ergebnis, dass Jugendliche, die grundsätzlich besonders stark (durch

Gleichaltrige) viktimisiert wurden,[250] in Zeiten eines überdurchschnittlichen Mediengewaltkonsums auch eine besonders hohe Aggressivität an den Tag legten. Auch verhielten sich Probanden mit generell hohem Mediengewaltkonsum in Zeiten verstärkter Viktimisierung eher selbst aggressiv. Weitere Interaktionen zeigten sich im Hinblick auf die Wirkung von Mediengewalt und Entfremdung von der Schule.[251] Bei grundsätzlich von der Schule entfremdeten Probanden war ein stärkerer Zusammenhang zwischen Mediengewaltkonsum und Aggression zu finden. Die ebenfalls untersuchte Entfremdung von Gleichaltrigen (mangelndes Gefühl der Akzeptanz durch Peers) und der Familie (mangelndes gegenseitiges Interesse füreinander) zeigten keine moderierende Wirkung, was Slater u.a. (2004, 662) darauf zurückführen, dass das Gefühl der Entfremdung von Gleichaltrigen die stärkere Stufe der Viktimisierung annehmen müsse, um eine Wirkung zu entfalten. Bei dem Gefühl der Entfremdung von der Familie könne es sich um einen normalen Entwicklungsprozess im Sinne einer Abkoppelung vom Elternhaus handeln.

Dass Entfremdungsgefühle einen Moderator bei der Wirkung von Mediengewalt darstellen, legt auch eine Studie von Barboza u.a. (2009) nahe. Die Autoren berücksichtigten in ihrer Untersuchung eine Vielzahl von Faktoren, um das (durch Selbstangaben gemessene) Bullying-Verhalten von Jugendlichen zu erklären. In ihrer Auswertung einer Befragung von knapp 10.000 amerikanischen Schülern im Alter von 11 bis 14 Jahren zeigte sich, dass die Dauer des Fernsehkonsums (im Gegensatz zu der des Computerspielkonsums) mit einer erhöhten Wahrscheinlichkeit für Bullying zusammenhing. Besonders stark war die Beziehung für Kinder, die von einem negativen Schulklima berichteten und nach eigenen Angaben wenig emotionale Unterstützung durch die Lehrer erfuhren. Allerdings wurde in dieser Untersuchung nur der allgemeine Fernsehkonsum und nicht der Konsum *violenter* Fernsehinhalte berücksichtigt, und auch die Kausalitätsrichtung ist aufgrund der rein korrelativen Natur der Studie unklar.[252]

---

[250] Viktimisierung wurde durch die Zustimmung zu drei Items gemessen: „People my age act like they want to hurt me“, „People my age make fun of me at school“, „People my age have beaten me up“.

[251] Gemessen über die Zustimmung zu den drei Items: „I like school“, „My teachers like me“ und „I like my teachers.“

[252] In eine ähnliche Richtung weisen die älteren Befunde von Kassis und Steiner (2003), in deren Untersuchung computerspielender Mädchen diejenigen, die violente Spiele intensiv nutzten, eine hohe Gewaltakzeptanz aufwiesen und in einer Art „sozialem Vakuum“ lebten, d.h. die Beziehungen zu Gleichaltrigen, Lehrern und Eltern waren durch diverse Probleme gekennzeichnet. Allerdings basierte dieser Teil der Auswertung auf einer sehr geringen Zahl an Probandinnen (N = 8).

Hinweise zur Rolle von Entfremdung bzw. sozialer Isolation können auch einer Studie von Bickham und Rich (2006) entnommen werden. Diese konstatierten in einer Untersuchung mit 1.356 Kindern zwischen 6 und 8 bzw. 9 und 12 Jahren, dass diejenigen mit einem hohen Konsum violenter Fernsehinhalte weniger Aktivitäten mit Freunden unternahmen, d.h. stärker sozial isoliert waren, als diejenigen mit einem niedrigeren Fernsehgewaltkonsum (gemessen über Tagebuchaufzeichnungen an zwei Tagen). Ein Zusammenhang zwischen dem Konsum nicht-violenter Inhalte und Unternehmungen mit Freunden zeigten sich nicht. Die Verfasser können keine Aussagen über die Kausalitätsrichtung machen, gehen aber von einem Wechselwirkungsprozess aus. Ihre Annahme, dass die Konsumenten violenter Inhalte selbst aggressives Verhalten an den Tag legen und daher von anderen Schülern gemieden werden, können sie allerdings mangels Daten zum Gewaltverhalten nicht belegen.

Auch von Salisch, Kristen und Oppl (2007, 111f.; vgl. auch Oppl 2006, 156f.; vgl. dazu ausführlich Kapitel VII.2.) konstatierten, dass Mädchen, die eine Präferenz für Ego-Shooter an den Tag legten, zwar von ihren Lehrern nicht als weniger hilfsbereit eingeschätzt wurden, aber in der Schule eine geringere Akzeptanz erfuhren.

Mediengewaltkonsum muss allerdings nicht mit genereller sozialer Isolation in Bezug auf Gleichaltrige verbunden sein, sondern kann vielmehr auch mit einer engen Anbindung an eine deviante Peer-Group einhergehen. Lee und Kim (2004) konstatierten in einer Befragung von 560 koreanischen Schülern (Durchschnittsalter 14 Jahre, ca. 50% Mädchen), dass der Konsum violenter Medien (Fernsehen, Filme, Internet) mit dem Bullying-Verhalten in der Schule zusammenhing, wobei diese Beziehung teilweise durch von violenten Medien verursachte Wut sowie den ebenso mit dem Medienkonsum in Zusammenhang stehenden Kontakt mit delinquenten Freunden vermittelt wurde. Allerdings basieren die Aussagen ausschließlich auf Selbstangaben der Schüler.

Auch im Rahmen der Studie *Berliner Längsschnitt Medien* des *Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen* (vgl. Mößle / Kleimann / Rehbein 2007, 108-112; Mößle / Roth 2009; vgl. dazu ausführlicher Kapitel VII.2.) zeigten sich quer- und längsschnittliche Zusammenhänge zwischen delinquenten Freunden auf der einen und Dauer und Inhalt der Computerspielnutzung bzw. Gewaltdelinquenz auf der anderen Seite.

2.9. Zusammenfassung

Insgesamt hat die Darstellung der verschiedenen Persönlichkeitsfaktoren gezeigt, dass es offenbar Rezipientenvariablen gibt, die das Wirkungsrisiko von Mediengewalt erhöhen. Relativ eindeutig sind hierbei die Befunde für das männliche Geschlecht, bereits vorhandene Aggressivität sowie ein problematisches, reale Gewaltvorbilder lieferndes soziales Umfeld. Hierbei ist allerdings zu berücksichtigen, dass diese Faktoren auch einen Einfluss auf die Zuwendung zu violenten Medieninhalten besitzen (vgl. Kapitel IV), so dass in dieser Hinsicht von einem Wechselwirkungsprozess zwischen erhöhter Attraktivität und verstärkter Wirkung entsprechender Inhalte auszugehen ist. In diesem Kontext ist die Frage interessant, ob Effekte von Mediengewalt je nach Zuwendungsmotiv differieren. Hier steht die Forschung allerdings noch ganz am Anfang. Viele offene Fragen (vgl. dazu auch Kirsh 2010, 212) existieren überraschenderweise auch noch in Bezug auf den Einfluss des Alters bzw. Entwicklungsstandes auf die Wirkung von Mediengewalt, was nicht zuletzt mit ethischen Problemen bei Studien mit sehr jungen Kindern erklärbar ist. Interessante Befunde ließen auch kulturvergleichende Untersuchungen erwarten – auch hier haben methodische Probleme weiterreichende Erkenntnisse allerdings bislang verhindert.

Sowohl in Bezug die Bedeutung von Personeneigenschaften als auch im Hinblick auf das soziale Umfeld bleibt festzuhalten, dass kein einzelner Risikofaktor und auch keine eindeutige „Checkliste“ mehrerer Faktoren sichere Voraussagen darüber erlauben würde, wie gefährlich Mediengewalt für einen Rezipienten ist. Es kann lediglich festgestellt werden, welche Faktoren, die dann aber Bestandteil eines komplexen Zusammenspiels (auch mit konkreten Eigenschaften des Medieninhalts) sind, das Risiko erhöhen können. In diesem Sinne kommentieren z.B. Twemlow und Bennett (2008, 1175) eine ausführliche Liste von Risiko- und Schutzfaktoren bei der Empfänglichkeit für negative Folgen von Mediengewalt folgendermaßen: „The vast range of risk and protective factors suggests that any search for a manageable number of factors that invariably produces psychopathology in the child might well be a fruitless search because it asks the question in a far too simplified manner. There is no such list! The complex risk, protective, and developmental considerations […] cover the entire range from genetic, including neurobiological, idiosyncrasies and strengths; parenting styles and psychopathology; social and individual trauma; cultural and social mores; and consequences of growth and development, with many vulnerabilities specific to stages of development.“ Der beste Weg sei, durch ein Gefühl der Sicherheit im sozialen Umfeld dafür zu sorgen, dass das Kind eine

Widerstandsfähigkeit entwickle und in der Lage sei, mit belastenden Erfahrungen umzugehen („Resilience“).

3. Medium

3.1. Vorbemerkungen

Ein weiterer Einflussfaktor ist das Medium, über das die Rezipienten mit Gewaltdarstellungen konfrontiert werden. Verfolgt man die Geschichte der Medien-und-Gewalt-Debatte, dann ist festzustellen, dass jedes „neue“ Medium zunächst Ängste und Diskussionen über die damit verbundenen Gefahren, auch hinsichtlich der Wirkung von Gewalt, heraufbeschworen und den Fokus der Wissenschaft entsprechend verschoben hat (vgl. dazu den Überblick bei Kunczik / Zipfel 2006, 27-41). Mittlerweile hat sich die Forschung von der Untersuchung von Gewaltdarstellungen in der *Literatur* und auch in *Comics*[253] fast völlig abgewandt. Violente Inhalte in *Film und Fernsehen* erfahren nach wie vor Aufmerksamkeit, der Großteil der neu hinzukommenden Untersuchungen befasst sich aber mit den Gefahren violenter *Computerspiele*, denen aufgrund ihres interaktiven Charakters ein besonders hohes Wirkungspotenzial zugeschrieben wird. Auch das *Internet* und das *Handy* haben Eingang in die Jugendschutzdebatte gefunden. Hier liegen allerdings bislang kaum empirische Untersuchungen vor, die ein Urteil über tatsächliche Wirkungen violenter Inhalte erlauben würden. Auf eine längere Forschungstradition kann die Untersuchung von Gewalt in *Musik* bzw. *Musikvideos* zurückblicken. Die zu den genannten Medien vorliegenden aktuellen Befunde sollen im Folgenden dargestellt werden. Im Fokus des Interesses stehen dabei Wirkungs*unterschiede* zwischen den Medien, insbesondere zwischen Computerspielen und dem Fernsehen. Bevor in dieser Hinsicht gesicherte Aussagen getroffen werden können, ist allerdings noch weitere Forschung notwendig.

3.2. Musik und Musikvideos

In Bezug auf die Wirkung violenter Musik und Musikvideos stehen v.a. Musikrichtungen wie *Heavy Metal* und *Rap*, v.a. *Gangsta Rap*, im Fokus der Forschung, da sich diese in besonders hohem Maße mit Themen wie Mord, Gewalt, Frauenhass, Rassismus, Drogengebrauch usw. beschäftigen (vgl. Kapitel III.4.). Bei einem großen Teil der insgesamt nicht sehr zahlreichen Untersuchungen zur Gefährlichkeit

[253] Deren Besonderheit besteht darin, dass die Geschichte in einzelnen Bildern, d.h. weniger linear erzählt wird als z.B. im Fernsehen. Die Verbindungen zwischen den Bildern muss der Rezipient selber herstellen, was die Imaginationsfähigkeit und damit eventuell auch die Intensität der Wirkung von Gewalt erhöhen könnte. Es liegen wenige Studien zu Effekten von Gewalt in Comics vor, die insgesamt ein heterogenes Bild ergeben, aber nicht für besonders ausgeprägte Wirkungen sprechen (vgl. als Überblick Kunczik / Zipfel 2004, 256f.; Kirsh 2006a, 139-150).

dieser Genres handelt es sich um Korrelationsstudien, die Zusammenhänge zwischen der Präferenz für solche Musikrichtungen und verschiedenen asozialen Einstellungen bzw. Problemverhalten sowie Selbstmordtendenzen gefunden haben (vgl. den Überblick bei Kunczik / Zipfel 2004, 245-247; 2006, 331f.; Millwood Hargrave / Livingstone 2006, 105-109; Council on Communications and Media 2009). Die Wirkungsrichtung ist dabei unklar. Es ist auch möglich, dass entsprechend prädisponierte Jugendliche sich von gewalthaltiger Musik besonders stark angesprochen fühlen oder eine Drittvariable, wie z.B. Sensation-Seeking, sowohl hinter Risikoverhalten als auch Musikpräferenz steht (vgl. auch Kirsh 2006a, 190; Baker / Bor 2008).

Zu einer differenzierten Sichtweise kommt Claudia Wegener (2007a; 2007b) auf Basis von Leitfadeninterviews mit 18 Rap-Fans im Alter zwischen 13 und 18 Jahren (16 davon männlich) aus sozial benachteiligten Milieus, die eine besondere Affinität zu einem Rapper aufwiesen, dessen Texte Gegenstand von Indizierungsverfahren waren. Wegener (2007a, 77) konstatiert, dass Rapper nicht aufgrund ihrer Texte oder ihrer „musikalischen Botschaft“ bewundert würden, sondern aufgrund der nach schwierigen Ausgangsbedingungen schließlich erreichten Unabhängigkeit und Omnipotenz, die sie in ihrer Lebensführung ausstrahlten. Damit griffen sie Themen sozial benachteiligter Jugendlicher auf (z.B. Ausgrenzung, Zusammenhalt, Selbstbehauptung) und kultivierten dabei „sicherlich nicht immer wünschenswerte – Modi der Anerkennung wie auch der Abwertung anderer“ (Wegener 2007a, 79). Die Rap-Musik biete „Unterhaltung, Entlastung und die Möglichkeit, eigenes Verhalten in medialer Repräsentation zu rechtfertigen. Aus den angeführten Interviews lässt sich schließen, dass Rap nicht ursächlich für die diffizile Lebenslage und -weise der Jugendlichen ist, an eine solche aber anschließt und die je spezifische Deutung eigenen Handelns mitunter legitimiert“ (Wegener 2007a, 79). Eine Akzeptanz violenter Konfliktlösungsstrategien war mit der Begeisterung für bestimmte Rapper nicht verbunden, sondern ist nach Wegener (2007b, 56) auf individuelle kognitive und soziale Dispositionen zurückzuführen.

Einige wenige Untersuchungen haben die Wirkung von violenten Musiktexten auch experimentell untersucht. Anderson, Carnagey und Eubanks (2003) fanden beispielsweise Hinweise dafür, dass sich violente humorvolle und nicht-humorvolle Liedtexte auf Kognitionen und (feindselige) Gefühle auswirken, wobei die Effekte aber sehr kurzfristig und instabil waren. Im hier betrachteten Untersuchungszeitraum haben sich Fischer und Greitemeyer (2006) mit dem Einfluss sexuell aggressiver Liedtexte auf die Violenz der Hörer beschäftigt. In einer ersten Studie mit 161 deut-

schen Studierenden (88 männlich, Durchschnittsalter 27 Jahre) hörten die Probanden zwei von vier frauenfeindlichen aggressiven bzw. zwei von vier neutralen Songtexten (jeweils ein deutscher und ein englischer Text). Gewalt wurde über die Menge an scharfer Sauce gemessen, die die Probanden im Rahmen einer vermeintlichen Marketingstudie für einen Tester bzw. eine Testerin abfüllten, von dem bzw. der sie wussten, dass er bzw. sie keine stark gewürzten Speisen mag. Es zeigte sich, dass Männer, die den frauenfeindlichen Song gehört hatten, aggressiver gegenüber Frauen als gegenüber Männern reagierten und auch mehr Chili-Sauce verabreichten als Frauen, die den frauenfeindlichen Song gehört hatten. Bei weiblichen Versuchspersonen zeigten sich hingegen keine Unterschiede in ihrer Reaktion gegenüber Männern und Frauen.

Um die hinter diesem Befund stehenden psychologischen Prozesse genauer zu analysieren, erhoben die Forscher in einer zweiten Studie bei ihren Probanden (75 Frauen und 77 Männern im Durchschnittsalter von 27 Jahren) nach dem Hören frauenfeindlicher, männerfeindlicher oder neutraler Liedtexte die selbstberichteten Rachegefühle der Teilnehmer und ließen sie charakteristische Attribute von Männern und Frauen auflisten. Frauenfeindliche Texte lösten bei Männern eine negativere Frauenwahrnehmung und mehr Rachegefühle aus als bei Frauen und als die neutralen bzw. männerfeindlichen Liedtexte. Frauen zeigten eine Tendenz, Männer nach der Rezeption männerfeindlicher Texte negativer zu beurteilen als Männer dies taten, aber nicht negativer als Frauen in den beiden anderen Versuchsbedingungen. Ein Effekt auf das Rachgefühl zeigte sich nicht – wobei die männerfeindlichen Texte insgesamt auch weniger feindselig waren als die frauenfeindlichen Texte.

In einer dritten Studie von Fischer und Greitemeyer (2006) kamen andere Messungen der abhängigen Variablen zum Einsatz. Nach dem Hören einer der drei Liedvarianten (in dieser Studie nur deutsche Lieder) führten die Probanden (107 Studierende, 56 Frauen, Durchschnittsalter 24 Jahre) einen Wortassoziationstest durch und listeten typische Eigenschaften von Männern und Frauen auf. Positive bzw. negative Emotionen wurden über Selbstauskünfte gemessen. Zur Erhebung violenten Verhaltens sollten die Probanden dem Versuchsleiter bei einem angeblichen Experiment zum Zusammenhang zwischen Temperatur und intellektuellen Fähigkeiten assistieren. Dieses erforderte angeblich, dass Probanden eine Hand in Eiswasser hielten, während sie Aufgaben lösten. Die Versuchpersonen wurden informiert, dass dies bei einer Dauer von über 25 Sekunden schmerzhaft sein könnte, und sollten dann für eine männliche und eine weibliche Person eine Zeit festsetzen, die die Hand im Eiswasser verbleiben musste. Nach der Rezeption frauenfeindlicher Texte wiesen die

männlichen Probanden stärkere negative Wortassoziationen und Verhaltensweisen gegenüber Frauen auf als nach den beiden anderen Texten und als Frauen dies nach dem Hören frauenfeindlicher Texte taten. Frauen, die männerfeindliche Texte gehört hatten, waren aggressiver gegenüber Männern als Frauen, die andere Texte gehört hatten, unterschieden sich in ihrer Reaktion aber nicht signifikant von den männlichen Rezipienten männerfeindlicher Musik. Auf kognitiver Ebene (Wortassoziationen und Geschlechtsattribute) waren bei den Frauen in der Gruppe mit männerfeindlichen Texten stärkere Effekte festzustellen als in der entsprechenden männlichen Gruppe und den beiden anderen weiblichen Gruppen.

Die Autoren schließen aus ihren Befunden auf eine möglichen Effekt frauenfeindlicher Musik auf männliche sexuelle Aggression. Abgesehen von der problematischen Operationalisierung von Gewaltverhalten (vgl. Kapitel II.3.2.3.) sind diese Experimente jedoch auch deshalb nur bedingt aussagekräftig für den hier interessierenden Kontext, da Frauen- bzw. Männerfeindlichkeit zwar Überschneidungen mit Aggression aufweisen kann, mit dieser aber nicht gleichzusetzen ist.

Etwas mehr Aufmerksamkeit als die reinen Musiktexte haben violente *Musikvideos* gefunden, die in der Lage sind, Aussagen zu transportieren, die der Text alleine offen lässt und von denen anzunehmen ist, dass die visuelle Darstellung potenziell stärkere Wirkungen entfaltet. Dementsprechend kommt Kirsh (2006a, 194-199) in einer Sichtung der älteren Forschung zu dem Ergebnis, dass bei Musikvideos negative Effekte eher festzustellen seien als bei violenter Musik alleine. Allerdings liegen auch in diesem Bereich sehr wenige Wirkungsstudien vor. Wie Neumann-Braun und Mikos (2006, 99, 113) in ihrem Überblick über den Forschungsstand konstatieren, werden Schlussfolgerungen zur Gefährlichkeit von Gewalt in Musikvideos häufig aus Inhaltsanalysen abgeleitet. Deren Befunde (vgl. Kapitel III.4.) bieten Anhaltspunkte für einen quantitativ relativ geringen Anteil an Gewalt (vgl. auch Kunczik / Zipfel 2004, 252). Die Darstellungsart (keine Bestrafung, kein Zeigen negativer Konsequenzen für die Opfer) enthält jedoch unter Wirkungsgesichtspunkten problematische Aspekte (vgl. auch den Überblick bei Kirsh 2006a, 196 und Kunczik / Zipfel 2004, 250-252; 2006, 334-337).

Neumann-Braun und Mikos (2006, 131f.) kommen zu dem Schluss, dass „offene Gewalt und aggressives Verhalten in Musikvideos kaum eine Rolle spielen, weil sie nur äußerst selten explizit gezeigt werden – und wenn doch, dann in der Regel im Modus der impliziten Andeutung oder Latenz. Die Andeutungen sind häufig mit der genrespezifischen Inszenierung von Stars verknüpft – so spielen sie vor allem in

Gangsta-Rap-Videos eine Rolle. Dieses Beispiel zeigt, dass die Darstellungsformen in Musikvideos eng an die genrespezifischen Präsentationsweisen bestimmter Musikstile gebunden sind.“ Die Autoren weisen allerdings darauf hin, dass Analysen speziell des deutschen Musikfernsehens kaum vorlägen und eine Übertragung US-amerikanischer Befunde aufgrund von Unterschieden im Programmangebot kaum möglich sei. Auch könnten ältere Befunde kaum noch Gültigkeit für heutige Verhältnisse beanspruchen (vgl. Neumann-Braun / Mikos 2006, 36f.). In Bezug auf die Wirkung violenter Musikvideos resümieren Neumann-Braun und Mikos 2006, 99f., 113), dass violente Inhalte bei den Rezipienten auf Ablehnung stoßen und sowohl die Bewertung des Videos als auch der Musik verschlechtern.

Konkreteren Aufschluss über die Wirkung violenter Musikvideos vermögen auch aktuellere Studien nicht zu geben. In diesen wurde z.B. lediglich ein Zusammenhang zwischen dem Konsum (nicht näher spezifizierter) Musikvideos und der Akzeptanz der Aussage untersucht, dass erzwungener Sex bei einem Date in Ordnung sei (vgl. Kaestle / Halpern / Brown 2007). Violente bzw. nicht-violente Musikvideos wurden als Prime verwendet, um die moderierende Wirkung einer über Fingerlängendifferenzen operationalisierten aggressiven Persönlichkeit auf aggressive Emotionen und asoziale Verhaltenstendenzen zu eruieren (vgl. Millet / Dewitte 2007; 2009; vgl. Kapitel VI.2.5.2.), oder der Konsum von violenter Musik wurde zwar erhoben, aber nicht getrennt von der Nutzung anderer gewalthaltiger Medien ausgewertet (vgl. Richmond / Wilson 2008).

Insgesamt sind in Bezug auf die Wirkung violenter Musiktexte und Musikvideos noch viele Fragen offen. Insbesondere herrscht ein Mangel an Wirkungsstudien, die u.a. zu klären hätten, welchen Anteil Text, Bild und Ton an der Wirkung violenter Musik(videos) besitzen. Hierbei wäre auch der Frage weiter nachzugehen, inwieweit gerade fremdsprachige Texte von den Nutzern überhaupt verstanden werden (vgl. dazu Kirsh 2006a, 185-187; Council on Communications and Media 2009, 1489).

3.3. Computerspiele

Wie bereits erwähnt, konzentriert sich die aktuelle Medien-und-Gewalt-Debatte auf die Wirkung violenter Computerspiele, denen stärkere Effekte unterstellt werden, als sie andere Medien auslösen könnten. Diese Annahme gründet sich auf folgende Argumente (vgl. Kunczik / Zipfel 2004, 201f.; 2006, 295f.; zu konkreten empirischen Befunden vgl. Kapitel VI.3.):

- *Aktivität und Aufmerksamkeit*: Während der Rezipient von Fernsehgewalt eine passive Haltung einnimmt und beim Fernsehen ggf. noch anderen Beschäftigungen nachgeht, übt der Spieler eines Computerspiels eine aktive Rolle aus, die ständige Aufmerksamkeit erfordert.

- *Emotionale Wirkungen*: Eng mit dem Aspekt der Aktivität ist die emotionale Wirkung verbunden. Filme lösen „Sozio-Emotionen" aus, Spiele hingegen „Ego-Emotionen" (vgl. Klimmt 2001, 23), d.h. im ersten Fall freut sich der Rezipient *mit den Protagonisten* über deren Erlebnisse, beim Computerspiel beziehen sich die Emotionen auf die *eigenen* Leistungen.

- *Belohnung / fehlende Bestrafung*: Während im Fernsehen höchstens das violente *Modell* belohnt wird, erfolgt in Spielen eine *direkte Belohnung* des Spielenden für die Ausübung von Gewalt (durch Punkte, Zugang zu höheren Levels des Spiels usw.). Gewalt hat zudem im Computerspiel üblicherweise keine negativen Konsequenzen, sondern stellt ein wesentliches Instrument zur Zielerreichung dar.

- *Identifikation mit dem Aggressor*: Bei Computerspielen kann sich der Spieler die Spielfigur zumeist selbst aussuchen bzw. sie auch selbst gestalten, was das Identifikationspotenzial verstärkt. Eine erhöhte Identifikation mit dem Gewalttäter wird auch mit dem Spielen aus der Ego-Perspektive in Verbindung gebracht.

- *Gleichzeitigkeit verschiedener Komponenten des Lernprozesses*: Für den Spieler eines Computerspiels vollziehen sich die verschiedenen Prozesse des Modell-Lernens gleichzeitig (Beobachtung des Modells, Bestärkung, Ausführung des Verhaltens), was stärkere Lerneffekte nahelegt, als wenn sich die verschiedenen Schritte in größerem zeitlichem Abstand zueinander vollziehen würden.[254]

- *Wiederholungs- / Einübungseffekte und Kontinuität*: Computerspiele erleichtern es, bestimmte Verhaltensweisen durch Wiederholung zu trainieren. Ein Tötungsakt kann in einzelnen Schritten detailliert und immer wieder nachvollzogen werden. Während Gewaltszenen im Fernsehen oft von kurzer Dauer sind bzw. durch nicht-violente Szenen unterbrochen werden, ist der

[254] Zu einer Betrachtung darüber, inwieweit violente Spiele in idealer Weise dem Prozess des Lernens entsprechen, vgl. Gentile / Gentile 2008.

Spieler eines violenten Spiels je nach Spiel und Spielverhalten ununterbrochen in Gewalthandlungen involviert.

- *Gewaltgehalt*: Auf die Nutzungszeit bezogen, können Spiele mehr Gewaltszenen enthalten als Fernsehsendungen. Zwei mit demselben Kategorienschema durchgeführte Inhaltsanalysen des amerikanischen Fernsehprogramms (NTVS 1997; 1998a; 1998b) und von Computerspielen (vgl. Smith / Lachlan / Tamborini 2003) ergaben für Fernsehprogramme einen Gewaltanteil von 60% und für Computerspiele einen Anteil von 68% – wobei allerdings eine Vergleichbarkeit der Daten trotz des übereinstimmenden Instrumentariums aufgrund der ganz anderen Beschaffenheit der beiden Medien allenfalls begrenzt gegeben ist.

Um die Annahme einer stärkeren Wirkung von violenten Computerspielen gegenüber anderen Medien empirisch zu prüfen, bieten sich verschiedene Möglichkeiten an. Zum einen kann ein Blick darauf geworfen werden, welches Medium in Korrelationsstudien, in denen die Nutzung verschiedener Medien gemessen wurde, die stärksten Effekte zeigt. Hierbei ergibt sich allerdings ein uneinheitliches Bild. Es gibt sowohl Studien, in denen das Fernsehen bzw. Filme stärker wirken, als auch solche, in denen Computerspiele ausgeprägtere Effekte verursachen. Die Befunde variieren z.T. auch innerhalb der einzelnen Studien, z.B. nach Geschlecht bzw. nach Art der abhängigen Variablen.[255]

Eine andere Variante der Gegenüberstellung von Wirkungen besteht in einem Vergleich der Effektstärken, die Meta-Analysen über diverse verschiedene Studien hinweg für Film- und Fernsehinhalte sowie für Computerspiele ermittelt haben (vgl. Kapitel VII.3.). Auch hier ergibt sich allerdings keine Bestätigung für die Vermutung einer stärkeren Wirkung von Spielen. Sherry (2001, 424; 2007, 247) fand in seiner Meta-Analyse zur Wirkung von Computerspielen keine höheren, sondern im Gegenteil sogar etwas niedrigere Effektstärken, als andere Meta-Analysen für das Fernsehen erbracht haben. In der Meta-Analyse von Ferguson und Kilburn (2009) war so gut wie kein Unterschied in der Effektstärke beider Medien festzustellen (vgl. Kapitel VII.3.).

[255] Vgl. z.B. Funk u.a. 2004; Gentile u.a. 2004; Hopf 2004; Kuntsche 2004; Eyal u.a. 2006; Anderson/ Gentile / Buckley 2007, 66, 84; 103; Mößle / Kleimann / Rehbein 2007, 111f.; vgl. zu einem Überblick auch Möller 2006, 107-111.

Schließlich gibt es Versuche, die Wirkung beider Medien im Rahmen von Experimenten miteinander zu vergleichen. Dies kann z.B. geschehen, indem eine Gruppe ein violentes Spiel spielt und eine andere Gruppe das Spiel lediglich als Zuschauer am Monitor verfolgt, was eine der Fernseherfahrung entsprechende, inhaltlich aber mit der Spielerfahrung identische, nicht-interaktive Versuchsbedingung schaffen soll. Auch diese Studien (vgl. Tamborini u.a. 2004; Polman / de Castro / Aken 2008; vgl. dazu ausführlich Kapitel VI.4.3.3.) konnten allerdings keinen klaren Nachweis für eine stärkere Wirkung eines der beiden Medien erbringen. Maass, Lohaus und Wolf (2010) haben in ihrer Studie zur Stressauslösung durch violente und nicht-violente TV-Programme und Spiele als Stimulusmaterial Fernsehsendungen und auf deren Basis entwickelte Computerspiele verwendet (*Wer wird Millionär?* und *King Kong*). Die Autoren (2010, 22) schreiben dazu: „Video games that were based on television programs or films were chosen since they exhibit very similar storylines, similar features (such as main characters, atmosphere, etc.), and comparable levels of violence.“ In dieser Untersuchung zeigte sich, dass violente Inhalte mehr physiologischen Stress auslösten als nicht-violente und dies (abgesehen von den Befunden einer Messung von Stresshormonen) stärker für Spiele als für Fernsehinhalte galt. Die subjektive Stresswahrnehmung der Probanden war bei violenten Inhalten (in negativer wie positiver Hinsicht) höher, in Bezug auf das Medium zeigten sich keine Unterschiede. Insgesamt folgern die Autoren (2010, 32), dass der Inhalt offensichtlich einen stärkeren Einfluss auf Stressreaktionen ausübte als die Art des Mediums.

Insgesamt ist festzustellen, dass die Forschung trotz plausibler Annahmen ein besonders hohes Wirkungspotenzial von Computerspielen bislang nicht nachweisen konnte.

3.4. Internet und Handy

Das Internet stellt eine Verbreitungs- bzw. Zugangsplattform auch für verschiedene der bereits diskutierten violenten Medieninhalte (z.B. Filme, Musikvideos, Computerspiele[256]) dar und steht wegen der einfachen Zugänglichkeit – auch für Anbieter violenter Bilder und der Probleme bei der Kontrolle entsprechender Inhalte – im besonderen Fokus des Jugendschutzes (vgl. für einen Überblick Volpers 2004; Millwood Hargrave / Livingstone 2006, 141-156). In Bezug auf das Thema „Gewalt und

[256] Befunde zur Nutzung violenter *Online-Spiele* werden, sofern vorhanden, an anderer Stelle dieses Berichts betrachtet. Eine gesonderte Behandlung bietet sich nicht an, da es noch keine Befunde dazu gibt, ob sich die Wirkung eines Spiels danach unterscheidet, ob es online oder offline gespielt wird.

Internet“ ist zwischen den beiden Dimensionen der Gewalt *im Internet* und der Gewalt *durch das Internet* zu unterscheiden. Letztere ist mit dem Begriff des *Cyberbullying*[257] verbunden und nicht Gegenstand dieses Überblicks (vgl. Kapitel I). Gewalt *im* Internet umfasst ein breites Spektrum verschiedener Inhalte, die fiktiven oder realen Charakter besitzen und z.B. im Kontext von Ekel, Abnormitäten und Verletzungen („Tasteless-Seiten“ / „Snuff-Seiten“)[258], von Sex, Erotik und Pornografie, politischem Extremismus und Rassismus, religiösem Extremismus und Fanatismus auftreten können (vgl. z.B. Sleegers / Volpers 2004).

Wie aus einer von Grimm, Rhein und Clausen-Muradian (2008, 49-56) durchgeführten, repräsentativen Telefonbefragung von 804 Jugendlichen im Alter zwischen 12 und 19 Jahren hervorgeht, hat ein Viertel der jugendlichen Internetnutzer schon einmal eine Seite mit violenten Inhalten gesehen (wobei die Einschätzung des Gewaltbegriffs subjektiv war). Gut 47% gaben an, dass Freunde und Bekannte solche Seiten kennen. Eigene Erfahrungen mit violenten Internetseiten waren bei Jungen verbreiteter als bei Mädchen (33% vs. 16%), zwischen den Schulformen gab es aber kaum Unterschiede (bei Gymnasiasten war die Bekanntheit solcher Seiten leicht unter- und bei Realschülern leicht überdurchschnittlich). Genutzt wurden von den befragten Jugendlichen insbesondere nicht speziell für das Internet produzierte, fiktive Gewaltinhalte: 82% bzw. 73% erwähnten Bilder aus Horror- und Spielfilmen und 63% Musikvideos. Auch nachgestellte bzw. gespielte extreme Gewaltszenen haben 67% der Jugendlichen schon einmal gesehen. Teils aus dem fiktiven, teils aber auch aus dem realen Bereich stammen witzige Gewaltinhalte, die knapp 63% der Befragten bekannt sind. Jeweils ca. 40% der Jugendlichen nannten verschiedene reale Gewaltinhalte wie Bilder von Unglücksopfern, von Krieg, Folter oder Hinrichtungen sowie generelle extreme Gewalt und auch rechtsradikale bzw. nationalsozialistische Inhalte. Sexuelle Gewalt und Vergewaltigungen haben 12% bzw. 9% der Jugendlichen im Internet schon gesehen. Eine besondere Kategorie stellen sogenannte *Prügel-Videos* bzw. *Happy-Slapping-Videos* dar (vgl. Grimm / Rhein 2007; Grimm / Rhein / Clausen-Muradian 2008; Hilgers / Erbeldinger 2008; Richard /

---

[257] Scheithauer, Hayer und Bull (2007, 142) definieren: „Cyberbullying bezieht sich auf den Gebrauch von Informations- und Kommunikationstechnologien wie Email (Emailbullying), Handy- und Pagertextnachrichten, Instant Messaging („Handybullying), oder auf den Einsatz von Webseiten und Chatforen (Internetbullying), um absichtlich und wiederholt auf feindselige Weise bestimmte Individuen oder Gruppen von Individuen zu diffamieren.“

[258] „Tasteless-Seiten“ zeigen etwa Bilder von Gewaltopfern, Hinrichtungen, Verstümmelungen usw. „Snuff-Darstellungen“ sind dadurch charakterisiert, dass es sich um (vermeintlich) reale Szenen handelt, für die Menschen auf brutale Weise misshandelt oder getötet werden (vgl. Grimm / Rhein 2007, 13).

Grünwald / Recht 2008). Hierbei handelt es sich um mit dem Handy gefilmte Schlägereien, bei denen eine einzelne Person von einer oder mehreren anderen Personen zumeist willkürlich und überraschend angegriffen wird, und die zum Zweck der Aufzeichnung und Weiterverbreitung an Freunde oder die breite Öffentlichkeit (via Internet oder von Handy zu Handy) initiiert werden. Solche Schlägereien können tatsächlich stattfinden oder unter Freunden für die Kamera lediglich inszeniert werden. Nach der Studie von Grimm, Rhein und Clausen-Muradian (2008, 50) haben gut 50% der Jugendlichen solche Videos mit ihnen unbekannten und 12% Filme mit ihnen bekannten Menschen schon einmal im Internet angesehen.

Die Forscherinnen haben ihre quantitative Befragung durch 9 qualitative Gruppeninterviews mit 43 Jugendlichen (davon 6 weiblich) ergänzt. Aus deren Äußerungen schließen sie, dass Gewalt im Internet als drastischer, authentischer und unzensierter wahrgenommen wird als Fernsehgewalt. Besonderen Eindruck, auch im Sinne starker emotionaler Reaktionen wie Ekel, Schock und Angst, hinterließen v.a. Darstellungen extremer realer Gewalt bzw. realer Verletzungen sowie Bilder, bei denen sich die Jugendlichen mit den gezeigten Opfern oder der Situation, in der die Gewalt stattfindet, identifizieren konnten. Als Motive für das Betrachten entsprechender Bilder wurde neben dem Wunsch, mitreden zu können, und dem Gemeinschaftserlebnis v.a die Lust an „emotionalen Grenzerfahrungen“ genannt, wobei neben einer rein erlebnisorientierten auch eine kritisch-distanzierte Rezeption festzustellen war, die das Gesehene hinterfragte. Die Jugendlichen äußerten Empörung und Unverständnis über das Gezeigte und diejenigen, die entsprechende Angebote zur Verfügung stellten. Ein kritisches Hinterfragen der *Nutzung* entsprechender Inhalte war aber allenfalls vereinzelt zu konstatieren. Der Zugang zu violenten Internetinhalten erfolgte häufig über Video- und Fotoportale oder über Seiten, die auf violente Inhalte spezialisiert sind (z.B. Seiten wie *Ogrish* oder *Rotten*). Eine gezielte Suche nach entsprechenden Inhalten war allerdings selten, zumeist wurden die Jugendlichen über Peer-to-Peer-Kommunikation auf Inhalte aufmerksam gemacht, indem ihnen Links von Freunden oder Bekannten geschickt wurden. Im quantitativen Teil der Studie gaben 70% der Jugendlichen an, Hinweise auf entsprechende Seiten von ihren Freunden zu bekommen, 64% kamen über Links an solche Inhalte. Auch der Faktor „Zufall“ wurde von 50% der Jugendlichen genannt. Weitere Wege waren Suchmaschinen, Chats, Emails oder auch Geschwister (vgl. Grimm / Rhein / Clausen-Muradian 2008, 51f.).

Ein Austausch violenter Bilder findet häufig auch über das *Handy* statt. Der JIM-Studie 2009 (56-58) zufolge haben 8% der Jugendlichen schon einmal gewalthaltige

oder pornografische Bilder auf ihrem Handy erhalten, 27% gaben an, dass Freunde oder Bekannte solche Bilder bekommen haben. Ein Anstieg der Weiterleitung violenter oder pornografischer Inhalte war seit 2006 nicht zu konstatieren.

Eine Kontaktrate mit violenten oder pornografischen Handy-Videoclips von 42,5% konstatierten Grimm und Rhein (2007, 106-115) in einer Telefonbefragung von rund 800 Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren. Der Anteil derer, die solche Videos schon einmal gesehen hatten, war bei Jungen (49%) mit niedriger formaler Bildung (Hauptschule: 55%) besonders hoch. Dass sie selbst entsprechende Videos schon einmal besessen haben, gaben nur 5,4% der Befragten zu – auch hier waren v.a. ältere Jungen und Hauptschüler betroffen. Im Sinne einer Risikogruppenanalyse konzentrierten sich die Forscherinnen daher im qualitativen Teil ihrer Studie (Gruppeninterviews mit 31 handyerfahrenen Jugendlichen) auf diesen Personenkreis. Die Gruppeninterviews ergaben ein heterogenes Bild des Umgangs mit problematischen Handy-Videos und ein Bündel von Nutzungsmotiven. Hierzu gehörten neben dem Spaßfaktor sowie emotionaler Erregung und Angstlust v.a. soziale Motive wie die Demonstration von „Coolness“ und die Stärkung der Gruppenidentität in Abgrenzung zu Personen außerhalb des eigenen Freundeskreises und zur Erwachsenenwelt.[259]

Eine besondere Problematik stellen die bereits erwähnten, über Internet oder das Handy verbreiteten *Happy-Slapping-Videos* dar. Im Rahmen der Medien-und-Gewalt-Thematik sind sie unter dreierlei Gesichtspunkten interessant:

1. Als violenter Inhalt, der Kinder via Handy oder das Internet erreicht.

2. Als Bestandteil des „Cyberbullying“ bzw. „Mobile Bullying“.

3. In Bezug auf die Frage, ob die Existenz und die technischen Möglichkeiten eines Mediums, in diesem Fall von Handys mit leicht zu bedienender Kamerafunktion und der Möglichkeit zur einfachen Weiterverbreitung der aufgenommenen Inhalte, dazu führen, dass Gewalt überhaupt erst entsteht. Grimm und Rheine (2007, 33, Hervorhebung im Original) konstatieren hierzu, es gehe bei der Problematik von Handygewalt „nicht mehr primär darum, *ob* mediale Gewaltdarstellungen aggressives bzw. gewalttätiges Verhalten *zur Folge* haben, sondern inwieweit reale und mediale Gewalt reziprok

[259] Auch in der quantitativen Befragung nannten die Jugendlichen als Motive v.a. Unterhaltung, Sensation-Seeking, soziale Anerkennung und Integration (vgl. Grimm / Rhein 2007, 113-117).

> miteinander verknüpft sind; anders gefragt, ob im Extremfall reale Gewalt *mit dem Zweck* ausgeübt wird, diese zu dokumentieren und weiter zu verbreiten und dies wiederum zu einer 'mediengerechten Initiierung' von realer Gewalt führt."

Der JIM-Studie 2009 (58) zufolge haben knapp ein Drittel (32%) der Handy-Besitzer mitbekommen, dass eine Schlägerei mit dem Handy gefilmt wurde, wobei 6% berichteten, dass es sich um gestellte und 26% meinten, dass es sich um tatsächliche Prügeleien handelte. Die Aufzeichnung von Prügeleien mit dem Handy hat sich damit seit 2006 (17%) nahezu verdoppelt. Betroffen waren davon v.a. 14- bis 17-jährige Jugendliche und Jungen eher als Mädchen. Hauptschüler wurden doppelt so häufig Zeugen von Happy-Slapping-Aufnahmen wie Gymnasiasten (47% vs. 23%).

Die qualitative Studie von Grimm und Rhein (2007, 154-173) gibt erste Hinweise auf den Umgang von Jugendlichen mit solchen Videos. In Bezug auf „Happy Slapping" und „Mobile Bullying" erwiesen sich v.a. soziale Anerkennung durch Demonstration von Stärke als zentrale Nutzungsmotive. Empathie mit den Opfern zeigten v.a. Mädchen, während bei Jungen die Angst, selbst in die Opferrolle zu geraten, überwog. Interessanterweise zeigten auch die Jungen z.T. eine kritische Haltung zu solchen Videos, die sie jedoch gegenüber ihrer Peer-Group niemals eingestehen würden. Die Jugendlichen äußerten, dass die Ausübung von Gewalt nur für die Kamera ihrer Erfahrung nach selten vorkomme, die Funktion der Clips als Machtmittel bei der Festschreibung sozialer Hierarchien (Anerkennung der Täter – Verachtung der Opfer) allerdings zu einer Aufschaukelung von Gewalt führen könne. Allerdings wurde auch eine Reduzierung der Brutalität aus Angst vor Konsequenzen der per Handy dokumentierten Taten für möglich gehalten.

Wie sich die Rezeption von Internet- und Handygewalt auf die Nutzer tatsächlich auswirkt, lässt sich auf Basis dieser subjektiven Befunde allerdings nicht beurteilen. Untersuchungen, die solche Inhalte mit der Entstehung von Gewalt beim Rezipienten in Beziehung setzen, liegen bislang kaum vor. Vereinzelt wird die Nutzung von Internetgewalt in Studien zur Wirkung von Mediengewalt einbezogen, aber nicht immer eigens ausgewertet. Teilweise sind die Ergebnisse auch recht speziell. Michael Slater u.a. (2003; 2004; Slater 2003) stellten z.B. fest, dass Entfremdung[260] von Familie und Schule (nicht aber von den Peers) den Zusammenhang zwischen Aggression bzw. Sensation-Seeking auf der einen und dem Konsum von Gewalt

[260] „Entfremdung" versteht Slater (2003, 107) als „lack of functional ties with primary socialization agents." Zur Operationalisierung vgl. Kapitel VII.2.

darstellenden oder empfehlenden Internetseiten auf der anderen Seite moderierte. Entfremdung hing auch über das generelle Interesse an violenten Medien hinaus mit der Nutzung violenter Internetseiten zusammen.

Eine Untersuchung, die auf korrelativer Basis versucht hat, Aussagen über die Effekte von Internetgewalt zu treffen, und zugleich einen interessanten Vergleich mit der Wirkung anderer Medien vornimmt, stammt von Ybarra u.a. (2008). Die Studie basiert auf einer Online-Befragung von knapp 1.600 Jugendlichen zwischen 10 und 15 Jahren (48% weiblich), die Auskunft über ernsthaftes Gewaltverhalten während des vergangenen Jahres gaben (hierzu zählten Mord(versuch); schwerer Angriff, d.h. Bedrohung mit einer Waffe, Verursachung von Verletzungen, die ärztliche Behandlung erfordern; bewaffneter Raub und sexuelle Übergriffe). In Bezug auf den violenten Medienkonsum lag ein Schwerpunkt auf der Untersuchung von Websites mit violentem Inhalt, wobei folgende fünf Varianten unterschieden wurden: 1. Hass-Seiten (Diskriminierung aufgrund von Aussehen, Überzeugungen); 2. Seiten, die Bilder von Toten oder Sterbenden zeigen bzw. „Snuff-Seiten"; 3. Webseiten, die satanische Rituale zeigen, 4. Webseiten mit Bildern von Krieg, Tod oder Terrorismus (auch Nachrichten) und 5. Webseiten mit Cartoongewalt (keine Online-Spiele). In Bezug auf Fernsehen, Computerspiele, Musik sowie Webseiten mit realen Menschen bzw. Webseiten mit Cartoons wurden die Jugendlichen zudem gebeten, auf einer 4-stufigen Skala einzuschätzen, wie viele der jeweils genutzten Inhalte physische Auseinandersetzungen, Verletzungen, Schießereien oder Tötungsakte zeigten. Auch die Dauer des Konsums der verschiedenen Medien wurde erhoben. Zudem wurden Kontrollvariablen wie soziodemografische Angaben, die generelle Aggressivität, Gewalterfahrung in der Umgebung, delinquente Peers, Schulleistungen, emotionale Beziehungen zu den Eltern, elterliche Kontrolle und Zwangsdisziplinierung sowie der Drogenkonsum berücksichtigt.

Auswirkungen auf das Gewaltverhalten zeigten sich für alle Medien, allerdings variierten die Effektstärken. Personen, die berichteten, dass viele, die meisten oder alle von ihnen genutzten Webseiten Gewalt enthielten („fighting", „shooting", „killing"), besaßen unter Berücksichtigung der genannten Kontrollvariablen ein 5-mal höheres Risiko, Gewalthandlungen zu begehen, als Personen, die berichteten, dass keine von ihnen besuchte Webseite reale Gewalt zeigte. Bei den anderen Medien waren die Zusammenhänge nicht mehr signifikant, wenn die Kontrollvariabeln einbezogen wurden (ohne deren Berücksichtigung war die Gewaltwahrscheinlichkeit bei Internetinhalten mit echten Menschen um das 8-Fache erhöht, bei Musik um das 7-Fache, bei Internet-Cartoon-Seiten um das 3,4-Fache,

beim Fernsehen um das 3-Fache und bei Spielen am geringsten, nämlich nur um das 2,6-Fache).

Insgesamt hatten 38% der Befragten Erfahrungen mit mindestens einem der fünf Typen violenter Webseiten zu Protokoll gegeben. Jede weitere genannte Variante violenter Websites erhöhte die Wahrscheinlichkeit violenten Verhaltens um 50%. Mit der Nennung jedes Mediums in dem mindestens häufig Gewaltinhalte gesehen wurden, erhöhte sich die Wahrscheinlichkeit violenten Verhaltens um 64%.

3.5. Zusammenfassung

Insgesamt ist festzuhalten, dass es zwar naheliegend ist, bei verschiedenen Medien aufgrund ihrer jeweiligen spezifischen Charakteristika auch unterschiedlich starke Wirkungen auf die Violenz ihrer Rezipienten zu vermuten und hier v.a. solche Medien genauer in den Blick zu nehmen, die über die klassischen Medien hinausgehende Möglichkeiten einer aktiven Nutzerbeteiligung bieten. Allerdings haben empirische Untersuchungen bisher kein klares Bild dazu erbracht, ob sich Effekte je nach Medium tatsächlich unterscheiden. Dies in experimentellen Studien zu untersuchen, wirft aufgrund der mit den unterschiedlichen Charakteristika der Medien einhergehenden hohen Varianz in den Versuchsbedingungen große Schwierigkeiten auf. Bei einem Vergleich von Effektstärken über verschiedene Studien hinweg ist zu berücksichtigen, dass die verschiedenen Medien auch in z.T. ganz unterschiedlicher Weise und zu unterschiedlichen Zwecken genutzt werden. Bei Meta-Analysen ist außerdem zu bedenken, dass die eingehenden Untersuchungen für die neuen Medien im Schnitt jüngeren Datums sind als die z.B. zum Fernsehen durchgeführten Untersuchungen, so dass eine Veränderung in der Art der Gewaltdarstellungen (und auch in der Methodik der Untersuchung) die Ergebnisse verzerren kann.

3.6. Exkurs: Gewalt und Werbung

Im Zuge der Untersuchung violenter Inhalte der verschiedensten Medien und seiner Auswirkungen auf den Rezipienten hat die Medien-und-Gewalt-Forschung auch den Gewaltgehalt von Werbung in den Blick genommen.[261] Darüber hinaus ist sie der

[261] Vgl. dazu z.B. die Untersuchung von Shanahan, Hermans und Hyman (2003) zu violenten Werbespots in Kinderprogrammen, die Inhaltsanalyse von Tamburro u.a. (2004) zur Gewalt in Fernsehspots, die während populärer Sportveranstaltungen ausgestrahlt werden, die Studie von Scharrer u.a. (2006) zu Humor und Gewalt in der Fernsehwerbung und die ebenfalls von Scharrer (2004) durchgeführte Untersuchung des Verhältnisses von Geschlecht und Aggression in der (in Spielemagazinen veröffentlichten) Werbung für Computerspiele.

Frage nachgegangen, wie sich violente Medieninhalte (v.a. in Fernsehprogrammen)[262] auf die Wirkung darin eingebetteter (violenter und nicht-violenter) Werbung niederschlagen. Dieser Spezialaspekt der Medien-und-Gewalt-Forschung soll kurz gestreift werden.

Für die Werbeindustrie ist es bei der Wahl der Programmumfelder, in denen Fernsehwerbung geschaltet wird, nicht nur wichtig zu wissen, ob bestimmte Sendungen die für das eigene Produkt relevante Zielgruppe zum Einschalten motivieren. Von Bedeutung ist auch, ob vom Programminhalt Kontexteffekte ausgehen, die die Rezeption der vorangehenden oder nachfolgenden Werbung in positiver oder negativer Hinsicht beeinflussen. Ein Effekt des Programmkontextes auf die Werbewirkung wird von der Forschung im Hinblick auf die Auslösung positiver bzw. negativer Stimmungen, bestimmter Emotionen sowie Erregungszustände diskutiert (vgl. zum Folgenden Jenzowsky / Friedrichsen 1999).

So ist es möglich, dass sich die vom Programm ausgelöste Grundstimmung auf die Bewertung der Werbung und ggf. auch auf die Bewertung des Produkts überträgt. Im Rahmen der *Kongruenztheorie* wird dabei angenommen, dass ein Programmumfeld, das eine negative Stimmung verursacht, auch negative Auswirkungen auf die Bewertung jeglicher Art von Werbung besitzt – egal ob diese dieselbe Stimmung auslöst wie das Programm oder nicht. Die Erzeugung negativer Stimmungen kann darüber hinaus auch die Erinnerung an Werbung beeinträchtigen. Als dahinterstehender Mechanismus ließe sich das Bedürfnis nach Wiederherstellung eines positiven Gemütszustandes annehmen. Da dieser „Mood-Repair"-Prozess Ressourcen bindet, wird den Spots weniger Aufmerksamkeit entgegengebracht (vgl. z.B. Bushman 1998; Bushman / Phillips 2001; Gunter / Furnham / Pappa 2005).

Im Gegensatz zur Kongruenztheorie geht die *Konsistenztheorie* davon aus, dass die beste Werbewirkung bei einer Übereinstimmung zwischen der programm- und der werbeinduzierten Stimmung realisiert wird, d.h. z.B., dass fröhliche Werbung in einem fröhlichen Umfeld besser wirkt als in einem traurigen und traurige Werbung in einem traurigen Umfeld platziert werden sollte.

Im Hinblick auf die Auslösung konkreter Emotionen durch Fernsehprogramme gibt es Hinweise darauf, dass emotionalisierende (z.B. lustige) Spots in ihrer Wirkung

[262] Untersuchungen zur Wirkung von Werbung in violenten Computerspielen liegen noch nicht vor, obwohl dies angesichts der steigenden Bedeutung von In-Game-Advertising ein interessanter Forschungsbereich wäre.

durch ein Programmumfeld, das dieselben Emotionen auslöst (z.B. Comedy), verstärkt werden können.

Was den Aspekt der Auswirkungen von Erregung auf die Aufmerksamkeit des Rezipienten betrifft, werden Absorptions- und Kontrasteffekte sowie ein Excitation-Transfer-Effekt diskutiert. Ein *Absorptionseffekt* kann eintreten, wenn der Rezipient kognitiv so stark mit dem Programminhalt bzw. seiner eigenen medienbewirkten Erregung beschäftigt ist, dass er der nachfolgenden Werbung weniger Aufmerksamkeit entgegenbringt und sich folglich schlechter an sie erinnert. Denkbar sind aber auch *Kontrasteffekte*, denen zufolge in einem erregenden Programmumfeld nicht-erregende Werbung am besten wirkt, wohingegen erregende Werbung am besten in einem nicht-erregenden Kontext untergebracht wird. Legt man die *Theorie des Erregungstransfers* zugrunde, dann wäre davon auszugehen, dass ein erregender Programmkontext die Wirkung jeglicher, insbesondere aber emotionalisierender Werbung verstärkt, ohne dass die vom Programm und von der Werbung geweckten Emotionen identisch sein müssen.

Denkbar ist schließlich auch, dass es weniger emotions- bzw. erregungsauslösende als rein inhaltliche Elemente sind, die sich auf dem Wege des Primings v.a. auf die Werbeerinnerung auswirken. So könnten z.B. violente Programminhalte die Zugänglichkeit aggressionsbezogener Gedanken fördern und auf diese Weise dafür sorgen, dass Werbespots mit violentem Inhalt auf eine höhere Aufnahmebereitschaft beim Publikum stoßen und leichter verarbeitet werden können (vgl. Gunter / Furnham / Pappa 2005). Ebenfalls mit dem Priming-Konzept argumentiert Bushman (1998), der darauf hinweist, dass auch die Erzeugung negativer, z.B. wütender Stimmungen durch Programminhalte damit zusammenhängende Konzepte beim Rezipienten aktivieren und dadurch Informationsverarbeitungskapazitäten von der Werbung abziehen könne.

Die geschilderten Ansätze und insbesondere die Mechanismen, die zur Entstehung von Kontexteffekten führen, sind in Bezug auf die Wirkung violenter Programmumfelder bzw. Werbespots bislang allenfalls in Ansätzen Gegenstand der Forschung gewesen. Diese hat sich bislang vielmehr zumeist darauf beschränkt, solche Umfeldeffekte überhaupt nachzuweisen und sich dabei v.a. auf die Erinnerung an Werbung im violenten Kontext als abhängige Variable konzentriert.

Verschiedene ältere Untersuchungen von Bushman u.a. (Bushman 1998; Bushman / Phillips 2001; Bushman / Bonacci 2002) haben dabei festgestellt, dass ein violentes (wie auch ein sexuelles) Programmumfeld die Werbewirkung negativ beeinflusst und

dies sowohl für die unmittelbare als auch für die 24 Stunden später gemessene Werbeerinnerung gilt. Dieser Befund bestätigte sich auch in einer 2005 veröffentlichten Untersuchung von Bushman,[263] in der als abhängige Variable aber zusätzlich das Interesse am Kauf des beworbenen Produkts erhoben wurde (gemessen durch Befragung und Zahl ausgewählter Rabattmarken für die beworbenen Produkte.[264] Weitere Unterstützung erfuhr diese Befundlage durch die Ergebnisse der noch ausführlicher zu schildernden Untersuchung von Bushman (2007). Weniger konsistent fielen jedoch die Resultate von Gunter, Furnham und Pappa (2005) aus, und Gunter, Tohala und Furnham (2001) sowie Ferguson u.a. (im Druck) konnten den negativen Effekt eines violenten Werbeumfelds gar nicht bestätigen (siehe unten).

Mit den Ursachen der widersprüchlichen Befunde bzw. einer zentralen Schwäche der Untersuchungen zu dieser Thematik haben sich Fried und Johanson (2008) befasst. Diese halten das in den bisherigen Studien verwendete Programm-Material insofern für ungeeignet, als sie von einer Konfundierung violenter (bzw. sexueller) Inhalte mit anderen inhaltlichen Merkmalen ausgehen. So habe es sich bei den von Bushman (2005; Bushman / Bonacci 2002) verwendeten violenten Programmen v.a. um düstere Dramen oder Abenteuerfilme, bei den sexuellen Programmen v.a. um Comedies und bei den neutralen v.a. um leichte Familienunterhaltung gehandelt. Abgesehen davon, dass das Material verschiedenen Genres angehörte, habe es zum Teil Handlungsstränge, zum Teil aber auch eher Sketche oder Clips enthalten. Um diese Problematik zu vermeiden, benutzten Fried und Johanson (2008) in den drei von ihnen selbst durchgeführten Experimenten jeweils einen für alle Experimentalgruppen identischen Filmausschnitt, der lediglich durch das Herausschneiden bestimmter, nicht handlungsrelevanter Szenen so variiert wurde, dass eine Version mit violentem Inhalt, eine mit sexuellem Inhalt, eine mit violentem und sexuellem Inhalt und eine neutrale Variante entstanden (die Dauer der Ausschnitte variierte dadurch allerdings leicht). In das Filmmaterial wurden zwei Werbeunterbrechungen mit je sieben Spots eingebaut, die in konstanter Reihenfolge gezeigt wurden und nur

---

[263] An der Studie nahmen 336 18- bis 54-jährigen Probanden teil (50% weiblich). Für alle Programm-Varianten wurden jeweils sechs verschiedene Sendungen verwendet. Die zwölf (identischen) Spots warben für eher unbekannte Marken und wurden in drei Blöcken und in zwei Reihenfolgen gezeigt.

[264] Die Erinnerung wurde durch ein sexuelles Umfeld stärker behindert als durch ein violentes – in Bezug auf Kaufabsicht und Rabattmarkenauswahl war der Effekt dieser beiden Umfelder vergleichbar. Die Befunde waren unabhängig von Geschlecht und Alter, dem Bekanntheit von Programmen und Spots, den Fernsehgewohnheiten und vom Rezeptionsgenuss.

für Marken mit mindestens vier Wettbewerbern warben.[265] Als abhängige Variablen wurden die ungestützte und die gestützte Erinnerung unmittelbar nach der Rezeption sowie die gestützte Erinnerung 24 Stunden später gemessen.

In einem ersten Experiment mit 111 Studierenden zeigte sich lediglich ein signifikanter Zusammenhang: Die zeitverzögerte Erinnerung fiel in der Filmversion, die nur Gewalt enthielt, am höchsten und in der, die Gewalt und Sex enthielt, am geringsten aus. In einem zweiten Experiment mit 104 Studierenden, das sich vom ersten lediglich durch die Verwendung eines Films mit stärkerem Gewalt- bzw. Sexgehalt unterschied, waren keinerlei signifikante Effekte festzustellen. In einem dritten Experiment mit 235 Studierenden schließlich bedienten sich die Forscher statt Ausschnitten aus Kinofilmen Episoden aus Fernsehsendungen. Neben dem Gewalt- und Sexgehalt wurden auch die Präsenz von Humor sowie die Existenz einer Handlung manipuliert. In dieser Studie wurde nur die kurzfristige gestützte Erinnerung erhoben. Der Gewaltgehalt des Stimulusmaterials wirkte sich nicht auf die Werbeerinnerung aus, sexuelle Inhalte hingegen erhöhten diese. Dies galt auch für die Existenz einer Handlung und tendenziell (aber nicht signifikant) ebenfalls für Humor.

Die Autoren folgern aus ihren Untersuchungen, dass violente (und sexuelle) Programminhalte die Werbeerinnerung nicht beeinträchtigen, wenn andere inhaltliche Aspekte konstant gehalten werden. Die Ergebnisse für die Existenz einer Handlung und für Humor zeigten exemplarisch, dass frühere Befunde auf einer Vermischung verschiedener inhaltlicher Elemente des Stimulusmaterials beruhen könnten. Welche weiteren Merkmale hier möglicherweise eine Rolle spielen und welche Wirkungsmechanismen dabei zum Tragen kommen, können die Autoren auf Basis ihrer Untersuchung allerdings nicht beurteilen.

Weiter verkompliziert wird die Befundlage zudem durch Untersuchungen, die sich mit der Wirkung violenter und nicht-violenter Werbung und deren Interaktion mit verschiedenen Arten von Programmumfeldern beschäftigt haben. Gunter, Tohala und Furnham (2001) z.B. konnten keine Wirkung des violenten bzw. nicht-violenten Umfelds auf die Werbeerinnerung feststellen, kamen aber zu dem Ergebnis, dass gewalthaltige Werbung besser erinnert wird als gewaltfreie. Gewaltfreie Werbung wiederum wurde in einem gewaltfreien Programmumfeld besser erinnert als in einem gewalthaltigen, während violente Werbung in einem violenten Umfeld bessere Erin-

[265] Auf diese Weise wurde sichergestellt, dass es genug realistische Distraktoren (d.h. nicht zutreffende Antwortvorgaben) bei der gestützten Abfrage der Produkterinnerung gab.

nerungseffekte zeigte als in einem nicht-violenten. Dieser Befund wird von den Autoren mit Priming-Effekten (vgl. Kapitel V.7.) erklärt.

In einem weiteren in Großbritannien durchgeführten Experiment differenzierten Gunter, Furnham und Pappa (2005) das Untersuchungsdesign weiter aus. Sie teilten ihre 80 studentischen Probanden (50% weiblich, Durchschnittsalter 24 Jahre) in vier Gruppen ein, die sich dadurch unterschieden, ob sie einen ca. 20-minütigen violenten bzw. nicht-violenten Filmausschnitt sahen und ob in diesen neben zwei nicht-violenten Spots eine ebenfalls nicht-violente oder eine violente Version desselben Experimental-Spots eingebettet war. Zudem wurde die Position des Experimentalspots in allen Gruppen noch einmal variiert (1. bzw. 2. Position unter den drei Spots). Vor und nach der Rezeption wurde die Stimmung der Probanden gemessen. Die Werbewirkung wurde über die ungestützte und gestützte Erinnerung an die beworbenen Produkte sowie die Erinnerung an inhaltliche Details des Spots erhoben.

In dieser Studie fanden die Autoren einen negativen Einfluss des violenten Programmumfelds auf die Spoterinnerung – allerdings war dieser nicht in Bezug auf den Experimentalspot, sondern nur in Bezug auf die neutralen Füllspots festzustellen, die beide im nicht-violenten Kontext besser erinnert wurden. Auch für die nicht-violente Variante des Experimentalspots galt, dass sie im violenten Umfeld schlechter erinnert wurde als im nicht-violenten, die (zumindest frei generell besser erinnerte) violente Variante des Experimentalspots hingegen bewirkte im violenten Umfeld bessere Erinnerungswerte als im nicht-violenten.[266] Die Befunde sprechen folglich dafür, dass eine Übereinstimmung zwischen Programm- und Werbeinhalten die besten Erinnerungseffekte erzielt. Die Position innerhalb des Werbeblocks hatte keinen Effekt, und auch soziodemografische Variablen, Fernsehgewohnheiten, Programm- und Spotbekanntheit sowie die subjektive Beurteilung des Programms zeigten keinen Einfluss. Die Forscher stellten außerdem fest, dass (nur) der violente Filmausschnitt die Feindseligkeit der Probanden erhöhte. Eine höhere Feindseligkeit wiederum ging mit einer schlechteren Detail-Erinnerung für die nicht-violente Version des Experimentalspots sowie für einen der beiden neutralen Füllspots im violenten Umfeld einher. Die (gestützte) Erinnerung an die violente Version des Experimentalspots hingegen wurde bei erhöhter Feindseligkeit durch das violenten

[266] Signifikante Ergebnisse zeigten sich nur für die gestützte Erinnerung. Für die freie Erinnerung und die Detailerinnerung waren die Ergebnisse nicht signifikant, wiesen aber in dieselbe Richtung.

Umfeld verbessert. Für die anderen abhängigen Variablen zeigten sich diese Effekte allerdings nicht.

Insgesamt sprechen die Befunde nach Gunter, Furnham und Pappa (2005, 1693) dafür, dass die Erzeugung einer feindseligen Stimmung auf dem Weg des Primings weitere feindselige Gedanken aktiviert hat, die die Verarbeitung damit nicht in Einklang stehender (nicht-violenter) Werbeinhalte beeinträchtigte. Ein „Mood-Repair-Effekt“ bestätigte sich hingegen nicht, da dieser eine generell schlechtere Spot-Erinnerung bei vom violenten Programm verursachter Feindseligkeit vorausgesetzt hätte, diese in Bezug auf die violenten Spotversion aber nicht eintrat. Für diese Überlegungen zu möglichen Wirkungsmechanismen gibt es in der Untersuchung der Autoren allerdings lediglich gewisse Anhaltspunkte – nachgewiesen wurden sie nicht.

Interaktionseffekte zwischen Programm und Werbung wurden auch in einer neueren Studie von Bushman (2007) untersucht. 324 Studierende (50% Frauen) sahen ein Programm mit violentem, sexuellem oder neutralem Inhalt von ca. 45 Minuten Dauer. In dieses waren 3 Werbeblöcke à 3 Spots eingebettet (jeweils einer mit violentem, sexuellem und neutralem Inhalt, in der Reihenfolge variiert). Insgesamt kamen 6 Varianten jedes Programmtyps und 27 Varianten von Spots zum Einsatz. Eine Besonderheit der Studie besteht darin, dass für jedes der 9 beworbenen, bekannten Produkte ein real existierender Spot mit violentem, einer mit sexuellem und einer mit neutralem Inhalt verwendet wurde (wobei die Probanden pro Produkt jeweils nur einen dieser Spots sahen). Auf diese Weise konnte ausgeschlossen werden, dass die Befunde durch Unterschiede in den beworbenen Produkten verzerrt sind.

Es zeigte sich, dass Werbung im Rahmen neutraler Programme 17% bzw. 21% besser (ungestützt) erinnert wurde als Werbung im Rahmen von Programmen mit violentem bzw. sexuellem Inhalt, zwischen denen keine signifikanten Unterschiede bestanden. Violente Werbespots wurden 20% schlechter erinnert als Spots mit sexuellem Inhalt und 18% schlechter als neutrale Spots, wobei sich Spots mit sexuellem und neutralem Inhalt in Bezug auf ihre Erinnerungswirkung nicht signifikant voneinander unterschieden.

Interaktionseffekte zwischen Programminhalt und Inhalt des Werbespots zeigten sich nicht, d.h. eine Übereinstimmung zwischen Programminhalt und Spot (z.B. violente Spots in violentem Umfeld) bewirkte keine Steigerung des Erinnerungseffekts. Bushman (2007, 1793) weist darauf hin, dass die Probanden im Labor keine Mög-

lichkeit zur Auswahl des gesehenen Programms hatten – bei freiwilliger Rezeption und damit einhergehender höherer Motivation zur Nutzung spezieller Inhalte sei möglicherweise auch ein auf Priming basierender Konsistenzeffekt eher feststellbar.[267]

Ob die schlechtere Erinnerung von Werbung in violentem bzw. sexuellem Umfeld auf einen Absorptionseffekt, d.h. eine Ablenkung der Aufmerksamkeit, zurückzuführen ist – wie von Bushman (2007, 1794; vgl. auch Bushman 2005, 702) vermutet – wurde im Rahmen dieser Studie nicht untersucht.

Teils in Übereinstimmung teils in Widerspruch zu den bislang geschilderten Befunden stehen die Ergebnisse der jüngsten Untersuchung zu diesem Thema. Ferguson u.a. (im Druck) ließen 212 Probanden (63% Frauen; Durchschnittsalter 24 Jahre) eine Sendung mit violentem, sexuellem, violentem und sexuellem oder neutralem Inhalt sehen, in die im Rahmen von 3 Werbeunterbrechungen insgesamt 12 violente, sexuelle und neutrale Spots für bekannte Produkte eingebettet waren (in jeder Unterbrechung war mindestens ein Spot der 3 Kategorien in für alle identischer Reihenfolge vorhanden – neutrale Spots waren zudem humorvoll, um dem Aktivierungseffekt violenter und sexueller Spots möglichst gut zu entsprechen).

Die Forscher kamen zu dem Ergebnis, dass violente und sexuelle Programminhalte weder die (ungestützte) Erinnerung an die Spots noch die Kaufabsicht beeinträchtigten. Violente und sexuelle Spots wurden besser erinnert als neutrale (die entsprechenden Effekte für die Kaufabsicht waren schwach und nicht signifikant). Interaktionseffekte zeigten sich nicht. Die Kaufabsicht war zwar größer, wenn violente Spots in einem neutralen Umfeld gezeigt wurden, der Effekt war mit $r = .12$ aber gering und nicht signifikant. Es waren keine Geschlechtsunterschiede feststellbar, und auch die Bekanntheit des verwendeten Programms bzw. der wahrgenommene Rezeptionsgenuss hatten keinen Einfluss auf die Befunde. Ferguson u.a. (im Druck) zufolge hat also das Programmumfeld keine Bedeutung für die Werbewirkung, violente bzw. sexuelle Aspekte in der Werbung selbst können die Erinnerungswirkung aber erhöhen, ohne dass ihre Effekte von der Passung mit dem Umfeld abhängig wären.

[267] Bei Bushman (2007) wie auch in den anderen hier referierten Studien ist in Bezug auf eine Übereinstimmung von Programm und Spotinhalt vom „Congruency Effect“ die Rede. Der zu Beginn des Kapitels vorgestellten Terminologie entsprechend, wird dieser Begriff hier jedoch mit „Konsistenzeffekt“ übersetzt.

Insgesamt ist festzuhalten, dass die Ergebnisse zum Einfluss von Gewalt auf die Werbewirkung trotz z.T. widersprüchlicher Befundlage eher gegen den Einsatz von Spots in violenten Programmumfeldern sprechen. Dass Spots, die ebenfalls Gewalt enthalten, in einem solchen Kontext besonders gute Erinnerungseffekte erzielen, dürfte angesichts der Seltenheit violenter Elemente in der Werbung für die Werbepraxis eher von geringer Bedeutung sein. Im Hinblick auf die Frage, ob die Wirkungsbeeinträchtigung tatsächlich auf den Gewaltgehalt oder andere Eigenschaften violenter Programme zurückzuführen ist und welche Mechanismen hinter den festgestellten Effekten stehen, gibt es noch weiteren Forschungsbedarf.

4. Inhaltsvariablen und situative Bedingungen der Mediennutzung

4.1. Vorbemerkungen

Die Forschung zur Bedeutung verschiedener Darstellungsformen von Mediengewalt ist in den letzten Jahren insbesondere durch computerspielbezogene Studien ergänzt worden. Teilweise lassen sich die Befunde entsprechender Untersuchungen mit den für die „klassischen“ Medien erhaltenen Erkenntnissen zusammenführen, teilweise betreffen die Ergebnisse aber auch computerspielspezifische Inhaltsvariablen. An dieser Sachlage orientiert sich auch der Aufbau dieses Kapitels. Zunächst soll der Forschungsstand zu Inhaltsfaktoren dargestellt werden, die sich in ähnlicher Form in verschiedenen Medien finden. Hier werden auch Befunde der Computerspielforschung einbezogen. Im Anschluss daran sollen Darstellungsweisen im Vordergrund stehen, die ausschließlich in interaktiven Medieninhalten anzutreffen sind. Von den inhaltsbezogenen Faktoren getrennt betrachtet werden im Folgenden Variablen, die nicht den Medieninhalt selbst, sondern dessen Nutzungsumstände betreffen und als situative Bedingungen der Mediennutzung bezeichnet werden sollen (Kooperation und Wettbewerb; Dauer des Spiels).

4.2. Allgemeine Inhaltsvariablen

4.2.1. Arten von Gewalt

Noch nicht besonders viele, aber immerhin einige Studien sind der Frage nachgegangen, ob verschiedene Formen in den Medien dargestellter Gewalt beim Rezipienten auch in unterschiedlichem Maß gewaltfördernd wirken.

Sarah M. Coyne hat dabei den Schwerpunkt auf die Unterscheidung von *direkter* und *indirekter* Aggression gelegt. Indirekte Aggression wird dabei von Coyne, Archer und Eslea (2004, 236) verstanden als „both verbal (e.g., spreading rumors) and physical (e.g., destroying property behind one's back) aggression that is acted out behind the victim's back". Ergänzt wird das Konzept der indirekten Aggression hier durch nonverbale und Beziehungsaggression. Direkte Aggression wird demgegenüber definiert als „both physical (e.g., hitting or punching) and verbal (e.g., calling names) aggression that is carried out directly to, or in front of the victim." (Coyne / Archer / Eslea 2004, 238; vgl. auch Kapitel II.1.).

Coyne, Archer und Eslea (2004) zeigten 199 britischen Kindern (94 davon weiblich) zwischen 11 und 14 Jahren einen Filmclip mit indirekter, mit direkter bzw. ohne Aggression. Das aggressive Stimulusmaterial zeigte eine Protagonistin, die mit verschiedenen aggressiven Methoden (erfolgreich) versuchte, eine Freundin, die sich zugunsten einer Gruppe populärer Mädchen von ihr abgewandt hatte, von ihrem Fehler zu überzeugen und für sich zurückzugewinnen. In der Variante mit indirekter Aggression bestanden diese Methoden darin, dass die Protagonistin Gerüchte streute, kompromittierende Bilder in der Schule aufhängte, einen Schulaufsatz stahl und den Freund ihrer (ehemaligen) Freundin dazu brachte, sich von dieser zu trennen. In der Variante mit direkter Aggression griff die Protagonistin ihre ehemalige Freundin körperlich an, beleidigte sie und zerriss ihren Schulaufsatz. Das neutrale Video enthielt eine Reihe von Sportclips.

Die Reaktionen der Versuchsteilnehmer auf das Stimulusmaterial wurden mit zwei Methoden gemessen: Zur Erhebung indirekter Aggression wurden die Probanden aufgefordert, im Rahmen einer angeblichen Evaluation des Versuchsleiters ein Urteil über diesen abzugeben, das für seine weitere Beschäftigung an der Universität mitentscheidend sein sollte. Zugleich wurden die Versuchspersonen aufgefordert, einen Geldbetrag zu nennen, den sie als Bonus für den Forscher als angemessen betrachteten. Der zu beurteilende Versuchsleiter hatte die Teilnehmer zu Beginn des Experiments verärgert, indem er sich abfällig über deren Leistungen bei der Lösung eines schwierigen Puzzles geäußert hatte. Zudem wurden den Teilnehmern verschiedene Geschichten vorgelegt, in denen sich ein Protagonist aus nicht eindeutig zu identifizierenden Gründen indirekt bzw. direkt aggressiv verhielt. Die Probanden sollten angeben, wie sie selbst sich in der geschilderten Situation gegenüber dem Aggressor verhalten würden. Ihre Antworten wurden auf direkt bzw. indirekt aggressive bzw. nicht-aggressive Verhaltensweisen hin kodiert.

Es zeigte sich, dass die Versuchsteilnehmer, die das Video mit indirekter Gewalt gesehen hatten, dem Forscher weniger Geld zubilligten als diejenigen, die das Video mit direkter Gewalt gesehen hatten. Diese wiederum wählten einen geringeren Betrag als die Probanden, die ein gewaltfreies Video gesehen hatten. Das Urteil über den Versuchsleiter fiel in beiden Gewalt-Video-Gruppen negativer aus als in der Gruppe mit neutralem Video. In Bezug auf die violenten Szenarien wählten die Probanden eher die Aggressionsvariante, die auch der im gesehenen Video entsprach. Die Autoren schließen aus ihren Befunden zum einen auf einen *generell* violenzfördernden Effekt von Gewaltdarstellungen, da sowohl direkte als auch indirekte Aggression im Video zu indirekter Aggression gegenüber dem Versuchsleiter führte. Zum anderen gebe es auch *spezifische* Wirkungen, die sich im Experiment darin gezeigt hätten, dass die Rezeption indirekter Gewalt die stärkste eigene indirekte Aggression in Bezug auf die Geldzuteilung zur Folge hatte. Spezifische Wirkungen kämen v.a. dann zum Tragen, wenn die Rezipienten zwischen verschiedenen Aggressionsformen wählen könnten. Dies zeigte sich in der Studie von Coyne, Archer und Eslea (2004) daran, dass die Probanden mehr indirekt aggressive Antworten auf die violenten Szenarien nach Rezeption indirekter Aggression und mehr direkt aggressive Antworten nach Rezeption direkter Aggression gaben.

In einer weiteren Studie wandten Coyne u.a. (2008) eine ähnliche Forschungslogik auf die Darstellung physischer bzw. relationaler Aggression an. 53 Probandinnen im Alter von durchschnittlich 23 Jahren sahen einen Filmausschnitt mit einer dieser beiden Aggressionsformen bzw. ohne Aggression (die Auszüge stammten aus den Filmen *Kill Bill*, *Mean Girls* und *What Lies Beneath*). Im Anschluss an die Rezeption wurden die Versuchsteilnehmerinnen im Rahmen des bereits geschilderten Puzzle-Szenarios von einer Mitarbeiterin des Versuchsleiters verärgert, führten einen Geräuschtest (vgl. Kapitel II.3.2.3.) gegen diese Mitarbeiterin durch (Messung physischer Aggression) und gaben im Anschluss eine angeblich karrierebeeinflussende Beurteilung über sie ab (relationale Aggression).

Es zeigte sich, dass diejenigen, die einen violenten Filmausschnitt gesehen hatten, lautere und längere Geräusche wählten und die Mitarbeiterin des Versuchsleiters negativer beurteilten als diejenigen, die mit dem nicht-aggressiven Video konfrontiert worden waren. Zwischen den beiden Experimentalgruppen (physisch bzw. relational aggressives Video) zeigten sich keine Unterschiede. Aus diesen Befunden schließen die Autoren auf einen „Generalisierungseffekt“, d.h. die Rezeption einer

Aggressionsform könne die Manifestation einer anderen begünstigen.[268] Besonders bemerkenswert sei die Tatsache, dass offenbar auch relationale Gewaltdarstellungen physische Gewalt auslösen könnten. Bei der Beurteilung der Ergebnisse ist allerdings die Problematik der Aggressionsmessung über den Geräuschtest ebenso zu berücksichtigen wie die Tatsache, dass der Geräuschtest selbst die Aggression gegenüber der Mitarbeiterin und damit auch die Messung relationaler Aggression beeinflusst haben kann.

Der Frage einer Übertragbarkeit der Aggressionsformen sind Coyne und Archer (2005) auch im Rahmen einer Korrelationsstudie nachgegangen. 347 Jugendliche zwischen 11 und 14 Jahren (159 weiblich) wählten in einer Befragung aus einer Liste der populärsten Fernsehprogramme die fünf von ihnen am häufigsten gesehenen Sendungen aus. Auf Basis einer von Coyne und Archer (2004; vgl. Kapitel III.3.4.1.) durchgeführten Inhaltsanalyse wurde der Gehalt indirekter und physischer Gewalt dieser Programme bestimmt. Die indirekte und physische Aggression der Probanden selbst wurde über ein Peer-Nominations-Verfahren erhoben.

Die Forscher kamen zu dem Ergebnis, dass Frauen sowohl im Fernsehen als auch in der Realität indirekte, Männer hingegen physische Aggression bevorzugten. Im Rahmen einer Regressionsanalyse erwiesen sich die jeweils andere Aggressionsform sowie das Geschlecht als wichtigste Einflussfaktoren auf das indirekte bzw. physische Aggressionsverhalten. Die Autoren interpretieren ihre Ergebnisse dahingehend, dass auch indirekte Fernsehaggression indirektes Gewaltverhalten vorhersagte. Allerdings war der Erklärungsbeitrag dieser Variable minimal ($B = .06$; $p < .05$, Verbesserung der Erklärungsleistung des Gesamtmodells = 1%). Eine nur auf Frauen bezogene Auswertung zeigte, dass indirekt aggressive Frauen indirekte Fernsehgewalt signifikant stärker und physische Fernsehgewalt weniger stark präferierten als nicht-aggressive Frauen. Abgesehen von der Schwäche der Effekte kann auf Basis dieser Korrelationsstudie keine Aussage über die Kausalitätsrichtung getroffen werden, d.h. möglicherweise bestimmt die Aggressionsneigung die Art des Fernsehkonsums und nicht umgekehrt.

Verschiedene Arten von Gewalt in Computerspielen waren Gegenstand einer Untersuchung von Eastin und Griffiths (2006). Die Forscher gingen von der Annahme aus, dass nicht Ego-Shooter mit der Möglichkeit des virtuellen Waffengebrauchs die

[268] Zu weiteren Studien, die Hinweise auf einen Zusammenhang zwischen dem Konsum physischer Aggression in den Medien und relationalem Aggressionsverhalten fanden, vgl. Huesmann 2003 und Ostrov / Gentile / Crick 2006.

stärkste Wirkung auf die Gewaltneigung der Rezipienten zeigen würden, sondern vielmehr ein Spiel mit Formen der Gewaltausübung, die leichter an bereits existierende Skripts anknüpfen und eher einen Transfer von der Spielewelt in die reale Welt ermöglichen würden, wie z.B. ein Boxkampf. Die Forscher ließen 219 männliche Studierende im Durchschnittsalter von gut 21 Jahren ein Schießspiel (*Unreal Tournament: Game of the Year Edition*), ein Kampfspiel (*Knockout Kings 2002*) oder ein Rennspiel (*Gran Tourismo 3: A-Spec*) spielen.[269]

Als abhängige Variablen wurden das Präsenzgefühl, d.h. der Eindruck der Anwesenheit in der virtuellen Welt,[270] und der Hostile Expectation Bias[271] gemessen. Es zeigte sich, dass das Shooter-Spiel ein höheres Präsenzgefühl auslöste als das Kampfspiel, dieses aber einen stärkeren Hostile Expectation Bias hervorrief als die beiden anderen Spiele. Dies galt für den Gesamtindex und violente Verhaltensweisen, nicht jedoch für violente Gedanken und Gefühle, die beim Kampfspiel am ausgeprägtesten waren, sich aber nur signifikant von den entsprechenden Reaktionen der Rennspiel-Gruppe und nicht von denen der Shooter-Gruppe unterschieden.

Insgesamt bieten die vorgestellten Studien nicht viel mehr als einen ersten Hinweis darauf, dass verschiedene Arten der Gewaltausübung in den Medien beim Rezipienten verschiedene Wirkungen hervorrufen können. Zuschauer bzw. Spieler können demnach aber auch aus nicht direkt in die Realität übertragbaren Gewaltdarstellungen eigene Aggressionsreaktionen ableiten. Es wurde bislang nur ein kleiner Ausschnitt denkbarer Gewaltvarianten untersucht, und das Zusammenwirken mit anderen inhaltlichen und rezipientenspezifischen Faktoren ist noch unklar.

4.2.2. Ausmaß und Grad der expliziten Darstellung von Gewalt

Die Forschung geht davon aus dass die *Menge* in den Medien gezeigter Gewalt für potenzielle negative Effekte nicht bedeutungslos ist. Dem *Kontext* der Gewaltpräsentation bzw. Form der Gewaltausübung im Computerspiel wird aber die wichtigere Rolle zugeschrieben. Schon frühere Studien haben gezeigt, dass die Art und Weise, in der Gewalt präsentiert wird, Einfluss darauf nimmt, wie hoch der Gewaltgehalt von Medieninhalten eingeschätzt wird (vgl. Früh 2001; Potter / Tomasello 2003). Chory-Assad, Taylor und Lewis (2006) haben in einer neueren Untersuchung

---

[269] Zu weiteren Variationen im Rahmen der Studie vgl. Kapitel VI.4.3.2. und VI.4.4.1.

[270] Vgl. zu diesem Begriff Kapitel VI.4.3.1.

[271] Erhoben über die Vervollständigung dreier ambivalenter Geschichten, die im Hinblick auf die genannten aggressiven Kognitionen, Emotionen und Verhaltensweisen ausgewertet wurde.

verglichen, welchen Einfluss die reine Häufigkeit des Konsums violenter Computerspiele im Vergleich zur Wahrnehmung bzw. Interpretation des violenten Spielinhalts auf die Akzeptanz von Gewalt im realen Leben hat. Sie befragten 124 im Durchschnitt knapp 21-jährige Studierende nach der Häufigkeit ihres Computerspielkonsums und ließen sie dann ihr präferiertes violentes Spiel in Bezug auf die Anschaulichkeit, den Realismus, die Ernsthaftigkeit, die Deutlichkeit und die Belohnung von Gewalt beurteilen. Zudem sollten die Probanden angeben, wie gerechtfertigt, belohnt, bestraft und realistisch sie die von ihnen im Spiel ausgeübten Gewaltakte einschätzten, inwieweit sie ihre violenten Aktionen bedauerten, sich mit der Spielfigur identifizierten und ob sie glaubten, durch Gewalt Schaden anzurichten. Die Akzeptanz von Gewalt wurde über die Zustimmung zu verschiedenen Argumenten der Selbstrechtfertigung bei violentem Verhaltens gemessen (Strategien des „Moral Disengagement“ nach Bandura 2002; vgl. Kapitel V.8.). Die Autoren fanden keinen signifikanten Zusammenhang zwischen der Häufigkeit des Computerspielens und der Akzeptanz von Gewalt, wohl aber zwischen der Interpretation der Spielegewalt und der Rechtfertigung violenter Handlungen. Allerdings waren die Befunde nicht statistisch signifikant und zeigten sich nur in Bezug auf einige Wahrnehmungsvariablen (Ernsthaftigkeit des Spiels, Identifikation mit der Spielfigur, geringe Anschaulichkeit) sowie einige Rechtfertigungsstrategien. Darüber hinaus wurde in dieser Studie nicht nach der Häufigkeit des Konsums speziell *violenter* Spiele gefragt. Obwohl diese Untersuchung dadurch in ihrer Aussagekraft höchst eingeschränkt ist, liegt in der Betrachtung der Art und Weise der Gewaltdarstellung und ihrer subjektiven Wahrnehmung vermutlich ein wichtiger Schlüssel zum differenzierten Verständnis der Wirkung von Mediengewalt.

Dass das reine Zählen von Gewaltakten zu kurz greift, bringen z.B. Lachlan und Maloney (2008, 299) zum Ausdruck, wenn sie fragen: „Who are we more concerned about, the game player who doesn’t adapt well to the environment and experiences a hundred acts of violence, or the game player that adapts so well that he or she can use violence well to accomplish tasks, thus experiencing only a handful of aggressive interactions?“

Ähnliches wie für die Menge gilt auch für die *Brutalität und explizite Darstellung von Gewalt*. Auch hier kann nicht von einer linearen, positiven Beziehung zwischen deren Intensität und den bewirkten Effekten ausgegangen werden. Wie bereits im Forschungsbericht aus dem Jahr 2004 konstatiert, sprechen die Befunde zur Wirkung von Opferdarstellungen vielmehr dafür, dass das Zeigen negativer Konsequenzen von Gewalt für die Opfer („schmutzige Gewalt“) die Gewaltneigung des Rezipienten

hemmen kann (vgl. Kapitel V.1.; VI.4.2.7.). Auch ist nicht zu bestreiten, dass implizite violente Stimuli stärkere Reaktionen auslösen können als explizite Brutalität (vgl. Kunczik / Zipfel 2004, S. 130-132; 2006, 250f.).

An diesen Feststellungen hat sich auch durch die Forschung der letzten Jahre nichts geändert. Es sind allerdings einige Studien hinzugekommen, die sich mit der Art bzw. dem Ausmaß der *Darstellung von Blut* in Computerspielen einem speziellen Aspekt der Thematik gewidmet haben. Zwei der in diesem Kontext vorgelegten Studien haben sich damit beschäftigt, ob eine Verfremdung der Blutdarstellung durch die Wahl einer unrealistischen Farbe des Blutes, wie sie viele Hersteller zur „Entschärfung“ violenter Spiele einsetzen, negative Effekte tatsächlich verringern kann. Anderson u.a. (2004) stellten hierzu in einem Experiment mit 204 Studierenden (davon 134 Frauen) fest, dass es keinen Unterschied machte, ob sich die Gewalt im Spiel gegen Menschen mit rotem Blut richtete oder gegen Aliens mit grünem Blut (Gewalt wurde über den Geräuschtest und Selbstangaben gemessen).

Auch Jeong, Biocca und Bohil (2008) variierten in ihrer Studie die Farbe der Blutdarstellung (rot bzw. blau). An der Untersuchung nahmen 80 durchschnittlich 20-jährige Studierende teil. Da auch das Vorhandensein von Schmerzensschreien und die Spielperspektive variiert wurden, war jede der 8 Gruppen nur mit 10 Probanden besetzt, von denen jeweils 2 weiblich waren. Die Probanden spielten 12 Minuten lang das Spiel *Half Life 2*. Es stellte sich heraus, dass rotes Blut sowie das Vorhandensein von Schmerzensschreien der Getöteten die Erregung der Probanden (gemessen über Selbstangaben) im Vergleich mit den anderen Gruppen erhöhte. Erregung hing außerdem mit einem stärkeren Präsenzgefühl[272] (bezogen auf physische Präsenz und Involvement) zusammen, das wiederum die Erinnerung an die Spielszenen verbesserte. Das Zeigen von Blut bzw. Schmerzensschreie wirkte allerdings nur indirekt über die Erregung auf das Präsenzgefühl. Einen direkten Zusammenhang gab es nicht. Was sich dagegen zeigte, war eine höhere Erinnerungsleistung durch bei rotem Blut und Schmerzensschreien (gemessen über Screenshots von den Probanden bekannten gewalthaltigen und nicht gewalthaltigen sowie unbekannten Szenen). In dieser leichteren Zugänglichkeit violenter Kognitionen sehen die Autoren eine mögliche Vorstufe für aggressives Handeln. Abgesehen davon, dass violente Verhaltenstendenzen selbst nicht gemessen wurden, ist an dieser Studie die kleine Zahl von Versuchspersonen pro Gruppe ebenso problematisch wie die Tatsache, dass nur die Farbe des aus Wunden austretenden Blutes variiert wurde, das im Hinter-

[272] Vgl. zu diesem Begriff Kapitel VI.4.3.

grund der Spielszenen zu sehende Blut aber in allen Experimentalgruppen rot war, so dass die experimentelle Variation als unvollständig bezeichnet werden muss.

Andere Studien haben nicht die Farbe des Blutes verändert, sondern untersucht, ob Spiele mit Blutdarstellung andere Effekte haben als Spiele ohne Blutdarstellungen. So haben z.B. Ballard und Wiest schon 1996 festgestellt, dass ein violentes Spiel mit Blutdarstellung eine höhere Feindseligkeit, eine höhere Herzfrequenz und einen höheren systolischen Blutdruck auslöste als dasselbe Spiel ohne Blutdarstellung.

Bei Farrar, Krcmar und Nowak (2006) bewirkte ein violentes Shooter-Spiel mit Blut mehr Intentionen zu physischer Aggression (gemessen über Antworten auf ambivalente Szenarien) als dasselbe Spiel ohne Blutdarstellungen. Im Hinblick auf die aktuelle Feindseligkeit und die verbale Aggression zeigten sich allerdings keine Unterschiede. Zudem waren die festgestellten Effektstärken, wie die Autorinnen (2006, 399) selbst konstatieren, sehr gering. Die durch die Blutdarstellung erklärte Varianz betrug z.B. in Bezug auf physische Aggression lediglich 2%.

2009 stellten Krcmar und Farrar fest, dass die Intention zum Gebrauch verbaler Gewalt (ebenfalls über die Szenario-Technik erhoben) bei den Probanden, die zuvor ein Spiel mit Blutdarstellungen gespielt hatten, größer war als bei denjenigen, die mit einem Spiel ohne Blutdarstellungen konfrontiert worden waren. Allerdings galt dies nur, wenn die Probanden auch eine Zunahme aggressiver Kognitionen bzw. aggressiver Gefühle an den Tag legten (gemessen über einen Wortassoziationstest). Ferner zeigte sich für die anderen abhängigen Variablen[273] kein Effekt (vgl. zu dieser Studie auch Kapitel VI.4.3.4.).[274]

Eine noch differenziertere Untersuchung der Blutdarstellungen in Computerspielen haben Barlett, Harris und Bruey (2008) vorgenommen. 74 Studierende (65 männlich) im Durchschnittsalter von 19,5 Jahren spielten das Spiel *Mortal Kombat: Deadly Alliance* entweder in einer Version mit maximaler, mittlerer, geringer oder gar keiner Darstellung von Blut. Im Anschluss an das Spiel wurden die aktuelle Feindseligkeit (State Hostility) und die Feindseligkeit als Charakterzug (Trait Hostility) sowie die Herzrate gemessen. Aggressives Verhalten wurde zum einen über die durchschnittli-

---

[273] Hierbei handelte es sich um die Intention zu physischem Gewaltverhalten (gemessen über Antworten auf Szenarien) und Racheverhalten (gemessen über die (schlechte) Bewertung einer an der Versuchsdurchführung beteiligten Person).

[274] Zudem bleibt erklärungsbedürftig, weshalb aggressive Kognitionen bzw. Affekte die Wirkung der Blutdarstellung moderierten, nicht jedoch den generellen Zusammenhang zwischen dem Spielen violenter Spiele und Gewaltverhalten.

che Zeit operationalisiert, die die Teilnehmer im Spiel pro Runde (3 Runden wurden gespielt) eine Waffe gebrauchten, sowie zum anderen über den Anteil, den die Zeit mit Waffengebrauch an der gesamten Spielzeit ausmachte.

In den Versionen mit maximaler und mit mittlerer Blutdarstellung zeigte sich im Gegensatz zu den Versionen mit wenig bzw. keinem Blut ein signifikanter Anstieg der aktuellen Feindseligkeit sowie bei der Gruppe mit maximaler Blutdarstellung auch der Herzrate zwischen der Messung vor und nach dem Spiel. Der Anteil der Zeit mit Waffengebrauch an der gesamten Spielzeit war bei den Spielern in der Version mit maximaler und mittlerer Blutexposition signifikant höher als bei den anderen beiden Gruppen (am höchsten fiel er allerdings in der Gruppe mit mittlerer Blutdarstellung aus).

In einer Anschluss-Studie untersuchten Barlett, Bruey und Harris (2008) 31 Probanden (16 männlich, Durchschnittsalter 18,5 Jahre) auf Unterschiede in der Reaktion auf eine maximale und keine Blutdarstellung. Als abhängige Variablen wurden aggressive Gedanken durch einen Wortassoziationstest erhoben. Die Gruppe mit Blutdarstellung zeigte dabei signifikant mehr aggressive Gedanken als die Gruppe ohne Blutdarstellung.

Insgesamt sprechen die bislang vorliegenden Befunde dafür, dass zwar nicht die Farbe des Blutes, die Tatsache der Blutdarstellung als solche jedoch durchaus in der Lage ist, das Wirkungspotenzial eines violenten Computerspiels zu erhöhen. Die Effekte waren allerdings z.T. gering und nicht immer über alle untersuchten abhängigen Variablen hinweg festzustellen. Darüber hinaus herrscht unter den Forschern keine Einigkeit darüber, wie die Wirkung der Blutdarstellung zu erklären ist. Während die einen annehmen, dass Blutdarstellungen über einen Priming-Effekt zur Aktivierung aggressiver Gedanken, Gefühle und Verhaltensweisen führen (vgl. Barlett / Harris / Bruey 2008), nehmen die anderen an, dass die Sichtbarkeit von Blut vom Spieler als Erfolgssignal und Belohnung gewertet wird (vgl. Farrar / Krcmar / Nowak 2006; Krcmar / Farrar 2009) oder sehen darin ein Element, das den Realismus des Spiels erhöht (vgl. Jeong / Biocca / Bohil 2008). Die Bedeutung von Blutdarstellungen ist folglich nicht nur im Kontext der expliziten Darstellung von Gewalt, sondern auch im Zusammenhang mit weiteren, im Folgenden näher betrachteten inhaltlichen Kontextfaktoren zu beurteilen.

4.2.3. Realismus

Die bisherige Forschung spricht dafür, dass reale bzw. realistische Gewaltdarstellungen größere Furcht und stärkere aggressive Reaktionen auslösen können als fiktive bzw. als unrealistisch dargestellte Gewalt. Die Folgerung, dass eine Förderung der Unterscheidungsfähigkeit zwischen Realität und Fiktion bei Kindern vor negativen Folgen von Mediengewalt schützen könne, scheint zwar auf Angstreaktionen zuzutreffen, hat sich aber in Bezug auf Aggression als zweifelhaft erwiesen. Die von Freitag und Zeitter (1999b; 2001) aufgeworfene Frage *Schützt Wissen vor Wirkung?* muss offensichtlich verneint werden, solange nicht zusätzlich eine negative Bewertung violenter Verhaltensweisen erfolgt (vgl. dazu ausführlich Kunczik / Zipfel 2004, S. 142; 2006, 259-262 und Kapitel VIII). Unabhängig von der Unterscheidungsfähigkeit zwischen Realität und Fiktion stellten Peters Bierwirth und Blumberg (2010; vgl. auch Blumberg / Peters Bierwirth / Schwarz 2008) in einer Studie mit 72 amerikanischen Kindern im Alter von 3 bis 4 Jahren fest, dass diese moralisch verwerfliche Verhaltensweisen negativ beurteilten – egal ob sie realistisch oder cartoonähnlich dargestellt worden waren. Der verursachte Schaden wurde in Cartoons sogar als höher eingeschätzt. Dies könnte nach Annahme der Autoren auf die übertriebenen Gesichtsausdrücke und Körperbewegungen von Cartoon-Figuren zurückzuführen sein.

Aktuelle Studien zur Bedeutung des Realismus von Gewaltdarstellungen haben sich v.a. auf Computerspiele konzentriert. Hierbei ist zwischen Realismus im Sinne fortschrittlicher Grafik, die z.B. Spielfiguren wie echte Menschen erscheinen lässt, und Realismus im Sinne der Frage, mit welcher Wahrscheinlichkeit Bilder bzw. Ereignisse aus dem Computerspiel auch im realen Leben angetroffen werden können, zu unterscheiden (vgl. Barlett / Rodeheffer 2009).[275]

Realismus im Sinne des erstgenannten Begriffsverständnisses stand beispielsweise im Zentrum einer Studie von Ivory und Kalyanaraman (2007). Die Autoren untersuchten, wie sich der technische Fortschritt von Computerspielen auf das Präsenzgefühl,[276] das Involvement und die physiologische Erregung der Probanden auswirkt, und ob der Effekt violenter Spiele durch den technischen Fortschritt verstärkt wird. Die Autoren griffen damit eine Überlegung von Sherry (2001) auf, der einen

---

[275] Vgl. hierzu auch die schon in Bezug auf andere Medieninhalte angewandte Unterscheidung zwischen Realismus m Sinne von *Faktizität* bzw. Tatsächlichkeit und *sozialem Realismus* (vgl. Kunczik / Zipfel 2004, S. 142f., 269-271; 2006, 261 und Kapitel VIII.2.2.).

[276] Vgl. zu diesem Begriff Kapitel VI.4.3.1.

Zusammenhang zwischen der Effektstärke violenter Computerspiele und dem Erscheinungsjahr der entsprechenden Studien gefunden und diesen Befund auf die Verbesserung der Grafik von Computerspielen zurückgeführt hatte. Ivory und Kalyanaraman ließen in ihrer Studie 120 Probanden (68% weiblich) mit einem Durchschnittsalter von 20,5 Jahren ein älteres bzw. neueres violentes bzw. nicht-violentes Spiel spielen. Die älteren und neueren Spiele wurden so ausgewählt, dass sie sich durch einfache Handhabung und kurze Spielzeit auszeichneten („Arcade-Style Games"), der Spielerfolg nicht von der Vorerfahrung der Spieler mit bestimmten Spielstrategien oder Konsolensteuerungen abhing und die Spiele inhaltlich vergleichbar waren, sich durch das 6 bis 7 Jahre auseinanderliegende Erscheinungsdatum aber in der Qualität von Grafik und Sound[277] unterschieden. Als violente Spiele wurden *Zombie Raid* (1995) bzw. *The House of the Dead 2* (2001) verwendet, bei denen der Spieler mittels eines mausgesteuerten Fadenkreuzes Zombies töten muss. Als nicht-violente Spiele kamen *Diamonds 3D* (1996) und *3D Arkout* (2003) zum Einsatz, bei denen der Spieler mittels eines mausgesteuerten Schlägers Bälle gegen Wände schlagen muss, um diese einzureißen. Durch einen Pretest sowie Kontrollfragen in der Hauptuntersuchung wurde sichergestellt, dass die Spiele tatsächlich als unterschiedlich „fortschrittlich" bzw. violent wahrgenommen wurden. Es zeigte sich, dass die neueren Spiele zu einem stärkeren Präsenzgefühl, höherem Involvement und stärkerer Erregung (gemessen über Hautleitfähigkeit und Selbstangaben) führten, sich aber nicht auf aggressive Gedanken (gemessen über Wortassoziationstest) oder Gefühle (State Hostility) auswirkten. Gewaltinhalte zeigten keinerlei Effekte – mit Ausnahme eines mit Vorsicht zu interpretierenden Anstiegs der Feindseligkeit. Auch Interaktionseffekte zwischen Gewaltdarstellung und technischem Fortschritt zeigten sich nicht. Insgesamt fand die These, technisch fortgeschrittenere violente Spiele würden auch stärkere negative Effekte nach sich ziehen, keine Bestätigung.

In dieser Untersuchung kamen sehr einfache Spiele zu Einsatz, so dass die Ergebnisse nicht unbedingt auf komplexere Spiele übertragbar sind. Allerdings wurde große Sorgfalt darauf verwendet, dass sich das Stimulusmaterial bis auf die technische Qualität möglichst in keinem weiteren Faktor unterschied. Genau umgekehrt

[277] Die Bedeutung von *Soundeffekten* für die Wirkung violenter Spiele ist noch weitgehend unerforscht. Ein erster Hinweis ist einer Untersuchung von Tafalla (2007) zu entnehmen. In dieser wurde das Spiel *Doom* von den Probanden mit Soundtrack als violenter eingestuft wurde als ohne Soundtrack. Während das Vorhandensein des Soundtracks für den Spielerfolg von Frauen keine Bedeutung besaß und bei diesen eher Stress auszulösen schien (gemessen über den Blutdruck), spielten Männer doppelt so gut, wenn der Soundtrack vorhanden war. Dieser bewirkte bei ihnen offenbar Erregung (gemessen über die Pulsfrequenz).

war die Herangehensweise in einer Untersuchung von Barlett (2008). In dieser Studie spielten 245 Studierende (120 männlich) im Durchschnittsalter von 19 Jahren ein deutlich komplexeres violentes (*Mortal Kombat*) bzw. nicht-violentes Spiel (Baseball) auf verschiedenen Spielekonsolen (*Super Nintendo Entertainment System*, *Nintendo 64 Video Game System*, *PlayStation 2*). Die plattformspezifischen Spielevarianten unterschieden sich nicht nur im Hinblick auf Grafik- und Soundqualität voneinander, sondern auch in Bezug auf weitere Faktoren, wie z.B. die Bewegungsmöglichkeiten der Spielfigur und die Art der Controller. Wie die Autoren (2008, 546) selbst herausstellen, sind daher in dieser Studie die Effekte einzelner Spielelemente nicht sauber voneinander abgrenzbar.

Es zeigte sich, dass das violente Spiel insgesamt keine stärkere physiologische Erregung, wohl aber mehr aggressive Verhaltenstendenzen (gemessen über die Fortsetzung einer ambivalenten Geschichte) bewirkte als das nicht-violente Spiel. Die technischen Unterschiede zwischen den Konsolen erwies sich dagegen als einflusslos. Es gab jedoch insofern einen Interaktionseffekt, als in der Gruppe, die ein violentes Spiel auf der *Nintendo 64*-Plattform gespielt hatte, besonders viele aggressive Verhaltenstendenzen feststellbar waren.

In einer zweiten Untersuchung mit 143 Probanden (94 männlich) mit einem Durchschnittsalter von gut 19 Jahren wurde mit der *Nintendo Wii* eine noch neuere Spielekonsole mit der *Nintendo 64*-Plattform und der *PlayStation 2* verglichen. Da die *Nintendo Wii* mehr Bewegungen ermöglicht, die die Erregungsmessung beeinträchtigen können, wurden die Probanden in dieser Bedingung angewiesen, die Arme während des Spielens möglichst wenig zu bewegen. Es zeigte sich, dass die neueste Konsole sich von den anderen durch einen größeren Spielspaß unterschied und dass das Spiel auf der *Nintendo 64*-Plattform als besonders schwierig empfunden wurde. Dies könnte den Befund der ersten Studie in Bezug auf diese Spielplattform erklären. Das violente Spiel löste zwar mehr aggressive Gefühle (State Hostility-Skala) und Gedanken (gemessen über einen Wortassoziationstest) aus, nicht aber mehr physiologische Erregung und sogar eine geringere Immersion[278] als das nicht-violente Spiel. Zudem zeigten sich erneut keine Unterschiede zwischen den Plattformen. Der Effekt violenter Spiele wurde folglich durch fortschrittlichere Spielplattformen nicht weiter gesteigert.

[278] Vgl. zu diesem Begriff Kapitel VI.4.3.1.

Eine dritte Untersuchung zu dieser Thematik wurde von Krcmar und Farrar (2007) durchgeführt. In dieser Studie wurden mit *Doom 1* bzw. *Doom 3* komplexe violente Spiele verwendet. Außerdem wurde die experimentelle Variation möglichst eng auf die interessierenden Faktoren beschränkt, indem zwei Varianten desselben Spiels zum Einsatz kamen. *Doom 3* wurde von den 130 Probanden (Studierende im Durchschnittsalter von knapp 20 Jahren, davon 54 weiblich) als realistischer, plastischer und schwieriger empfunden, wies aber keine Unterschiede zu *Doom 1* in Bezug auf Spielgenuss, Geschwindigkeit und die Gewaltwahrnehmung auf. In die Studie wurde neben den zwei Experimentalgruppen eine Kontrollgruppe einbezogen, die den Fragebogen ohne vorheriges Spiel beantwortete.

In ihrer Studie untersuchten die Forscherinnen den Zusammenhang zwischen der *Doom*-Version auf der einen und der Identifikation der Spieler mit der Hauptspielfigur sowie der Aggression der Spieler auf der anderen Seite. Identifikation wurde in drei Dimensionen erhoben: 1. *Wishful Identification*, d.h. Identifikation im Sinne der Projektion eigener Wünsche auf die Spielfigur (Beispiel-Item: „Ich wünschte, ich könnte mehr wie die Spielfigur sein“), 2. *Involvement* (z.B. „Wenn ich die Spielfigur steuere, glaube ich fast, im Spiel zu sein“) sowie 3. *Rumination*, d.h. langfristiges Grübeln (z.B. „Wenn ich mit der Spielfigur spiele, denke ich darüber noch lange danach nach“). Gewalt wurde in Bezug auf aktuelle Aggressivität (Verhaltenstendenzen, verbale Aggression; bezogen auf vorgelegte Szenarien und gemessen über die die Beantwortung einer abgewandelten Buss-Perry-Skala), aggressive Gefühle (State Hostility-Skala) und aggressive Kognitionen (Wortassoziationstest) erhoben.

Bei den Spielern von *Doom 3* war eine stärkere Identifikation im Sinne von „Involvement“ und „Rumination“ festzustellen als bei den Spielern von *Doom 1*. Zudem zeigten die Spieler von *Doom 3* mehr physische (nicht aber verbale) Aggressivität, mehr aggressive Kognitionen und eine stärkere Feindseligkeit als die Spieler von *Doom 1*, die wiederum stärkere Reaktionen an den Tag legten als die Probanden in der Kontrollgruppe. Die Spieler von *Doom 3*, die mehr Involvement und Rumination berichteten, hatten auch ein höheres Aggressionsniveau (verbale und physische Aggression sowie Feindseligkeit) als die Spieler von *Doom 1* oder die der Kontrollgruppe. Außerdem zeigten Spieler, die früher schon einmal *Doom* gespielt hatten, eine stärkere „Wishful Identification“. Ob der höhere Schwierigkeitsgrad von *Doom 3* mehr Frustration und dadurch mehr Aggression bewirkte, wurde allerdings nicht geprüft.

Zur zweiten Form der Betrachtung von Realismus, der Frage, ob in den Medien gezeigte Ereignisse auch im realen Leben anzutreffen sind, liegen insgesamt deutlich weniger Untersuchungen vor. Dies gilt auch im Kontext der Computerspielforschung. Hier wurde in letzter Zeit nur eine Studie durchgeführt. Barlett und Rodeheffer (2009) ließen 74 Studierende im Durchschnittsalter von 21,5 Jahren (26 weiblich) 45 Minuten lang ein realistisches violentes (*Conflict Desert Storm*), ein unrealistisches violentes (*Star Wars Battlefront 2*) oder ein nicht-aggressives Spiel (*Hart Hitter Tennis*) spielen. Die realistische bzw. nicht realistische Anmutung der Spiele wurde über einen Pretest verifiziert. Als abhängige Variablen wurden alle 15 Minuten aggressive Gefühle (State Hostility-Skala) und Gedanken (Wortergänzungstest) erhoben und kontinuierlich physiologische Werte (Herzfrequenz, Körpertemperatur) gemessen. Die Spieler des realistischen Gewaltspiels hatten nur zum ersten Messzeitpunkt eine höhere Herzfrequenz als die Spieler des unrealistischen Gewaltspiels. In Bezug auf violente Gefühle zeigte sich ein Unterschied zwischen dem realistischen und dem unrealistischen Gewaltspiel erst nach den ersten 15 Minuten Spielzeit. Die Körpertemperatur und die aggressiven Gedanken der Probanden wurden durch den Realismus des Spiels nicht beeinflusst.

Eine Bilanz der Studien zur Wirkung des Realismus in Computerspielen führt zu dem Schluss, dass insgesamt bislang keine überzeugenden Belege dafür vorliegen, dass realistischere violente Spiele auch stärkere Aggressionseffekte nach sich ziehen. Allerdings ist es in bisherigen Studien auch nur bedingt gelungen, den Faktor „Realismus“ von anderen Spieleigenschaften zu isolieren.

4.2.4. Rechtfertigung von Gewalt

Die Darstellung von Gewalt als gerechtfertigt gehört zu den Inhaltsvariablen, denen die bisherige Forschung verhältnismäßig große Aufmerksamkeit gewidmet hat und zu denen relativ eindeutige Ergebnisse vorliegen. Diese sprechen dafür, dass gerechtfertigte Gewalt das Risiko für unerwünschte Folgen beim Rezipienten erhöhen kann. Dieses Ergebnis entspricht den Annahmen der Lerntheorie (vgl. Kapitel V.8.), derzufolge Gewaltdarstellungen v.a. dann als mögliches Verhaltensvorbild herangezogen werden, wenn Gewalt als gerechtfertigt und / oder als belohnt (bzw. nicht bestraft) dargestellt wird. Ältere Befunde zur Wahrnehmung von Fernsehgewalt (vgl. Moore / Cockerton 1996; Früh 2001; Vidal u.a. 2003) haben ergeben, dass Rezipienten legitime Gewalt weniger stark als Gewalt einstufen, sie als interessanter und als weniger ängstigend empfinden. Auch legen sie weniger Empathie mit den Gewaltopfern an den Tag, als wenn Gewalt als ungerechtfertigt dargestellt wird.

Dass aus dieser Art der Wahrnehmung tatsächlich eine Aggressionssteigerung resultiert, legen die Befunde der Meta-Analysen von Hogben (1998) und Paik / Comstock (1994) nahe, die beide für gerechtfertigte Gewalt stärkere Aggressionseffekte fanden als für ungerechtfertigte Gewalt.[279] Spätere Einzelstudien kamen zu vergleichbaren Ergebnissen: Krcmar und Valkenburg (1999) stellten fest, dass Kinder als gerechtfertigt dargestellte Gewalt akzeptabler fanden als ungerechtfertigt dargestellte Gewalt. Bei Krcmar und Cooke (2001) nahmen Aspekte der Rechtfertigung von Gewalt (operationalisiert über Bestrafung bzw. Provokation) Einfluss auf die Beurteilung von Gewaltdarstellungen durch Kinder und deren eigene Aggressionstendenzen.[280] Hopf (2001) hob die Bekräftigungsfunktion legitimer Gewaltdarstellungen insbesondere für ohnehin zur Gewaltbereitschaft neigende Jugendliche hervor. Ein Experiment von Grimm (1999, 517ff.) allerdings kam zu gegenteiligen Befunden. Probanden, die einen Ausschnitt aus *Rambo* gesehen hatten, in denen der Gewaltausbruch des Protagonisten mit erläuternder Vorgeschichte gezeigt wurde (gerechtfertigte Gewalt), fanden Rambos Handeln zwar im intrafiktionalen Kontext verständlicher, beurteilten aber verschiedene Formen von Gewalt im extrafiktionalen Kontext als weniger legitim.

Die Erkenntnislage der Forschung in Bezug auf die Rechtfertigung von Gewalt wird auch durch die mittlerweile hinzugekommenen Studien nicht wesentlich verändert. Mit einer Untersuchung von Früh und Fahr (2006) liegt allerdings eine Untersuchung vor, die keine nennenswerten Unterschiede in der Wirkung als gerechtfertigt und als ungerechtfertigt dargestellter Gewalt gefunden hat.[281] In ihrem ansonsten eher an methodischen Fragen interessierten Experiment haben die Autoren 37 Studierenden eine Filmszene gezeigt, in der der Gewaltakt eines Farbigen einmal durch die vorher gezeigte Vergewaltigung von dessen Tochter durch die späteren Opfer legitimiert bzw. durch die vorher gezeigten rassistischen Äußerungen der beiden späteren Opfer gegenüber anderen Personen nicht bzw. allenfalls schwach gerechtfertigt wurde. Die Variation der Legitimation hatte keinen Einfluss auf die physiologische Erregung der Probanden, und auch die kontinuierlich gemessene Einschätzung des Gesehenen als

---

[279] Zu einzelnen älteren Studien, in denen die Rechtfertigung von Gewalt sich allerdings nicht aus dem Inhalt, sondern aus den Kommentaren des Versuchsleiters ergab, vgl. z.B. Hoyt 1970; Berkowitz / Rawlings 1963; Berkowitz / Powers 1979 und Geen / Stonner 1973.

[280] Interessanterweise war für jüngere Kinder (4 bis 7 Jahre) die Bestrafung, für ältere Kinder (8 bis 11 Jahre) die Provokation (d.h. das Motiv des Täters) entscheidender für die Beurteilung der Gewalt.

[281] Auch in der jüngsten Meta-Analyse von Anderson u.a. (2010) war kein signifikanter Einfluss der Rolle der Spielfigur (Held, Krimineller oder nichts davon) auf die Wirkung violenter Spiele festzustellen.

angenehm bzw. unangenehm erbrachte keine Unterschiede. In Bezug auf die per Fragebogen erhobenen Emotionen während des Films zeigten sich ebenfalls kaum Differenzen. Die Legitimation erhöhte lediglich die Traurigkeit der Probanden. In Bezug auf Furcht, Verärgerung, Wut usw. traten keine nennenswerten Unterschiede auf.

Eine sehr spezielle Form der Rechtfertigung von Gewalt haben Bushman u.a. (2007) untersucht. Sie ließen in einer Studie gläubige Studierende der mormonischen *Brigham Young-Universität* einen gewalthaltigen Text lesen. Dieses Experiment wurde in den Niederlanden mit Studierenden wiederholt, von denen nur ein Teil an Gott bzw. an die Bibel glaubte. Einer Gruppe der Studierenden wurde der Text jeweils als Ausschnitt aus der Bibel, einer anderen als Passage aus einer alten Schriftrolle präsentiert. Die eine Hälfte der Texte enthielt einen göttlichen Aufruf zu gewalttätiger Rache, die andere Hälfte nicht. Die Aggressivität der Probanden wurde mittels eines Geräuschtests gemessen, der auch eine nicht-aggressive Verhaltensoption vorsah.

Bei den mormonischen Studierenden stellte sich heraus, dass die Probanden, die den Text als Ausschnitt aus der Bibel präsentiert bekommen hatten, aggressiver waren als diejenigen, die ihn für einen Ausschnitt aus einer alten Schriftrolle hielten. Auch zeigten diejenigen, die die göttliche Rache-Aufforderung gelesen hatten, eine stärkere Aggressivität als diejenigen, in deren Text diese Aussage fehlte. Bei den niederländischen Studierenden zeigte die Lektüre der göttlichen Racheaufforderung einen ähnlichen Effekt, der für gläubige und für nicht-gläubige Studierende galt, bei ersteren aber stärker ausfiel. Die Legitimierung von Gewalt durch die göttliche Autorität steigerte die Aggressivität der Probanden, wenn die Passage vermeintlich aus der Bibel stammte. Bei einer alten Schriftrolle machte die Erwähnung der göttlichen Racheaufforderung keinen Unterschied. Neben der Rechtfertigung erklären die Autoren ihre Ergebnisse auch mit der Möglichkeit einer stärkeren Identifikation gläubiger Rezipienten mit den Protagonisten der Geschichte.[282]

Mit dem Mechanismus, der der Wirkung als gerechtfertigt dargestellter Gewalt zugrunde liegt, hat sich Phyllis A. Anastasio (2004) beschäftigt. Die Studie basiert auf der allerdings höchst diskussionswürdigen Annahme, dass gerechtfertigte Gewalt in den Medien dazu führt, dass Rezipienten ein übersteigertes Selbstwertgefühl

[282] Aus diesen Befunden leiten die Autoren allerdings nicht den Schluss ab, dass die Lektüre religiöser Schriften generell gewaltfördernd sei, weil dieser Effekt durch die insgesamt friedensfördernde Botschaft der Bibel bzw. die Schilderung vom Leiden der Opfer, von Gewissensbissen der Täter bzw. genereller moralischer Lektionen übertroffen werden könne.

entwickeln bzw. dazu neigen, andere abzuwerten und daher eine erhöhte Aggressionsbereitschaft an den Tag legen. 265 studentische Probanden (189 Frauen) bekamen einen Ausschnitt mit gerechtfertigter Gewalt, mit nicht-gerechtfertigter Gewalt bzw. ohne Gewalt gezeigt und sollten anschließend 70 Sätze auf ihre grammatikalische Korrektheit beurteilen. Hierunter befanden sich Sätze, die ein starkes Selbstwertgefühl zum Ausdruck brachten („I am important"), die den Wert anderer betonten („Others are important"), eine Selbstabwertung enthielten („I am stupid") oder andere abwerteten („Others are stupid"). Gemessen wurde die Geschwindigkeit, in der die Versuchspersonen die Entscheidung über die grammatikalische Richtigkeit der Sätze fällten. Es zeigte sich, dass Männer, die gerechtfertigte Gewalt gesehen hatten, langsamer auf Sätze reagierten, die den Wert anderer Personen betonten. Frauen, die gerechtfertigte Gewalt gesehen hatten, konnten hingegen schneller solche Sätze beurteilen, die andere abwerteten. In Bezug auf Sätze, die die eigene Bewertung betrafen, waren keine signifikanten Effekte festzustellen. Anastasio schließt aus ihren Ergebnissen, dass gerechtfertigte Gewalt auf dem Wege des Primings (vgl. Kapitel V.7.) dazu führe, dass Konstrukte zur Abwertung anderer leichter zugänglich werden. Dies erhöhe die Wahrscheinlichkeit für Aggression, da diese eher gegenüber Opfern ausgeübt werde, denen sich der Täter überlegen fühle. Letzteres vermag die Autorin mit ihrer Studie allerdings nicht zu überprüfen.

Wie bereits erwähnt, lässt sich die Wirkung gerechtfertigter Gewalt auch mit Hilfe der Lerntheorie erklären. Abgesehen davon, dass als legitim präsentierte Gewalt mehr Aufmerksamkeit erregt und so Lernprozesse begünstigt, kann sie auch eine Vorlage für kognitive Umstrukturierungsprozesse bilden, mit denen ein Individuum Hemmungen gegenüber der eigenen Gewaltanwendung abbaut. Albert Bandura (1999; vgl. auch ausführlich Kunczik / Zipfel 2006, 149-168 und Kapitel V.8.) spricht in diesem Zusammenhang von *Moral Disengagement* (d.h. moralischer Abkoppelung bzw. Entlastung) – einer Strategie zur Vermeidung von Schuldgefühlen bei eigentlich moralisch verurteilungswürdigem Handeln, die in verschiedenen Variationen zur Anwendung kommen kann. Bandura unterscheidet hier folgende acht Mechanismen: Moralische Rechtfertigung (z.B. Notwendigkeit zur Erreichung übergeordneter Ziele), euphemistische Etikettierung, beschönigender Vergleich (mit schlimmeren Verhaltensweisen), Verschiebung der Verantwortung (z.B. auf soziale Verhältnisse), Verteilung der Verantwortung, Verharmlosung der Konsequenzen, Zuschreibung von Schuld an das Opfer und Dehumanisierung des Opfers. Ob die Darstellung gerechtfertigter Gewalt zur Ausbildung bzw. Anwendung solcher moralischer Entlastungsstrategien beiträgt, wurde bislang nicht untersucht. Richmond und Wilson (2008) sind allerdings der Frage nachgegangen, ob die beschriebenen

Mechanismen einen Einfluss darauf haben, dass der Konsum violenter Filme, Fernsehinhalte, Songtexte und Computerspiele zur Entstehung einer aggressiven Persönlichkeit führt. Bei den 51 männlichen und 35 weiblichen studentischen Versuchspersonen im Durchschnittsalter von ca. 20 Jahren stellte sich „Moral Disengagement“ als Mediator zwischen der Häufigkeit der Nutzung violenter Medien (Film, Musik und Computerspiele) und Aggression (gemessen über den Aggressionsfragebogen von Buss / Perry) heraus (auf den Zusammenhang zwischen dem Genuss violenter Medien und der Häufigkeit ihrer Nutzung hatte „Moral Disengagement“ nur einen geringen Einfluss).

Allerdings weist diese Studie im Hinblick auf die nach Genres erfolgte Erhebung des violenten Medienkonsums Schwächen auf. Bei Filmen wurden neben Horror und Martial-Arts-Filmen auch Science-Fiction-Filme einbezogen, und bei der Musik wurden die Genres „Heavy Metal“ und „Rap“ per se als violent eingestuft (bei Computerspielen wurde die Nutzung von Kampf- und Schießspielen erhoben). Darüber hinaus wurde nicht die tatsächliche Anwendung, sondern nur die Akzeptanz moralischer Entlastungsstrategien erfragt. Dennoch bietet diese Untersuchung einen interessanten Ansatzpunkt für die weitere Erforschung der Bedeutung des Faktors „Rechtfertigung“ für die Wirkung violenter Medieninhalte. In künftigen Studien wäre es zudem wichtig, das subjektive Verständnis von „gerechtfertigter Gewalt“ zu berücksichtigen, da diese Einschätzung (z.B. in Bezug auf die Rechtfertigung eines Rachemotivs) bei verschiedenen Rezipienten sehr unterschiedlich ausfallen kann. Auf diese Weise wären möglicherweise auch so widersprüchliche Befunde wie die von Shibuya u.a. (2008; vgl. Kapitel VII.2.) zu erklären, die die Lieblingsspiele ihrer Probanden in einer Langzeitstudie auf verschiedene Kontextfaktoren von Gewalt hin analysierten. Dabei kamen sie zu dem Ergebnis, dass ungerechtfertigte Gewalt bei Mädchen die Anti-Violenz-Überzeugungen förderte und bei Jungen physische Aggression und Feindseligkeit steigerte. Dies war bei Jungen allerdings auch bei gerechtfertigter Gewalt festzustellen.

Insgesamt lässt sich konstatieren, dass die Darstellung legitimer Gewalt offensichtlich zu den Faktoren gehört, die das Risikopotenzial violenter Medieninhalte erhöhen können. In Bezug auf den Wirkungsmechanismus besteht allerdings noch weiterer Forschungsbedarf – ebenso wie im Hinblick auf interindividuelle Unterschiede in der Beurteilung gerechtfertigter bzw. ungerechtfertigter Motive für violentes Verhalten (Selbstschutz, Rache, Erlangung persönlicher Vorteile usw.).

4.2.5. Attraktivität des Gewalttäters und Identifikationsprozesse

Die Rechtfertigung von Gewalt hängt eng mit einer positiven Täterdarstellung zusammen. Attraktive violente Protagonisten sind in der Lage, Identifikationsprozesse auszulösen, die – wie bereits aufgrund älterer Studien relativ gut belegt und mit der Lerntheorie erklärbar ist – die Übernahme aggressiver Tendenzen fördern können (vgl. z.B. Eyal / Rubin 2003; Huesmann u.a. 2003; Funk u.a. 2004; vgl. zusammenfassend Kunczik / Zipfel 2004, 132.; 2006, 251f.; Haridakis 2000, 37; Huesmann / Taylor 2006, 404).

Wichtig ist in diesem Zusammenhang die Klärung der Frage, was eigentlich die Attraktivität eines Medienhelden ausmacht, bzw. wie Identifikationsprozesse zustande kommen. Hilfreich ist hierfür eine Unterscheidung des Identifikationskonzepts in zwei Varianten (vgl. z.B. Konijn / Bijvank / Bushman 2007): 1. Identifikation auf Basis einer *wahrgenommenen Ähnlichkeit* zwischen Rezipienten und Medienfigur und 2. Identifikation im Sinne einer *Wishful Identification*, d.h. des Wunsches, wie eine Medienfigur zu sein (*Idealisierung*).

Es wurde festgestellt, dass sich Kinder und Teenager v.a. mit Protagonisten ihres Geschlechts und Alters (*Ähnlichkeit*) sowie mit Heldenfiguren identifizieren, die sich durch außergewöhnliche Stärke und besondere Fähigkeiten auszeichnen und auch durch ihre äußere Erscheinung faszinieren (*Idealisierung*) (vgl. dazu ausführlicher Kunczik / Zipfel 2006, 251f.).[283] Hierbei ist allerdings zu berücksichtigen, dass die Identifikation mit Medienfiguren neben einer attraktiven Darstellung, d.h. inhaltlichen Merkmalen, auch von Eigenschaften und Erfahrungen des Rezipienten (z.B. schon vorhandener Aggressivität, Sensation-Seeking, affektiver Orientierung, Empathie usw.) bestimmt wird (vgl. Konijn / Bijvank / Bushman 2007).

Im Folgenden soll dargestellt werden, was die Forschung über die gewaltfördernde Wirkung beider Varianten des Identifikationskonzepts herausgefunden hat. Zur Identifikation mit dem Rezipienten *ähnlichen Medienfiguren* finden sich beispielsweise in der Langzeitstudie von Huesmann u.a. (2003) Hinweise auf einen Zusammenhang zwischen der Identifikation mit gleichgeschlechtlichen aggressiven

---

[283] Hoffner und Buchanan (2005) konstatierten in einer Studie mit ca. 200 durchschnittlich 20-jährigen Probanden, dass die wahrgenommene Ähnlichkeit in Bezug auf Geschlecht und Einstellungen ein wichtiger Faktor für eine „Wishful Identification“ darstellte. Männer und Frauen identifizierten sich stärker mit als erfolgreich und bewundert wahrgenommenen TV-Helden. In Bezug auf Helden desselben Geschlechts, identifizierten sich Männer v.a. mit solchen Figuren, die als erfolgreich, intelligent und violent wahrgenommen wurden. Frauen identifizierten sich hingegen v.a. mit solchen Figuren, die sie als erfolgreich, intelligent, attraktiv und bewundert wahrnahmen.

Fernsehfiguren in der Kindheit und der 15 Jahre später gemessenen Aggressivität der Probanden. Eine Verstärkung der Auswirkungen violenten Medienkonsums auf das Gewaltverhalten durch Identifikation mit Medienhelden desselben Geschlechts stellten die Autoren jedoch nur für Männer fest (vgl. zu dieser Studie auch Kunczik / Zipfel 2004, 174-177; 2006, 212-215).

Ebenfalls 2003 veröffentlichten Anderson und Murphy eine Untersuchung mit 91 studentischen Probandinnen, die geringfügig stärkere aggressive Reaktionen nach der Beschäftigung mit einem violenten Spiel zeigten (gemessen über den Geräuschtest), wenn der violente Protagonist im Spiel eine Frau war, als wenn es sich um einen Mann handelte. Dieser Befund war jedoch nicht signifikant.

In jüngerer Zeit hat Eastin (2006) die Bedeutung der Ähnlichkeit ebenfalls anhand des Geschlechts untersucht. Eastin ließ 76 Studentinnen mit einem Durchschnittsalter von 21 Jahren einen Ego-Shooter (*Unreal Tournament*) spielen, wobei die Spielfigur einer Versuchsgruppe weiblich, die einer anderen männlich war. Darüber hinaus wurde das Geschlecht des Gegners im Spiel variiert. Es zeigte sich, dass die Frauen, die mit einer weiblichen Figur spielten, ein stärkeres Gefühl der Präsenz[284] berichteten und auch mehr aggressive Gedanken hegten (gemessen über Wortvervollständigungstest). Das Geschlecht des Gegners wirkte sich nicht auf das Präsenzgefühl aus – unabhängig vom Geschlecht der Spielfigur bewirkten männliche Gegner aber mehr aggressive Gedanken als weibliche. Wenn die Spielerinnen mit einer männlichen Spielfigur spielten, zeigte sich nur ein geringer Grad aggressiver Gedanken gegenüber einer weiblichen Gegnerin (was der Autor als Anpassung an soziale Werte interpretiert, die Aggression gegenüber Frauen hemmen).

Auch in einem zweiten Experiment bewirkte das Spiel mit einer weiblichen Spielfigur bei weiblichen Spielerinnen (N = 75, Durchschnittsalter ca. 20 Jahre) ein stärkeres Präsenzgefühl und mehr negative Gedanken als das Spiel mit einer männlichen Spielfigur. In diesem Experiment waren alle (menschlichen) Gegnerinnen weiblich.

In einem dritten Experiment schließlich spielten alle Probandinnen (N = 81, Durchschnittsalter knapp 22 Jahre) mit einer weiblichen Spielfigur. Dabei hegten sie wiederum aggressivere Gedanken, wenn ihr Gegner männlich als wenn er weiblich war. Im Hinblick auf das Präsenzgefühl zeigten sich keine Unterschiede.[285]

---

[284] Vgl. zu diesem Begriff Kapitel VI.4.3.1.

[285] Zu einer ausführlicheren Schilderung weiterer Befunde dieser Studien vgl. Kapitel VI.4.4.1.

Problematisch an dieser Art von Studien ist die Tatsache, dass Identifikation aufgrund desselben Geschlechts von Rezipient und Spielfigur zwar unterstellt, im Rahmen des Experiments aber nicht überprüft worden ist.[286]

Die Bedeutung des zweiten Identifikationskonzepts, der *Wishful Identification*, haben Konijn, Bijvank und Bushman (2007) bei 112 durchschnittlich 14 Jahre alten niederländischen Jungen mit niedrigem Bildungshintergrund untersucht. Im Rahmen des Experiments spielten vier Versuchsgruppen entweder ein violentes realistisches, ein violentes phantastisches, ein nicht-violentes realistisches oder ein nicht-violentes phantastisches Spiel. In jeder Gruppe wurden drei verschiedene Spiele verwendet, um die Verallgemeinerbarkeit der Befunde zu erhöhen. Das Gewaltverhalten wurde über den Geräuschtest gemessen, bei dem die Probanden über mögliche Hörschäden bei ihrem Spielgegner informiert wurden. Für die Probanden, die ein gewalttätiges Spiel gespielt hatten, zeigte sich ein signifikanter Zusammenhang zwischen der Identifikation mit der Hauptfigur des Spiels und der Aggression. Die Intensität der Geräusche im Test überschritt die Stufe 8, wobei den Probanden vorher gesagt worden war, dass die Stufen 8 bis 10 dauerhafte Hörschäden beim Spielgegner hervorrufen könnten. Ob das Spiel realistisch oder phantastisch war, hatte keinen Einfluss auf das aggressive Verhalten, bei realistischen Spielen und gleichzeitigem Gefühl der Immersion fiel die Identifikation mit der Spielfigur aber intensiver aus. Eine umgekehrte Kausalität (aggressive Spieler identifizieren sich stärker mit violenten Spielfiguren) konnte ausgeschlossen werden. Allerdings sind die Befunde dieser Untersuchung insofern mit Vorsicht zu betrachten, als die vermeintlich nicht-violenten Spiele, wie Ferguson (im Druck) betont, nach dem Rating des ESRB durchaus Gewalt enthalten.

Die bislang einzige Studie, die die Wirkung der beiden Identifikationskonzepte auf die Wirkung violenter Medieninhalte *gegenübergestellt* hat, stammt von Greenwood (2007). Greenwood untersuchte bei 85 Studentinnen, die angaben, eine bevorzugte weibliche Actionheldin zu haben, wie sich Identifikation im Sinne *wahrgenommener Ähnlichkeit* und Idealisierung im Sinne des *Wunsches, so zu sein wie eine aggressive Protagonistin*[287] auf aggressives Verhalten und aggressive Gefühle (gemessen über

---

[286] Zu berücksichtigen ist an dieser Stelle auch ein Befund von Hussain und Griffiths (2008), die in einer Befragung von 119 Online-Spielern feststellten, dass 57% (54% der Männer, 68% der Frauen) schon einmal mit einer Spielfigur des anderen Geschlechts gespielt hatte („Gender Swapping“). Ein Spieler berichtete in dieser explorativen Untersuchung, dass er als „Frau“ von anderen Spielern besser behandelt werde.

[287] Gemessen über die Fragen „How similiar is your favorite […] character’s behaviour to your own?” bzw. „How much would you want to behave like your favorite character?”

Selbstangaben) niederschlagen. Die Forscherin stellte fest, dass eine Idealisierung von Action-Heldinnen (im Gegensatz zu einer wahrgenommenen Ähnlichkeit) mit aggressiven Gefühlen und Verhaltensweisen einherging. Lediglich in Bezug auf Beziehungsaggression zeigte sich kein Effekt der Idealisierung und eine Verringerung der Aggression bei wahrgenommener Ähnlichkeit. Aufgrund der rein korrelativen Daten kann Greenwood allerdings nur spekulieren, ob Idealisierung Aggression bewirkt, ob aggressive Personen aggressive Modelle eher idealisieren, ob eine Wechselwirkung vorliegt oder eine Drittvariable, wie z.B. wahrgenommener Mangel an Durchsetzungsfähigkeit im realen Leben, hinter Identifikation und Aggression steht.

Insgesamt sprechen die bisherigen Befunde dafür, dass insbesondere Identifikationsprozesse im Sinne einer „Wishful Identification" die Wirkung violenter Medieninhalte verstärken können. Auch für eine Wirkung ähnlichkeitsbasierter Identifikation liegen Hinweise vor. Dieses Ergebnis ist v.a. deshalb von Bedeutung, da viele violente Computerspiele dem Spieler die Möglichkeit bieten, die Spielfigur zu wählen bzw. selbst zu konfigurieren, und so Identifikationsprozesse fördern können.[288] Hinweise darauf, dass die eigene Gestaltung der Spielfigur das aggressive Verhalten der Spieler violenter Spiele erhöht, haben z.B. Fischer, Kastenmüller und Greitemeyer (2010) in einer aktuellen Untersuchung gefunden. In dieser wird allerdings nicht berichtet, ob die Probanden eine ihnen ähnliche oder eine idealisierte Spielfigur zusammenstellten.[289] Auch weitere Inhaltsvariable, die das Präsenzgefühl der Probanden erhöhen, könnten zur Verstärkung von Identifikationsprozessen beitragen (z.B. Realismus, Spielperspektive, Virtual-Reality-Umgebung, Spielgeschichte usw.; vgl. Kapitel VI.4.3.). Es ist allerdings zu betonen, dass Identifikationsprozesse nicht nur von inhaltlichen Variablen und der Darstellung der Medienfiguren, sondern – wie bereits erwähnt – auch von Persönlichkeitsmerkmalen abhängen, die an anderer Stelle (vgl. Kapitel VI.2.) näher betrachtet wurden.

---

[288] Lim und Reeves (2009) z.B. konstatierten in einer Studie mit allerdings nur 22 Teilnehmern, dass die Möglichkeit, den Avatar frei zu wählen, v.a. bei Männern die physiologisch gemessene Erregung erhöhte (nicht allerdings die selbst berichtete Erregung und die Bewertung des Spiels).

[289] Die Forscher ließen 76 Studierende (darunter 50 Frauen, Durchschnittsalter 22,6 Jahre) ein Box- bzw. ein Bowlingspiel auf der *Nintendo Wii* spielen, wobei in beiden Bedingungen jeweils die Hälfte der Probanden die Spielfigur selbst gestalten konnte oder mit einer Standard-Spielfigur spielte. Aggression wurde über die Menge scharfer Chili-Sauce gemessen, die die Probanden für ein vermeintliches Marketing-Experiment abfüllten. Wie die Autoren selbst bemerken, ist die Wahl eines Boxspiels als aggressives Stimulusmaterial problematisch, da es sich hierbei um eine sozial akzeptable Form der Gewalt handelt.

4.2.6. Belohnung und Bestrafung von Gewalt

Die Attraktivität eines Täters hängt in hohem Maße davon ab, ob sein Verhalten als belohnt dargestellt wird. Der Lerntheorie zufolge stellen Belohung und Bestrafung mit die wichtigsten Motivationsfaktoren dar. Sie entscheiden darüber, wie gut beobachtetes Verhalten erlernt und ob erlerntes Verhalten in die Tat umgesetzt wird oder nicht. Nach Bandura wird dabei eine ausbleibende Bestrafung vom Rezipienten wie eine Belohnung gewertet (vgl. Kapitel V.8.).

Erstaunlicherweise haben diese Variablen in der jüngeren Forschung nur wenig Beachtung erfahren, obwohl violenten Computerspielen gerade wegen der inhärenten Belohnung von Gewalt (durch Punkte, das Erreichen weiterer Level usw.) ein besonderes Risikopotenzial zugeschrieben wird (vgl. Kapitel VI.3.3.).

Hinweise auf einen gewaltfördernden Effekt *spielexterner* Belohnungen (in diesem Fall einer Siegprämie) haben z.B. Ask, Augoustinos und Winefield (2000) in einer älteren Studie gefunden (vgl. dazu ausführlicher Kapitel VI.4.4.1.).

Mit der aggressionsauslösenden Wirkung von *innerhalb des Spiels* belohnter Gewalt haben sich drei Experimente von Carnagey und Anderson (2005) befasst. Die Verfasser ließen ihre Probanden (je nach Experiment zwischen 66 und 141 männliche und weibliche Studierende) eine von drei Versionen eines Autorennspiels spielen (*Carmageddon*). In einer Version wurde Gewalt (in Form des Tötens von Fußgängern oder Konkurrenten) durch Punktegewinn belohnt, in einer zweiten Version durch Punkteabzug bestraft, und in einer dritten Version war es nicht möglich, Fußgänger und Gegner zu töten. Die drei Experimente unterschieden sich durch die abhängigen Variablen: Im ersten Experiment wurden aggressive Affekte (Selbstangaben zum Gefühlszustand), im zweiten aggressive Kognitionen (Wortergänzungstest) und im dritten aggressives Verhalten (Geräuschtest) gemessen.

Es zeigte sich, dass sowohl das Spiel mit belohnter als auch das mit bestrafter Gewalt zu mehr feindseligen Emotionen führte als das nicht-violente Spiel. Im Hinblick auf aggressive Gedanken und Verhaltensweisen hingegen bewirkte die Belohnung von Gewalt deutlich stärkere Effekte als die Version mit bestrafter bzw. ohne Gewalt, die sich nicht signifikant voneinander unterschieden.

Als indirekter Hinweis auf die Bedeutung als belohnt bzw. bestraft gezeigter Gewalt können auch die Befunde von Lemal und van den Bulck (2009) herangezogen werden. In einer Untersuchung mit 343 belgischen Kindern im Alter von 9 bis 12 Jahren

zeigte sich, dass diejenigen, die oft violente TV-Inhalte konsumierten (gemessen über die Angabe der Kinder, wie häufig sie bestimmte Fernsehsendungen sahen), nicht grundsätzlich höher bzw. weniger hoch entwickelte moralische Begründungen für ihr Urteil zum Gewaltverhalten einer Person in einer ihnen vorgelegten Geschichte verwendeten. Allerdings benutzten Vielseher von Fernsehgewalt eher bestimmte Arten moralischer Urteile, nämlich v.a. autoritätsbasierte Begründungen wie die, dass die Richtigkeit des Verhaltens, das der violente Protagonist in der Geschichte zeigte, davon abhängig sei, ob er dafür bestraft werden könne.[290] Der Konsum nicht-violenter Fernsehinhalte hingegen war mit der Anwendung perspektivorientierter Urteilsstrategien verbunden. Die Richtigkeit des Verhaltens wurde z.B. davon abhängig gemacht, ob das Opfer die Provokationen, die den Täter zur Gewaltanwendung veranlassten, absichtlich oder unabsichtlich ausgeübt hat. Zudem machten Kinder, die viel Fernsehgewalt konsumierte, auch ihr Urteil über die Angemessenheit prosozialen Verhaltens eher davon abhängig, ob andere (z.B. die Eltern) dieses Verhalten billigen würden oder nicht. Ohne dies durch ihre Studie belegen zu können, vermuten die Autoren, dass dieses Ergebnis darauf zurückzuführen ist, dass Gewalt im Fernsehen meistens aus der Perspektive eines attraktiven Täters gezeigt werde und unbestraft bleibe. Dies könne möglicherweise Urteilsstrategien bei ethischen Dilemmata fördern, die die Richtigkeit eines Verhaltens nach den Konsequenzen für die eigene Person und der Sanktionierung durch andere bewerten.

4.2.7. Konsequenzen von Gewalt für das Opfer

Während in der Forschung zu Einflussfaktoren auf die Wirkung von Mediengewalt zunächst v.a. die Täterdarstellung im Mittelpunkt stand, hat sich insbesondere durch die Arbeiten von Jürgen Grimm (1999; 2002) mittlerweile die Erkenntnis durchgesetzt, dass auch die Opferperspektive eine große Bedeutung für die Rezeption von Gewaltdarstellungen besitzt (vgl. dazu ausführlich Kunczik / Zipfel 2004, 138-141; 2006, 256-259). Grimm (1999, 707) geht von einer Prädominanz der Opferperspektive aus, „die die spontanen Erstemotionen – Angst und Einfühlungsstreß – beherrscht und erst nachträglich durch Täteridentifikation überformt wird.“ Der Opferstandpunkt sei bei der Rezeption von Spielfilmgewalt der eigentliche Ausgangspunkt von Wirkungsprozessen. Insbesondere die Darstellung „schmutziger Gewalt“, d.h. das Zeigen extremer Brutalität und schlimmer Verletzungen, führe im

[290] Allerdings leistete der violente TV-Konsum nur einen Beitrag von 1,9% zur Erklärung der Varianz autoritätsbasierter Urteilsstrategien.

Gegensatz zu „sauberer Gewalt“, die die Konsequenzen von Gewalt für das Opfer ausblendet, durch „opferseitig stimulierte Angst zur Aggressionskontrolle […], die überwiegend zu gewaltkritischen Schlussfolgerungen führte.“ (Grimm 1999, 508). Um eine ebenfalls kontraproduktive, starke Furchtauslösung zu vermeiden, plädiert Grimm (1999, 510, 514) auf Basis seiner Experimente für eine „duale Gewaltästhetik“, die beide Gewaltvarianten kombiniert und auf die Darstellung schmutziger saubere Gewalt folgen lässt.

Allerdings hat Grimm auch festgestellt, dass eine Identifikation mit dem Opfer violenzsteigernde Wirkung entfalten kann, und zwar dann, wenn illegitime Gewalt gegenüber einem sympathischen Opfer gezeigt wird und diese „keine befriedigende und befriedende intrafiktionale Auflösung erfährt“ (Grimm 1999, 693), d.h. der Täter z.B. keine gerechte Strafe erhalte. Aus der moralischen Empörung des Rezipienten könnten unter diesen Umständen Rachgefühle und Aggression resultieren. Für diese gewaltsteigernde Variante der Opferwahrnehmung hat Grimm den Begriff des *Robespierre-Affekts* geprägt.

Auch Meister u.a. (2008, 42-45) haben im Rahmen von Gruppendiskussionen mit 78 Jugendlichen verschiedener Schulformen, deren Ausgangsbasis der Umgang mit der Berichterstattung zum 11. September 2001 war, ein ähnliches Phänomen konstatiert. Sie (2008, 72, Hervorhebung im Original) schreiben: „Das Fernsehen animiert Jugendliche *nicht* durch die Darstellung gewaltbezogener Inhalte zu Gewalt befürwortenden Orientierungsmustern. Wenn überhaupt, sind es spezifische Strategien der Präsentation und Aufbereitung, die indirekt durch Prozesse der Identifikation mit Opfern von Gewalttaten zu einer Gewalt tolerierenden Haltung führen, die sich dann häufig in dem Wunsch nach Vergeltung manifestiert. Dies ist allerdings vornehmlich bei jüngeren Jugendlichen zu beobachten, die beispielsweise durch die Personalisierung medialer Inhalte zu einer stark ausgeprägten Empathie neigen und dabei gleichzeitig Ereignisse und Charaktere in festgelegte Ordnungskriterien von Gut und Böse einordnen.“ Mit dem Alter stellten sich auch differenziertere Bewertungsmaßstäbe ein.

Um einen Robespierre-Affekt zu vermeiden, empfiehlt Grimm (1999, 694) in Bezug auf fiktionale Inhalte „geeignete dramaturgische Kontextualisierungen“, die darauf verzichten, identifikationsträchtige Opfer am Ende eines Films zu platzieren.

Auch Erkenntnisse aus der medienpädagogischen Forschung sprechen dafür, dass eine Identifikation mit dem Opfer von Gewalt violenzfördernden Effekten von Gewaltdarstellungen entgegenwirken kann (vgl. Kapitel VIII.2.2.). Weitere, aktuelle

Untersuchungen zur Bedeutung der Opferperspektive liegen darüber hinaus allerdings noch nicht vor.

4.2.8. Humor

Nach wie vor besteht über die Wirkung mit Humor verbundener Gewaltdarstellungen wenig Klarheit (vgl. auch Haridakis 2000, 38). Da in den letzten Jahren kaum Studien hinzugekommen sind, muss nach wie vor offen bleiben, welchen Einfluss verschiedene Formen humorvoller Gewalt auf die Wirkung violenter Darstellungen besitzen. Eine dazu geäußerte Position besteht in der Annahme, dass Humor durch Ablenkung und Stimmungsverbesserung sowie durch Verringerung des Realismus von Gewaltdarstellungen aggressionsreduzierend wirkt. In diese Richtung weisen z.B. Ergebnisse von Shibuya u.a. (2008; vgl. Kapitel VII.2.). Die Forscher analysierten, welche Kontextfaktoren Medieninhalte aufwiesen, die von aggressiven Probanden genutzt wurden. Sie konstatierten, dass humorvolle Darstellungen mit antiviolenten Überzeugungen einhergingen – dies galt bei Jungen für eher milden, bei Mädchen für feindseligen Humor.

Chory-Assad und Tamborini (2004) konstatierten bei einer Analyse der Wirkungen (als verbal aggressiv angesehener) Sitcoms, dass Probanden, die diese häufig sahen und mochten, sogar weniger eigene verbale Aggression an den Tag legten (gemessen über den von den Forschern kodierten Gewaltgehalt der Statements, mit denen die Probanden auf eine ihrer Einstellung zu den Sitcoms widersprechende TV-Kritik an der jeweiligen Sendung reagierten). Die Forscher erklären diesen Befund damit, dass aggressive Sitcoms deshalb kein aggressives Priming auslösen, weil die Rezipienten ein harmloses, erheiterndes Programm erwarten und mit diesem Schema inkonsistente Aspekte (wie verbale Gewalt) einfach ausblenden.[291] Allerdings macht auch die Tatsache, dass die Probanden direkt vor der Befragung keinem Stimulus ausgesetzt waren (sondern nur ihr allgemeiner Konsum von und ihre Einstellung gegenüber den Sitcoms erfragt wurde), Priming-Effekte unwahrscheinlich. Zudem wurde kein Vergleich mit der Reaktion auf Kritiken von anderen, nicht-violenten Sendungen vorgenommen.

In einer anderen Studie von Chory-Assad (2004) gab es eine Vergleichsbasis. Die Probanden sahen eine Sitcom oder einen Krimi und sollten anschließend ihre Gedan-

[291] Die Autoren halten es aber auch für möglich, dass das Messverfahren ungeeignet war, da sich die Probanden in Anwesenheit der Forscher im Hinblick auf aggressive Äußerungen beherrscht haben könnten.

ken zu den Sendungen auflisten und über ihren Gefühlszustand und ihre Erregung Auskunft geben. Außerdem wurde verbale Aggressivität als Charakterzug gemessen. Es zeigte sich, dass die Probanden, die die Sitcom gesehen hatten, aggressive Gedanken formulierten (ca. 16% der Gedanken insgesamt). Allerdings unterschied sich die Zahl der aggressiven Kognitionen der Sitcom-Seher nicht signifikant (bzw. nach Interpretation der Autoren nur „marginal signifikant“ bei $p < .09$) von denen der Krimi-Seher. Bei Kontrolle von Affekten und Erregung waren insofern Interaktionseffekte mit der verbalen Aggressivität festzustellen, als sich diese zwar bei den Sitcom-, nicht aber bei den Krimi-Sehern auf die Zahl der aggressiven Kognitionen auswirkte. Die Diskrepanz in den Ergebnissen beider Studien erklärt Chory-Assad (2004, 448) damit, dass möglicherweise während des Sehens einer Sitcom ein Priming aggressiver Gedanken stattfindet, langfristig (wie bei Chory-Assad / Tamborini 2004 gemessen) aber die positive Wirkung dieser Art von Sendungen überwiegt. Diese Annahmen bleiben allerdings ohne weitere Prüfung spekulativ. Darüber hinaus beziehen sich die beiden vorgestellten Untersuchungen nur auf verbale Gewalt. Schlüsse auf die Wirkung von humorvollen Darstellungen auf andere Formen von Gewalt sind auf dieser Basis nur sehr bedingt möglich.

Während Chory-Assad der Frage nachgegangen ist, ob *auch* humorvolle Gewaltdarstellungen negative Effekte bewirken, wird von anderen Forschern angenommen, dass es möglicherweise *gerade* humorvolle Inhalte sind, die solche Wirkungen nach sich ziehen. Diese Vermutung basiert auf der Überlegung, dass Humor – wie von der Excitation-Transfer-These (vgl. Kapitel V.6.) angenommen – über die Auslösung von Erregung das aggressives Handlungspotenzial erhöht und zudem die Attraktivität des Täters und die Identifikation mit ihm fördert bzw. durch Verharmlosung von Gewalt die Hemmschwelle zur eigenen Gewaltanwendung senkt (vgl. dazu Kirsh 2006a; 2006b, 259-178; Kunczik / Zipfel 2006, 262f.). Die Frage, welche der geschilderten Annahmen zutrifft, lässt sich auf Basis des bisherigen Forschungsstandes, wie gesagt, nicht beantworten. Um zu aussagekräftigen Ergebnissen zu gelangen, wäre zudem eine Unterscheidung verschiedener Formen von Humor, verschiedener Varianten humorvoll dargestellter Gewalt sowie unterschiedlicher Genres sinnvoll.

4.3. Spezielle Inhaltsvariablen bei Computerspielen

4.3.1. Vorbemerkungen

Ein wesentliches Charakteristikum von Computerspielen besteht darin, dass sie besondere Formen des Unterhaltungserlebens ermöglichen. In diesem Zusammenhang sind das Flow- und das Präsenzerleben zu nennen (vgl. Wünsch / Jenderek 2008). Gerade letzteres hat auch in Bezug auf die Wirkung von Computerspielgewalt intensive Beachtung gefunden und wird in zahlreichen der im Folgenden dargestellten Studien zu Computerspielen erhoben. Da das Präsenzgefühl zumeist als intervenierende Variable zwischen verschiedenen inhaltlichen Elementen von Computerspielen und deren Auswirkungen auf den Rezipienten verstanden wird, ist diesem Konzept kein eigenes Teilkapitel gewidmet. Zum besseren Verständnis der vorgestellten Studien soll der Begriff der Präsenz aber vorab kurz erläutert werden, bevor einzelne, Präsenz auslösende Spielelemente in den Fokus der Betrachtung rücken.

(Tele-)Präsenz bezeichnet ein Gefühl der Anwesenheit in einer anderen als der realen Umgebung. Witmer und Singer (1998, 225) definieren Präsenz z.B. als „the subjective experience of being in one place or environment, even when one is physically situated in another“. Der Rezipient blendet dabei die Tatsache aus, dass es sich um eine mediengenerierte Umwelt handelt. Der Präsenzbegriff weist eine große Nähe zu den Konzepten des Involvements und der Immersion auf, von denen er nicht immer trennscharf abgegrenzt wird. *Immersion* wird von Witmer und Singer (1998, 227) definiert als „psychological state characterized by perceiving oneself to be enveloped by, included in, and interacting with an environment that provides a continuous stream of stimuli and experiences“. Das Gefühl der Immersion wird u.a. durch Abschirmung von der realen Welt verstärkt, wie es z.B. das gesamte Blickfeld einnehmende Projektionen der virtuellen Welt mittels sogenannter „Head-Mounted Displays“ (vgl. Kapitel VI.4.3.2.) ermöglichen. Unter *Involvement* verstehen Witmer und Singer (1998, 227) einen psychologischen Zustand „experienced as a consequence of focusing one’s energy and attention on a coherent set of stimuli or meaningfully related activities and events.“

Wie auch Bente, Krämer und Petersen (2002, 18) herausarbeiten, stehen für Witmer und Singer beim Begriff des Involvements eher die Aufmerksamkeitsprozesse sowie motivationale Prozesse, beim Begriff der Immersion hingegen raumkognitive Aspekte von Präsenz im Mittelpunkt. Für eine Abgrenzung von Präsenz und Immersion schlagen Bente, Krämer und Petersen (2002, 27, Hervorhebung im Original)

zudem vor, als „Telepräsenz die erlebte Anwesenheit an einem computervermittelten bzw. computergenerierten virtuellen Ort“ zu bezeichnen, während Immersion „die emotionale, kognitive und handlungsmäßige Fokussierung auf die *dort* repräsentierten Inhalte“ sei, „die sozusagen antagonistisch zum Erleben der realen Umwelt (inklusive der vermittelnden Technik) ist.“

In Bezug auf Präsenz lassen sich zwei Formen unterscheiden: Räumliche und soziale Präsenz. Bei der *räumlichen Präsenz* fühlt sich der Spieler in der Spielewelt physisch anwesend. Bei der *sozialen Präsenz* steht das Hineinversetzen in die Spielfigur und die Interaktion mit anderen, als real empfundenen Figuren innerhalb des Spiels im Vordergrund. Dabei lassen sich die beiden Konzepte der Identifikation mit der Spielfigur und der parasozialen Interaktion, d.h. der Behandlung medialer Akteure wie reale Personen, unterscheiden (vgl. Wünsch / Jenderek 2008).

Als Merkmale, die das Präsenzerleben beeinflussen, nennen IJsselsteijn u.a. (2000) (vgl. auch Wünsch / Jenderek 2008) folgende Faktoren: Umfang und Glaubwürdigkeit sensorischer Informationen (v.a. realistische Grafik und Soundeffekte, naturgetreue Bewegungen), Kopplung sensorischer und visueller Informationen (schnelle und konsistente Reaktion des Spiels auf Eingaben des Spielers), Inhaltsfaktoren[292] sowie Eigenschaften und Spielkompetenz des Nutzers. Einige dieser Faktoren werden im Verlauf dieses Kapitels aufgegriffen und auf ihre (präsenzvermittelte) Wirkung auf die Aggression der Spieler violenter Computerspiele untersucht.[293]

---

[292] Dazu gehören Interaktivität, die visuelle Repräsentation des Nutzers innerhalb des Spiels im Sinne der Darstellung der Spielfigur, der Grad autonomer Aktionen simulierter Objekte und Mitspieler und soziale Elemente im Sinne der Reaktion anderer (realer oder fiktiver) Akteure auf den Spieler.

[293] Zur Beantwortung der Frage, ob auch aggressive Inhalte das Präsenzgefühl steigern, ist eine Studie von Nowak, Krcmar und Farrar (2008) interessant, in der dies nicht für den objektiven, wohl aber für den subjektiv wahrgenommenen Gewaltgehalt galt. Bei Lachlan und Maloney (2008) hing das Präsenzgefühl negativ mit der Häufigkeit bestimmter aggressiver Spielinteraktionen zusammen. Dies erklären die Autoren damit, dass erfahrene Spieler, die sich gut an die interaktive Umgebung anpassen (und vermutlich daher auch stärkere Präsenz erfahren), einen aufgabenorienierteren Spielansatz verfolgen, bei dem Gewalt ein Mittel zum Zweck und zufällig eingesetzte Gewalt eher unüblich ist. Bei Ivory und Kalyanaraman (2007) unterschied sich das Immersionsgefühl bei violenten und nicht-violenten Spielen nicht, und auch bei Barlett u.a. (2008) wirkte Immersion nicht als Moderator zwischen violenten Inhalten und der Violenz der Rezipienten. Bei Persky und Blascovich (2007/ 2008) hingegen zeigte sich eine Moderatorfunktion.

4.3.2. Virtuelle Realität

Der Begriff der „Virtuellen Realität“ steht für „eine neuartige Benutzungsoberfläche, in der die Benutzer innerhalb einer simulierten Realität handeln und die Anwendung steuern und sich im Idealfall so wie in ihrer bekannten realen Umgebung verhalten“ (Brill 2009, 6). Es handelt es sich also um eine computergenerierte, dreidimensionale Wirklichkeit, die der Rezipient nicht nur betrachten, sondern durch die er sich bewegen und mit der er mit der entsprechenden technischen Ausstattung auch interagieren kann.[294]

Die Wahrnehmung der virtuellen Realität kann über verschiedene Ausgabegeräte erfolgen. Hierzu gehört insbesondere das sogenannte *Head-Mounted Display*, ein am Kopf getragenes Anzeigegerät, das eine Darstellung des Bildes unmittelbar vor den Augen ermöglicht oder das Bild direkt auf die Netzhaut projiziert. Der realistische Eindruck kann durch Sensoren verstärkt werden, die die Kopfbewegung des Spielers messen und bei der Projektion berücksichtigen. Dadurch, dass die Bilddarstellung direkt vor den Augen erfolgt, deckt sie einen großen Teil des Blickfeldes, u.U. sogar dessen Gesamtheit, ab und verstärkt auf diese Weise das Gefühl des Eintauchens in die virtuelle Realität.

Das Spiel kann über verschiedene Ausgabegeräte gesteuert werden. Hierzu gehören einerseits eher stationäre, Joysticks ähnelnde Geräte wie die 3D-Maus und andererseits Geräte, die viel Bewegungsfreiheit bieten, wie z.B. ein Datenhandschuh, der es ermöglicht, sich in der virtuellen Welt durch intuitive Gesten zu bewegen, oder ein Datenanzug, der die Steuerung durch Bewegungen des ganzen Körpers erlaubt.

Die Frage, ob diese Art der Schaffung einer virtuellen Realität über einen Präsenzeffekt bei violenten Spielen auch zu einer Steigerung aggressiver Reaktionen führt, wurde mittlerweile in zahlreichen Studien untersucht.

Tamborini u.a. (2004) ließen 182 Studierende (83 weiblich) im Durchschnittsalter von 20,5 Jahren ein violentes Spiel (*Duke Nukem 3D*) unter Virtual-Reality-Bedingungen (Head-Mounted Display, Spielzeugwaffe als Controller) bzw. auf

---

[294] Das hier verwendete Verständnis von virtueller Realität konzentriert sich auf die technischen Aspekte, da diese auch bei der Operationalisierung im Rahmen der vorgestellten Experimente im Mittelpunkt stehen. Zu einem Begriffsverständnis, bei dem das Erleben der virtuellen Realität (etwa in Form einer nicht nur technologisch determinierten Präsenzerfahrung) im Vordergrund steht, vgl. z.B. Bente / Krämer / Petersen 2002.

einem Computer mit normalem Joystick spielen.[295] Es ergab sich kein signifikanter Unterschied im Präsenzgefühl der Spieler der beiden violenten Spielevarianten – die Spieler, die das Spiel in der Standardversion gespielt hatten, zeigten sogar etwas höhere Präsenzwerte. Ein stärkeres Präsenzgefühl wiesen auch die Spieler auf, die über mehr Erfahrung mit violenten Spielen verfügten. Keine Unterschiede zwischen den beiden Gruppen zeigten sich auch in Bezug auf die Zahl feindseliger Gedanken (erhoben über offene Abfrage und nachträgliche Kodierung) und die Bewertung des Versuchsleiters (als Maß für aggressives Verhalten). Auch wirkte sich die während des violenten Spiels empfundene Präsenz nicht auf eine Erhöhung aggressiver Gedanken oder Handlungen aus. Dass das Spielen unter normalen Bedingungen mehr Präsenz auslöste als das Spielen unter Virtual-Reality-Bedingungen, erklären die Autoren mit einer höheren „funktionalen Interaktivität" in der Gruppe, die das Steuerungsinstrument mit seinen Bedienelementen sehen und dessen Funktionsweise nicht nur spüren konnte, wie es in der Virtual-Reality-Gruppe der Fall war. Zudem nehmen auch Tamborini u.a. (2004) an, dass die mangelnde Vertrautheit mit einem Spiel unter Virtual-Reality-Bedingungen das Präsenzgefühl beeinträchtigt haben könnte. Auch könnte die Tatsache, dass die Spieler nur insgesamt 15 Minuten spielten und dabei dreimal für Messungen unterbrochen wurden, der Entstehung von Präsenz, insbesondere in der Virtual-Reality-Gruppe, hinderlich gewesen sein. Dass die Erfahrung von Präsenz keinen Zusammenhang mit Feindseligkeit zeigte, wollen die Autoren (2004, 352f.) nicht als Hinweise auf positive Spieleffekte verstanden wissen und verweisen auf die Möglichkeit einer langfristigen Stabilisierung kognitiver Wissensstrukturen, die sie in ihrem Experiment allerdings nicht überprüfen konnten.

Dass der mangelnde Nachweis stärkerer Effekte der Virtual-Reality-Bedingungen bei Tamborini u.a. (2004) allerdings nicht nur auf die Versuchsanlage zurückzuführen ist, zeigen die Befunde weiterer Untersuchungen, die in eine ähnliche Richtung weisen. Eastin und Griffiths (2006) beispielsweise konfrontierten ihre 219 männlichen studentischen Versuchspersonen im Durchschnittsalter von 21 Jahren mit drei Spielen (einem Kampfspiel, einem Shooter und einem Rennspiel),[296] die jeweils in einer Virtual-Reality-Umgebung und auf einer normalen Konsole gespielt wurden. Die Probanden der Virtual-Reality-Bedingungen trugen ein Head-Mounted Display und steuerten das Spiel mittels Körperbewegungen (Kampfspiel), pistolenförmigem

[295] Zwei weitere Gruppen beobachteten das violente bzw. ein nicht-violentes Spiel (*CoolBoarders 3*). Die entsprechenden Befunde werden in Kapitel VI.4.3.3. vorgestellt.

[296] Zu den inhaltsspezifischen Befunden vgl. Kapitel VI.4.2.1., zu weiteren Ergebnissen der Studie vgl. Kapitel VI.4.4.1.

Joystick (Shooter-Gruppe) oder Lenkrad und Pedalen (Rennspiel-Gruppe). Entgegen den Erwartungen der Forscher zeigte sich, dass die normale Konsole ein stärkeres Präsenzgefühl bewirkte als die Virtual-Reality-Umgebung (obwohl die Probanden vorher Zeit hatten, sich mit der Bedienung des Spiels vertraut zu machen). Auch in Bezug auf einen Hostile Expectation Bias konnten die Forscher ihre Annahmen nur bedingt bestätigen. Der Hostile Expectation Bias wurde über die Vervollständigung dreier ambivalenter Geschichten gemessen und in Bezug auf aggressive Kognitionen, Gefühle und Verhaltensabsichten erhoben. Lediglich der kombinierte Index aller drei Maße erwies sich als signifikant, nicht jedoch die Einzelkomponenten. Auch Eastin und Griffiths (2006) erklären ihre Befunde mit der mangelnden Vertrautheit mit der Virtual-Reality-Umgebung und der größeren funktionalen Interaktivität in der Standard-Gruppe.

Arriaga u.a. (2008) nahmen ebenfalls an, dass Virtual-Reality-Bedingungen den Realismus eines Spiels erhöhen und ein stärkeres Präsenzgefühl, Involvement und stärkere Immersion hervorrufen, was auch die Identifikation mit der Spielfigur fördern und aggressive Effekte verstärken könne. Die Forscher ließen ihre 148 portugiesischen Probanden (55% weiblich) im Durchschnittsalter von 23 Jahren ein violentes (*Unreal Tournament*) bzw. nicht-violentes Spiel (*Motocross Madness*) spielen, das jeweils von der Hälfte der Versuchspersonen auf einem normalen Computermonitor bzw. mit einem Head-Mounted Display gespielt wurde. Als abhängige Variablen wurden die aktuelle Feindseligkeit (State Hostility), die selbst wahrgenommene Immersion und Identifikation mit der Spielfigur und die physiologische Erregung (Herzfrequenz) gemessen. Außerdem wurde die Zugänglichkeit aggressions- und furchtbezogener semantischer Konstrukte erhoben. Dies geschah über einen Stroop-Test (vgl. Kapitel II.3.2.2.), bei dem die Probanden aggressions- und furchtbezogene sowie neutrale und positive Worte in verschiedenen Farben gezeigt bekamen und nach jedem Wort die Farbe des Wortes nennen sollten. Es wurde davon ausgegangen, dass sich die Nennung der Farbe langsamer vollzieht, wenn der semantische Gehalt eines Wortes aktiviert wird. Wenn die Probanden länger brauchten, um die Farbe der aggressions- bzw. furchtbezogenen als der Kontrollworte zu identifizieren, wurde dies als gesteigerte Zugänglichkeit aggressions- und furchtbezogener Konstrukte gewertet. Darüber hinaus wurde aggressives Verhalten mit dem Geräuschtest gemessen.[297]

[297] Hierbei gab es auch die Möglichkeit, kein Geräusch auszulösen. Zusätzlich wurden die Probanden gefragt, was ihre Gründe für die Auslösung der Geräusche waren (zur Sicherstellung der Schä-

Auch in dieser Studie bewirkte die Virtual-Reality-Umgebung keine deutlicheren Effekte. Die Spieler dieser Gruppe empfanden keine stärkere Immersion und identifizierten sich auch nicht mehr mit dem Avatar als die Versuchspersonen, die das Spiel unter Standardbedingungen gespielt hatten.[298] Violente Computerspiele bewirkten mehr aktuelle Feindseligkeit und mehr Aggressionsverhalten (nicht allerdings mehr aggressive oder furchtsame Gedanken). Überraschenderweise war die aktuelle Feindseligkeit der Spieler, die auf einem Computermonitor gespielt hatten, größer als die derjenigen, die unter Virtual-Reality-Bedingungen getestet wurden. Die Virtual-Reality-Bedingung fungierte auch nicht, wie angenommen, als Moderator für die Wirkung violenter Spiele im Sinne einer Verstärkung der Effekte. Beides führen Arriaga u.a. auf die mangelnde Vertrautheit mit dem Spielen unter Virtual-Reality-Bedingungen zurück.

Der Befund von Arriaga u.a. (2008) deckt sich mit dem Ergebnis einer etwas älteren Studie von Arriaga u.a. (2006), in der 87 Studierende (53 davon männlich, Durchschnittsalter 21 Jahre) ein nicht-violentes Puzzlespiel (*Flowers*), ein action-orientiertes Rennspiel (*Lotus*) oder das violente Spiel *Doom I* spielen, das einer Gruppe auf einem Computerbildschirm und einer anderen über ein Head-Mounted Display präsentiert wurde. Das violente Spiel bewirkte zwar eine größere aktuelle Feindseligkeit (State Hostility) als die nicht-violenten, wenn es auf einem normalen Computerbildschirm gespielt wurde, nicht jedoch wenn die Probanden ein Head-Mounted Display trugen (in Bezug auf die aktuelle Ängstlichkeit zeigten sich gar keine Unterschiede zwischen den Spielbedingungen). Bei der Erregung ergaben sich Interaktionseffekte mit dem Geschlecht. Frauen, die *Doom* mit dem Head-Mounted Display gespielt hatten, zeigten eine stärkere Hautleitfähigkeit als die Probandinnen der anderen Versuchsgruppen. Bei Männern hingegen war die Hautleitfähigkeit beim Rennspiel am höchsten. Weitere abhängige Variablen wurden in dieser Studie nicht untersucht.

Auch in der jüngsten zu dieser Thematik durchgeführten Studie fanden sich keine Hinweise darauf, dass eine Virtual-Reality-Umgebung die negativen Wirkungen violenter Spiele erhöht. Markey und Scherer (2009) ließen 118 Probanden (68 weiblich; Durchschnittsalter ca. 19 Jahre) das violente Spiel *Manhunt 2* bzw. ein nicht-violentes Golfspiel auf der *PlayStation 2* mit normalem Controller oder auf der

---

digungsabsicht), welchen Grad an Unwohlsein die Geräusche bei ihnen selbst auslösten, und als wie unangenehm ihr Gegner die von ihnen ausgelösten Geräusche ihrer Ansicht nach empfand.

[298] Personen, die Immersion wahrnahmen, identifizierten sich mehr mit dem Avatar – jedoch stärker im nicht-violenten als im violenten Spiel.

Nintendo Wii mit der Möglichkeit der Steuerung über Körperbewegungen spielen. Das violente Spiel löste zwar mehr aggressive Gedanken (Wortassoziationstest) und mehr Feindseligkeit (State Hostility-Skala) aus als das nicht-violente Spiel, dieser Effekt wurde aber nicht durch die Art des Controllers moderiert.

Zu anderen Ergebnissen sind hingegen mehrere Untersuchungen von Persky und Blascovich gelangt. In einer 2007 veröffentlichten Studie ließen die Forscher 166 männliche und weibliche Studierende ein violentes bzw. ein nicht-violentes Spiel auf einem normalen Desktop-Computer bzw. mit einer Virtual-Reality-Ausrüstung spielen. Beide Spiele, ein First-Person-Shooter sowie ein Spiel, bei dem die Spieler ein Bild malen sollten, wurden eigens für das Experiment entwickelt. Auf diese Weise war es möglich, die Variation anderer als der zur untersuchenden Faktoren zu minimieren. In der Standard-Bedingung verwendeten die Spieler einen inhaltlich passenden Controller (Waffe bzw. Farbpistole), in der Virtual-Reality-Bedingung trugen sie ein Head-Mounted Display und konnten das Spiel durch freie Bewegung im Raum steuern.

Es zeigte sich, dass die Spieler, die das violente Spiel unter Virtual-Reality-Bedingungen gespielt hatten, mehr aggressive Gefühle hegten (gemessen über Selbstangaben) als diejenigen, die ein nicht-violentes Spiel gespielt hatten, und als diejenigen, die das violente Spiel auf einem Desktop-Computer gespielt hatten. Physiologische Messdaten unterstützten diesen Befund. Eine vergleichbare Übertragung des inhaltlichen Spielkontextes auf die Gefühle der Probanden zeigte sich für das nicht-violente Spiel nicht. Die dort geforderte kreative Aufgabe wirkte sich nicht auf das von den Probanden berichtete Gefühl der Kreativität aus.

2008 veröffentlichten Persky und Blascovich die Befunde zweier weiterer Experimente zu dieser Thematik. In der ersten Studie spielten 66 männliche Studierende erneut das bereits 2007 verwendete violente First-Person-Shooter-Spiel unter Standard- bzw. Virtual-Reality-Bedingungen. Zusätzlich zu den über Selbstangaben gemessenen aggressiven Gefühlen wurde das aggressive Verhalten über das Verhältnis der im Spiel abgegebenen Kopfschüsse zur Gesamtzahl der Treffer gemessen. Außerdem wurden Präsenzgefühl, Langeweile und Spielgenuss erhoben. Das Spielen unter Virtual-Reality-Bedingungen wurde als vergnüglicher und weniger langweilig eingestuft und löste mehr Präsenz aus. Spieler dieser Versuchsgruppe berichteten zudem mehr aggressive Gefühle und erzielten einen höheren Anteil an Kopfschüssen. Der Zusammenhang zwischen Spielbedingung und aggressiven Gefühlen, nicht jedoch aggressivem Verhalten, wurde durch das Präsenzgefühl moderiert.

In einem zweiten Experiment mit 137 männlichen Studierenden wurden bei der Hälfte der Probanden zusätzlich physiologische Messdaten erhoben, und als weiteres Verhaltensmaß führten die Versuchspersonen den Geräuschtest durch. Dabei wurde den Probanden gegenüber das Auslösen lauter Geräusche als motivationsfördernde Maßnahme dargestellt (zur Problematik dieses Vorgehens vgl. Kapitel II.3.2.3.). Die Studie erbrachte in Bezug auf die Beurteilung des Spielerlebnisses sowie violente Gefühle und Verhaltensweisen dieselben Ergebnisse wie das erste Experiment. Zusätzlich wählten die Versuchspersonen der Virtual-Reality-Gruppe ein lauteres Geräusch-Level (sowohl über alle Runden hinweg als auch in der ersten Runde des Geräuschtests, in der sie noch nicht durch ein vom „Gegner" ausgelöstes Geräusch provoziert worden waren). Die (in der Virtual-Reality-Bedingung erneut höhere) Präsenz moderierte auch hier den Zusammenhang zwischen Spielbedingung und aggressiven Gefühlen, nicht jedoch den verschiedenen Dimensionen aggressiven Verhaltens. Die physiologischen Messdaten zeigten den Autoren zufolge in der Virtual-Reality-Bedingung im Gegensatz zur Standard-Bedingung ein Muster, das für Bedrohungssituationen typisch sei (den Effekt unterschiedlicher körperlicher Bewegungsaktivitäten in den beiden Bedingungen betrachten Persky und Blascovich als gering).

Insgesamt sind die Befunde zum Einfluss technologisch generierter Virtual-Reality-Bedingungen widersprüchlich. Die Ergebnisse sprechen dafür, dass das Spielerlebnis (wie z.B. die Präsenzerfahrung) weniger stark von der technischen Spielumgebung als von anderen Faktoren abhängt, zu deren Bestimmung Verarbeitungsprozesse virtueller Realitätserfahrungen noch detaillierter erforscht werden müssen.

4.3.3. Interaktivität

Eine wichtige Voraussetzung für die Erfahrung von Präsenz ist die Interaktivität von Computerspielen. Diese Eigenschaft wird häufig auch als Argument für das stärkere Wirkungspotenzial violenter Spiele im Vergleich zum anderen violenten Medieninhalten angeführt (vgl. Kapitel VI.3.3.). Eine isolierte Untersuchung des Faktors „Interaktivität" haben bislang jedoch nur wenige Studien unternommen.[299]

Bei einer dieser Untersuchungen handelt es sich um die bereits geschilderte Studie von Tamborini u.a. (2004; vgl. Kapitel VI.4.3.2.), in der nicht nur die Virtual-

[299] Nicht berichtet wird hier über die methodisch unzulängliche Arbeit von Kimm (2005), in der lediglich die Wirkung violenter Filme und davon inhaltlich völlig unabhängiger violenter Computerspiele verglichen wurde, um die Effekte von Interaktivität zu untersuchen.

Reality-Bedingung mit dem Spiel auf einem normalen Computer verglichen wurde, sondern zwei weitere Gruppen auf einem eigenen Monitor das violente Spiel (*Duke Nukem 3D*) beobachteten bzw. den vorher aufgezeichneten Output eines nicht-violenten Spiels (*CoolBoarders3*) gezeigt bekamen. In beiden Beobachtungsgruppen war die empfundene Präsenz geringer als in den Spielegruppen. In Bezug auf feindselige Gedanken war die geringste Anzahl in der Gruppe festzustellen, die das nicht-violente Spiel beobachtet hatte, alle anderen Gruppen unterschieden sich nicht signifikant voneinander. In Bezug auf die Beurteilung des Versuchsleiters zeigten sich keine Unterschiede zwischen den Experimentalgruppen. Tamborini u.a. (2004) haben lediglich einen gewissen Effekt violenter Spielinhalte, nicht jedoch eine Wirkungssteigerung durch die Interaktivität des Spiels feststellen können. Interessant ist allerdings ein geschlechtsspezifischer Befund: In der Gruppe, die das violente Spiel nur beobachtete, hegten Frauen signifikant mehr feindselige Gedanken als Männer. Während die Männer in dieser Gruppe weniger feindselige Gedanken notierten als in den beiden Spielegruppen, war dies bei Frauen umgekehrt. Die Autoren (2004, 353) erklären dieses Ergebnis mit einer Abneigung der Frauen gegen violente Spiele, die den Probandinnen in der Beobachtungsgruppe besonders bewusst habe werden können, und sich zusätzlich zu Priming-Effekten des Spiels in feindseligen Gedanken niedergeschlagen habe.

Polman, de Castro und van Aken (2008) verglichen die Wirkung des eigenen aktiven Spielens und der reinen Beobachtung eines (von anderen gespielten) violenten Spiels auf einem Fernseher. Eine Gruppe, die ein in Bezug auf Action, Pausen, Schwierigkeitsgrad, Unterhaltungsfaktor und Frustrationspotenzial vergleichbares nicht-violentes Spiel spielte, fungierte als Kontrollgruppe. Versuchspersonen waren 57 10- bis 13-jährige Kinder (50% weiblich). Deren Gewaltverhalten wurde über die Einschätzung Gleichaltriger gemessen, die das Verhalten ihrer Mitschüler in zwei nach der Rezeption des Spiels abgehaltenen freien Spielstunden beurteilten. Für Jungen zeigte sich, dass die Spieler eines violenten Spiels mehr aggressives Verhalten an den Tag legten als diejenigen, die das Spiel nur gesehen hatten. Allerdings unterschied sich das Gewaltverhalten in keiner Gruppe signifikant vom Verhalten derjenigen, die das nicht-aggressive Spiel gespielt hatten. Bei Mädchen war keinerlei Effekt feststellbar. Eine klare Aussage lässt sich aus dieser Studie nicht ableiten.

Insgesamt liegen also bislang keine Befunde vor, die die Annahme stützen, dass violente Computerspiele aufgrund ihrer Interaktivität ein erhöhtes Risikopotenzial

für die Entstehung von Aggression bergen – allerdings ist die Forschungsbasis zu dieser Frage bislang noch sehr schwach.[300]

4.3.4. Spielperspektive

In der Diskussion um die Gefährlichkeit von Computerspielen stehen v.a. die so genannten Ego-Shooter im Zentrum der Kritik. Dabei wird angenommen, dass das Spielen aus der Ich-Perspektive, bzw. die Wahrnehmung des Geschehens durch die Augen der Spielfigur, zu einer besonders starken Identifikation mit dem violenten Protagonisten und damit zu einem besonders hohen Wirkungspotenzial führen müsse. Erstaunlicherweise haben bislang erst wenige Studien versucht, diese Behauptung empirisch zu prüfen. Die bislang vorliegenden Untersuchungen, die die Wirkung von Spielen aus der Erste-Person-Perspektive mit der Wirkung von Spielen aus der Dritte-Person-Perspektive verglichen haben, konnten nicht bestätigen, dass Ego-Shooter mehr Aggression auslösen (vgl. dazu auch die Befunde der aktuellen Meta-Analyse von Anderson u.a. 2010).

Vielmehr stellten Krcmar und Farrar (2009) in einer Studie mit 186 Studierenden (97 Frauen, Durchschnittsalter knapp 20 Jahre) ausgeprägtere Effekte bei Spielern fest, die das Spiel *Hitman II: Silent Assassin* in der Dritte-Person-Perspektive gespielt hatten, bei der die Spielfigur auf dem Bildschirm zu sehen ist. Die Probanden dieser Versuchsgruppe zeigten mehr verbale und physische Handlungsabsichten (erhoben als Antworten auf ambivalente Szenarien) sowie eine höhere Bereitschaft, sich an einem Versuchsleiter, der die Probanden beleidigt hatte, durch eine schlechte Evaluation zu rächen. Allerdings hatte die Spielperspektive insgesamt nur bei denjenigen eine negative Wirkung, die zudem aggressive Kognitionen aufwiesen (gemessen über einen Wortassoziationstest). Dieses Ergebnis steht in Einklang mit der Überlegung, dass Aggression über Identifikationsprozesse mit dem violenten Protagonisten zustande kommt und diese voraussetzen, dass der Spieler die Spielfigur sehen kann. Dies wurde in der Studie von Krcmar und Farrar (2009) aber genauso wenig überprüft wie die Möglichkeit, dass die Vertrautheit mit Ego-Shootern eine Rolle

[300] Auch Shibuya u.a. (2008) haben in einer Studie, in der die Lieblingsspiele der auf ihre Violenz getesteten Probanden nach Kontextfaktoren analysiert wurden (vgl. Kapitel VII.2.), festgestellt, dass der Faktor „Interaktivität“ die Anti-Violenz-Überzeugung schwächte. Dies galt aber nur für Jungen. Zudem wurde Interaktivität in der Studie nicht genauer definiert. Auf Basis einer anderen Veröffentlichung (vgl. Shibuya / Sakamoto 2003, 117) lässt sich allerdings erschließen, dass darunter folgende Eigenschaften fallen: „More action than pushing the controller“, „vibration“, „head mount display“ und „clearly audible stereo effects“. Interaktivität wird hier anders operationalisiert als in den vorgestellten Untersuchungen und zudem nicht mit nicht-interaktiven Inhalten verglichen.

spielt, d.h. dass mit der Erste-Person-Perspektive wenig erfahrene Spieler sich in der Spielumgebung erst orientieren müssen und aus dieser Ablenkung geringere Aggressionseffekte resultieren.

Schon Farrar, Krcmar und Nowak (2006) haben in einer Studie mit 184 Probanden (96 davon weiblich) im Durchschnittsalter von ca. 20 Jahren festgestellt, dass Probanden, die das Spiel *Hitman II: Silent Assassin* in der Dritte-Person-Perspektive gespielt hatten, stärker auf das Spiel fokussiert waren, d.h. ihre unmittelbare Umgebung als weniger ablenkend empfanden. Dies galt insbesondere für Frauen, die (im Gegensatz zu den insgesamt stärker involvierten Männern) in der Dritte-Person-Perspektive zudem ein höheres Involvement verspürten.[301] Auf das Gefühl der Immersion wirkte sich die Spielperspektive genauso wenig aus wie auf die Aggression der Probanden (gemessen über die State Hostility sowie verbale Aggression und Intentionen zu physisch aggressivem Verhalten, die über die Antworten auf ambivalente Szenarien erhoben wurden). Unabhängig von der Spielperspektive erwiesen sich allerdings die Spieler als feindseliger und physisch aggressiver, die bei sich selbst stärkere Immersion und höheres Involvement wahrnahmen.

Das geschlechtsspezifische Ergebnis erklären die Autorinnen auch in dieser Studie mit der (bei Männern größeren) Spielerfahrung. Die ungewohnte Ego-Perspektive könne bei Frauen das Gefühl von Fokussierung und Involvement reduziert haben. Diese Argumentation ist allerdings nicht ganz plausibel, weil Farrar, Krcmar und Nowak die Erfahrung mit Shooter-Spielen bei ihren Auswertungen kontrolliert haben. Die Geschlechtsunterschiede in der Spielwahrnehmung traten also unabhängig von der Spielerfahrung auf.

Davon abgesehen, kamen Lim und Reeves (2009) in ihrem (methodisch allerdings problematischen)[302] Experiment zu einem entgegengesetzten Ergebnis. Männer zeigten (allerdings nur in Bezug auf ein einziges physiologisches Maß) eine stärkere Erregung, wenn sie ein Spiel aus der Dritte-Person-Perspektive spielten, während bei Frauen kein signifikanter Unterschied vorlag, aber eine tendenziell stärkere Erregung bei der Erste-Person-Perspektive festzustellen war. Lim und Reeves (2009, 366)

---

[301] Zu geschlechtsspezifischen Unterschieden in der räumlichen Wahrnehmung, die dieses Ergebnis erklären könnten, vgl. z.B. Sherry 2004, 340f.

[302] Es gab nur 22 Probanden (50% davon weiblich). Als Spiel wurde *World of Warcraft* verwende. Die Spielaktivitäten waren aber auf vier Varianten beschränkt, von denen allenfalls eine (Bekämpfung von Banditen) als violent eingestuft werden kann. Als abhängige Variablen wurden nur die Erregung (Herzfrequenz, Hautleitfähigkeit sowie Selbstangaben zu Erregung und Emotionen) sowie das Präsenzgefühl gemessen.

sehen ein Grund hierfür in unterschiedlichen visuell-räumlichen Fähigkeiten: Während Männer eine „Überblicksperspektive“ einnehmen würden, wenn sie sich durch eine Umgebung bewegten, überwiege bei Frauen eine „Routenperspektive“ mit Orientierung an markanten Wegpunkten (wobei allerdings fraglich ist, ob die Erste-Person-Perspektive dieser Strategie tatsächlich entgegenkommt). Im Gesamtsample zeigte sich kein Effekt der Spielperspektive auf die abhängigen Variablen. Lediglich schwierig zu interpretierende Interaktionseffekte zwischen Spielperspektive und der Möglichkeit, seine Spielfigur aus sechs verschiedenen auszuwählen, sowie dem Präsenzgefühl.[303]

Mit dem Einfluss der Spielperspektive auf das Präsenzgefühl haben sich auch Jeong, Biocca und Bohil (2008) einer Studie mit 80 ca. 20-jährigen Probanden (16 Frauen) befasst. Sie fanden Hinweise darauf, dass sich die Dritte-Person-Perspektive stärker auf das Präsenzgefühl auswirkt als die Erste-Person-Perspektive. Die Perspektive, in der die Probanden das Spiel *Half-Life 2* gespielt hatten, zeigte zwar keinen Effekt in Bezug auf die Erregung, die Dritte-Person-Perspektive erhöhte aber das Involvement. Für drei weitere erhobene Dimensionen des Präsenzgefühls waren keine Effekte feststellbar. Zu umgekehrten Ergebnissen kam dagegen eine finnische Studie von Kallinen u.a. (2007) (N = 50, 19 Frauen, Alter zwischen 16 und 39 Jahren; verwendetes Spiel: *Elder Scrolls 3: Morrowind*), in der die Erste-Person-Perspektive ein größeres Präsenzgefühl auslöste als die Dritte-Person-Perspektive.[304]

Die einzige Studie, die ein stärkeres Aggressionsverhalten durch das Spiel eines First-Person-Shooters im Vergleich mit einem Spiel in der Dritte-Person-Perspektive gefunden hat, stammt von Chory u.a. (2007a). Aggressionsverhalten wurde in dieser Untersuchung, an der 135 Studierende (53% männlich) teilnahmen, über die Bewertung des Versuchsleiters operationalisiert. In Bezug auf negative und aggressive Gedanken sowie Erregung zeigte der Ego-Shooter allerdings geringere Effekte. Abgesehen von diesem ambivalenten Ergebnis, wurden in dieser Studie zwei verschiedene Spiele verwendet, um die Spielperspektive zu variieren (*Doom III* bzw. *Grand Theft Auto: San Andreas*), so dass fraglich ist, ob die Wirkungsunterschiede tatsächlich nur auf die Spielperspektive zurückzuführen sind.

---

[303] Wenn der Avatar gewählt werden konnte und das Spiel in der Dritte-Person-Perspektive gespielt wurde, kam es zu einer Erhöhung der Herzrate. Wenn der Avatar nicht gewählt werden konnte, empfanden die Probanden mehr Präsenz in der Erste-Person-Perspektive als in der Dritte-Person-Perspektive. Konnten sie den Avatar wählen, gab es keine signifikanten Unterschiede in der Präsenz je nach Spielperspektive.

[304] Die Ergebnisse einer Eye-Tracking-Messung gingen mit diesem Befund allerdings nicht konform.

Insgesamt konnte die Forschung ein höheres Risikopotenzial von Ego-Shootern bislang nicht bestätigen. Die wenigen zum jetzigen Zeitpunkt vorliegenden Untersuchungen deuten im Gegenteil eher auf eine stärkere Wirkung des Spielens aus der Dritte-Person-Perspektive hin. Dieses Ergebnis könnte auf eine stärkere Identifikation mit einer tatsächlich sichtbaren Spielfigur oder auch auf Ablenkungseffekte der Ego-Perspektive bei unerfahrenen Spielern zurückzuführen sein – diese Vermutungen wurden bislang allerdings noch nicht näher untersucht.

4.3.5. Spielgeschichte (Story)

Lediglich eine einzige Studie ist bislang zur Bedeutung einer Spielgeschichte (Story) in Computerspielen durchgeführt worden. Edward F. Schneider u.a. (2004) gingen in ihrer Untersuchung von der Beobachtung aus, dass neuere Spiele häufig eine Geschichte enthalten, die die Anwendung von Gewalt in einen Kontext stellt und so deren Notwendigkeit, Rechtfertigung und Akzeptabilität unterstreicht. Darüber hinaus sorge eine Spielgeschichte für stärkere Interaktivität, größere Immersion und höheres Involvement. Auch sei von einer intensiveren Identifikation des Spielers mit den Protagonisten auszugehen. Schneider u.a. ließen ein überwiegend männliches studentisches Sample (N = 30) jeweils 8 Minuten lang insgesamt vier Ego-Shooter spielen, von denen zwei eine Geschichte enthielten (*Outlaws*, *Half-Life*) und zwei nicht (*Doom 2*, *Quake 2*).

Es zeigte sich, dass eine Spielgeschichte die Identifikation der Rezipienten in Bezug auf alle drei erhobenen Dimensionen (Identifikation mit der Spielfigur im Allgemeinen, Wunsch, den Gegner zu vernichten, und Identifikation mit den Zielen der Spielfigur) signifikant erhöhte. Zudem wurden Spiele mit Geschichte mehr gemocht, lösten positivere Gefühle aus, führten zu einem stärkeren Präsenzgefühl und zu einer ausgeprägteren und länger anhaltenden physiologischen Erregung (im Hinblick auf die über Selbstangaben erfragte Erregung zeigten sich aber keine signifikanten Unterschiede). Die Autoren nehmen an, dass Ego-Shooter mit einer Spielgeschichte auch eher Gewaltverhalten auslösen, weil Gewalt durch die Geschichte gerechtfertigt werde, sich der Spieler mit dem Protagonisten, mit dem er ständig Gewaltakte begehe, stärker identifiziere, Erregung zu ausgeprägteren Lerneffekten führe und die positiven Gefühle Desensibilisierungseffekte begünstigten. Ob diese vermuteten Effekte tatsächlich eintreten, wurde im Rahmen dieser Studie allerdings nicht untersucht.

4.3.6. Form des Controllers

Im Rahmen der Stimulationsthese (vgl. Kapitel V.7.) wird davon ausgegangen, dass bestimmte Hinweisreize in Medieninhalten aggressionsauslösend wirken. Ein solches Potenzial wird insbesondere Waffendarstellungen zugeschrieben. Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, ob von der Verwendung waffenförmiger Controller ein gewaltfördernder Effekt ausgehen kann.

Hamby und Ballard (2006) ließen 60 männliche Probanden im Alter zwischen 13 und 18 Jahren einen First-Person-Shooter spielen. Dabei steuerte eine Gruppe das Spiel mit einem normalen Controller. Eine weitere Gruppe benutzte einen normalen Controller, sah aber einen (angeblich kaputten) waffenartigen Controller auf dem Fernsehgerät liegen. Zwei weitere Gruppen spielten mit einem waffenartigen Controller. Eine dieser Gruppen hatte dabei einen normalen Controller im Blickfeld. Als abhängige Variablen fungierten die Messung von Herzfrequenz und Blutdruck sowie Selbstangaben zu Wut und Aggression. Zudem sollten die Probanden die Hand des Versuchsleiters, der sie zuvor durch abfällige Bemerkungen über ihre Spielleistung verärgert hatte, in einen Behälter mit eiskaltem Wasser tauchen. Zuvor war als Vergleichsmaßstab die Zeit registriert worden, die die Probanden selbst ihre Hand in den Behälter hielten, bis sie dies als unangenehm empfanden. Die Dauer wurde als Aggressionsmaß verwendet.

Insgesamt war zwar die Spielleistung derjenigen besser, die mit einem waffenartigen Controller spielten, ansonsten fanden die Autoren aber keine signifikanten Unterschiede zwischen den Versuchgruppen. Es war also kein Waffeneffekt festzustellen. Dabei ist allerdings zu berücksichtigen, dass der in den Farben weiß und orange gehaltene waffenartige Controller nicht besonders realistisch wirkte.

Eine weitere Untersuchung zu dieser Thematik stammt von Barlett, Harris und Baldassaro (2007), die ihre 99 überwiegend männlichen Probanden im Durchschnittsalter von 19 Jahren den First-Person-Shooter *Time Crisis 3* einmal mit einem normalen und einmal mit einem einer Schusswaffe ähnelnden Controller spielen ließen. Alle Spieler spielten mit beiden Controller-Varianten, wobei die Reihenfolge variiert wurde. Es zeigte sich, dass das Spiel mit dem waffenartigen Controller eine stärkere Steigerung des Pulses, eine höhere momentane aggressive Neigung (State Aggression, gemessen über die Antwort auf hypothetische Szenarien) und eine höhere Feindseligkeit auslöste als das Spiel mit einem Standard-Controller.

In einer Studie von Kim (2009) mit 173 studentischen Probanden (davon 73 weiblich) im Durchschnittsalter von knapp 20 Jahren wurde abgesehen vom Gewaltgehalt der Spiele ebenfalls der Controller variiert (waffenähnlich / nicht waffenähnlich). Als abhängige Variablen wurden neben physiologischen Messdaten selbst berichtete Emotionen, das Präsenzgefühl, Einstellungen zur Gewalt und die Sensibilität für reale Gewaltakte (gemessen über die Reaktion auf drei fingierte Kriminalitätsberichte) gemessen. Die Ergebnisse werden leider nur lückenhaft berichtet. Sie weisen auf eine höhere Erregung beim waffenartigen Controller und keine Unterschiede in Bezug auf negative Emotionen, Präsenzgefühl, Einstellungen und Sensibilität gegenüber Gewalt hin.

Insgesamt ergibt die Forschung auf dieser bislang nur schwachen empirischen Grundlage ein widersprüchliches Bild in Bezug auf einen Waffeneffekt bei Spiele-Controllern. Die Befunde sind vor dem Hintergrund der Tatsache zu interpretieren, dass im Rahmen nicht auf Computerspiele bezogener Studien (z.B. den *Wisconsin-Studies* bzw. des Priming-Ansatzes; vgl. Kunczik / Zipfel 2004, S. 141; 2006, 259; vgl. auch Kapitel V.7.) Hinweise auf aggressionsstimulierende Wirkung von Waffendarstellungen gefunden wurden. Diese waren allerdings v.a. auf kognitiver Ebene festzustellen und können nicht ohne weiteres auf die Verhaltensebene übertragen werden.

4.3.7. Schwierigkeitsgrad und Frustrationspotenzial

Der aus der Forschung zur Entstehung von Gewalt schon lange bekannte Faktor der Frustration hat in Bezug auf die Wirkung violenter Computerspiele erst in jüngerer Zeit verstärkt Aufmerksamkeit gefunden. Im Gegensatz zu Film- und Fernsehinhalten zeichnen sich Computerspiele durch einen unterschiedlichen und im Spiel meist variierbaren Schwierigkeitsgrad aus, der, wenn er die Fähigkeiten des Spielers übersteigt, zu Frustration und Wut führen kann. Da das Frustrationserlebnis in vielen Studien nicht kontrolliert wurde, ist nicht auszuschließen dass teilweise statt Gewalteffekten Frustrationseffekte gemessen wurden.

Um dieser Frage genauer auf den Grund zu gehen, variierte Mahood (2007) in einem Experiment mit 124 Studierenden neben der Violenz auch den Frustrationsgrad des Spiels. Dieser wurde im violenten Spiel *James Bond 007* über die Zahl der Gegner und deren Geschicklichkeit und im nicht-violenten Spiel *Tetris* über die Geschwindigkeit fallender Blöcke manipuliert (der Erfolg der Manipulation wurde im Rahmen des Experiments überprüft). Als abhängige Variablen untersuchte Mahood aggres-

sive Gefühle und Erregung (Selbstangaben), aggressive Kognitionen (Wortergänzungstest) und aggressive Verhaltenstendenzen (Angabe eigener hypothetischer Reaktionen auf in vier Vignetten präsentierte Situationen). Das violente Spiel bewirkte eine Zunahme aggressiver Gefühle und Kognitionen. Es zeigte sich aber kein Erregungseffekt. Ein stärkeres aggressives Verhalten im Vergleich zum nicht-violenten Spiel trat nur bei zugleich geringer Frustration auf. Bei hoher Frustration bewirkte das nicht-violente Spiel sogar stärkere Gewaltneigungen. Mahood kommt daher zu dem Schluss, dass violente Inhalte alleine nicht für Aggressionseffekte verantwortlich sind, sondern es vielmehr auf die Interaktion des Spielers mit dem Spielinhalt, d.h. auf die subjektive Erfahrung der Spielhandlung, ankommt. Dies bedeutet, dass auch nicht-violente Spiele, sofern sie hinreichend frustrierend sind, zu Aggressionsauslösern werden können.

Eine zweite Studie zu dieser Thematik stammt von Williams (2009), der in seinem Experiment mit 150 männlichen Studierenden ebenfalls sowohl den Frustrations- als auch den Gewaltgehalt des Stimulus-Materials variierte. Als Spiele wurden *Mortal Kombat: Deception* bzw. *Dance Dance Revolution Max 2* verwendet, die sich im Pretest als unterschiedlich violent, aber als gleich schwierig, frustrierend, schnell, aufregend und unterhaltsam erwiesen hatten. Die Probanden, die unter Frustrationsbedingungen spielten, bekamen einen 100$-Gutschein für besonders gute Spielergebnisse in Aussicht gestellt. Nach einer 5-minütigen Übungsphase in einem leichten Modus wurde der Spielmodus auf ein deutlich schwierigeres Level umgestellt. Als abhängige Variable wurde nach einer Basismessung, die ein bis vier Tage vor dem eigentlichen Experiment erfolgt war, 10 Minuten nach dem Spiel erneut die aktuelle Feindseligkeit (State Hostility) der Probanden erhoben. Die Feindseligkeit als Persönlichkeitsmerkmal (Trait Hostility) wurde als Kontrollvariable berücksichtigt.

Es zeigte sich eine Wirkung des Gewaltgehalts des Spiels auf die aktuelle Feindseligkeit, allerdings gab es auch einen eigenständigen, stärkeren Effekt der Frustration. Dies bedeutet, dass frustrierende Spiele auch unabhängig vom Violenzgehalt Feindseligkeit auslösen können. Daneben zeigte sich ein Interaktionseffekt zwischen Violenz und Frustration: Während sich beim Spielen unter nicht-frustrierenden Bedingungen keine signifikanten Unterschiede in der aktuellen Feindseligkeit zwischen den Spielern des violenten und des nicht-violenten Spiels ergaben, waren die frustrierten Spieler des gewalthaltigen Spiels signifikant feindseliger als die frustrierten Spieler des nicht-violenten Spiels. Sie wiesen insgesamt die höchsten State-Hostility-Werte aller Spieler auf. Nur unter den Bedingungen einer Frustrati-

onserfahrung löste also das gewalthaltige Spiel stärkere Effekte aus als das Spiel ohne Gewalt.

Williams (2009) weist darauf hin, dass eine längere Spieldauer möglicherweise zu anderen Ergebnissen geführt hätte, weil der Frustrationseffekt u.U. im Zuge einer wachsenden Vertrautheit mit dem Spiel wieder abfällt. Zudem fügte die versprochene 100$-Prämie dem Spiel unter Frustrationsbedingungen einen Wettbewerbsaspekt hinzu, der in den Gruppen ohne Frustrationsbedingung nicht vorhanden war und zu einer Verfälschung der Befunde geführt haben könnte (zur Wirkung von Wettbewerbssituationen vgl. Kapitel VI.4.4.1.).

In einer Studie von Eastin und Griffiths (2009a) mit 294 durchschnittlich 20,5 Jahre alten Probanden (43% davon männlich) wurde das Ergebnis des im Spiel ausgetragenen Wettbewerbs zur Manipulation von Frustration verwendet. Das Experiment wurde so angelegt, dass ein Teil der Versuchspersonen das Spiel gewann und ein anderer Teil es verlor. Als Stimulusmaterial wurde allerdings ein nicht unbedingt als violent einzustufendes Fußballspiel verwendet. Die Autoren kamen zu dem Ergebnis, dass die Probanden, die das Spiel verloren, eine größere Feindseligkeit zeigten als die Spieler, die das Spiel gewannen. Besonders hoch fiel die Feindseligkeit aus, wenn die Spieler mit einer Mannschaft verloren, mit der sie sich stark identifizierten, und wenn der Sieg an eine Mannschaft fiel, die als größter Rivale des eigenen Teams eingeschätzt wurde.

Insgesamt sprechen die Befunde der vorliegenden Studien dafür, dass Frustration einen wichtigen Faktor bei der Wirkung von Computerspielen darstellt, der in Untersuchungen zur gewaltfördernden Wirkung dieses Mediums kontrolliert werden muss.[305] Hierbei ist es insbesondere wichtig, das generelle Frustrationspotenzial der als Stimulusmaterial verwendeten Spiele zu erheben. Darüber hinaus ist aber auch die rezipientenspezifische, von Spielgeschick und Frustrationstoleranz abhängige Wahrnehmung des Spielerlebnisses zu berücksichtigen.

[305] Zu Untersuchungen, in denen die Verfasser die Vermutung äußern, dass ihre Befunde auf unterschiedlich frustrierende Spiele zurückzuführen sind, vgl. z.B. Krcmar / Farrar 2007 und Barlett 2008.

4.4. Situationsvariablen

4.4.1. Kooperation und Wettbewerb

Insbesondere von Spiele-Fans wird immer wieder argumentiert, dass bei der Beschäftigung mit Spielen wie z.B. *Counter-Strike* nicht die Gewalt im Vordergrund stehe, sondern die Notwendigkeit zur Kooperation mit den Mitspielern des eigenen Teams und der Spaß am Wettbewerb mit den gegnerischen Spielern sie zur Beschäftigung mit dem Spiel motiviere. Vor diesem Hintergrund und angesichts der Tatsache, dass es mittlerweile eine Vielzahl von Multi-Player-Spielen gibt, stellt sich die Frage, welche Bedeutung die Interaktion mit anderen Spielern für die Wirkung violenter Spielinhalte besitzt.[306] Dabei sind insbesondere zwei Aspekte von Interesse: 1. Haben gewalthaltige Spiele unterschiedliche Effekte, wenn sie alleine bzw. wenn sie gemeinsam gespielt werden? 2. Macht das Spielen in einer Wettbewerbssituation aggressiver als das Spielen ohne kompetitive Bedingungen bzw. mit kooperativen Elementen? Hiermit verbindet sich die Frage, ob eventuelle aggressionssteigernde Wirkungen tatsächlich auf violente Inhalte oder auf die Wettbewerbssituation zurückzuführen sind, oder ob beide Faktoren miteinander interagieren.

Der Frage, ob das kooperative Zusammenspiel („Co-Play“) andere Reaktionen auf ein violentes bzw. nicht-violentes Spielerlebnis bewirkt als das Spielen als Einzelner, sind Lim und Lee (2006; 2009) nachgegangen. Als abhängige Variablen wurden bei einem kleinen studentischen Sample (N = 32; 50% weiblich) allerdings lediglich physiologische Reaktionen, das Präsenzgefühl und die Identifikation mit der Spielfigur gemessen. Als Spiel wurde *World of Warcraft* verwendet, wobei der Violenzgehalt des Spielerlebnisses über die den Probanden gestellten Aufgaben variiert wurde. Jeder der Probanden wurde (in variierter Reihenfolge) den vier Spielbedingungen (violenter / nicht-violenter Inhalt; gemeinsames Spielen / Spielen als Einzelner) ausgesetzt. In der Co-Play-Bedingung war der Mitspieler (ein Mitarbeiter des Versuchsleiters) während des Spiels nicht anwesend, sondern nur in Gestalt seiner Spielfigur wahrnehmbar.

Während bei violenten Inhalten das Spielen mit anderen zu einer geringeren physiologischen Erregung als das Alleine-Spielen führte, verhielt es sich bei nicht-violenten Spielinhalten umgekehrt. Wenn die Spieler mit anderen gemeinsam spielten, verschwand der beim Alleine-Spielen beobachtete signifikante Unterschied zwischen

[306] Zu einem sogenannten „Threshold Model of Social Influence“, das Unterschiede in der Wirkung von Multi- und Single-Player-Spielen postuliert, vgl. Persky / Blascovich 2006.

den beiden Spielinhalten. Die Autoren interpretieren das Ergebnis dahingehend, dass sich der Effekt des Spielinhalts mit der Existenz eines Mitspielers verringere. Beim gemeinsamen Spielen zeigten die Probanden zudem unabhängig vom Spielinhalt ein höheres Präsenzgefühl und eine stärkere Identifikation mit ihrer Spielfigur.

Ob es Unterschiede in der Wirkung violenter Computerspiele gibt, je nachdem ob die Spieler ein Spiel *kompetitiv* oder *kooperativ* spielen, haben Eastin und Griffiths (Eastin 2007; Eastin / Griffiths 2009b) untersucht. Zusätzlich wurde in dieser Studie die Zahl der Mit- bzw. Gegenspieler variiert. Die Autoren nahmen an, dass die Existenz von Wettbewerbern, die der eigenen Zielerreichung im Wege stehen, ein Frustrationspotenzial berge, aus dem Aggression resultieren könne. Schon die Wahrnehmung einer Situation als kompetitiv könne negative Affekte und feindselige kognitive Strukturen aktivieren und so violentes Verhalten begünstigen. Beim kooperativen Spiel, d.h. wenn der Erfolg nicht nur vom individuellen Verhalten, sondern auch von Gruppenleistungen abhängt, komme es eher zum Gefühl der Zusammengehörigkeit. Dies wirke der Entwicklung feinseliger Gefühle selbst in violenten Spielen entgegen. Weiter nehmen die Autoren an, dass in größeren Gruppen ein größeres Potenzial für Auseinandersetzungen bestehe und ein stärkerer Wettbewerb herrsche als in kleineren, weil der höhere Grad an Anonymität in größeren Gruppen eine offenere Verfolgung eigener Ziele ermögliche, ohne sich damit gegen eine einzelne andere Person zu richten. In größeren Gruppen entwickelten die Spieler daher eine stärkere Feindseligkeit als in kleineren. Innerhalb des Experiments testeten die Forscher Gruppen von 2, 4 und 6 Spielern. Insgesamt 162 Versuchspersonen mit einem Durchschnittsalter von 21,5 Jahren (52% weiblich) spielten 20 Minuten lang einen Ego-Shooter (*Unreal Tournament*). Das Spiel erfolgte in Einzelkabinen, und die Spieler konnten sich in der kooperativen Spielbedingung mit ihren Mitspielern, in der kompetitiven mit ihren Gegenspielern über eine Voice-Chat-Software unterhalten.

Es zeigte sich, dass die Spielevariante (kooperativ vs. kompetitiv) keinen Einfluss auf die durch Selbstangaben gemessene Feindseligkeit nach dem Spiel hatte. Auch die Zahl der Tötungsakte innerhalb des Spiels wirkte sich nicht auf die Feindseligkeit aus. Die Gruppengröße erwies sich insofern als einflussreich, als die Feindseligkeit der Spieler in den Sechsergruppen größer war als in den Zweier- bzw. Vierergruppen, die sich untereinander nicht unterschieden. Dies bestätigte die Annahmen der Autoren. Ob eine größere wahrgenommene Anonymität für diesen Effekt verantwortlich war, wurde von den Verfassern allerdings nicht überprüft.

Darüber hinaus zeigte sich ein Zusammenhang zwischen verbaler Aggression während des Spiels und der Feindseligkeit – allerdings wurde nicht gemessen, gegen wen sich die verbale Aggression richtete (gegen Mitspieler, den Spieler selbst, das Spiel insgesamt usw.) und welchem Ziel sie diente (Beleidigung, Humor usw.). Zudem ist nicht klar, ob die verbale Aggression die Feindseligkeit auslöste oder ob diejenigen, die durch das Spiel feindselig wurden, sich auch stärker aggressiv äußerten.

In einer weiteren Auswertung dieser Studie berücksichtigten die Verfasser (Eastin / Griffiths 2009b) die Auswirkungen der Spielbedingung auf einen Hostile Expectation Bias (gemessen über die Vervollständigung dreier ambivalenter Geschichten in Bezug auf Gedanken, Gefühle und Handlungen der Hauptfigur). Zudem prüften sie, ob verbale Aggression als mediatisierende Variable zwischen den situativen Bedingungen (Gruppengröße und Spielmotivation) sowie der Feindseligkeit fungierte. Es zeigte sich, dass die Spielmotivation einen Einfluss auf die Feindseligkeit hatte, dieser aber über verbale Aggression vermittelt wurde. Mit einem Anstieg der Gruppengröße steigerte sich unter Wettbewerbsbedingungen auch die verbale Aggression und über diese die Feindseligkeit (State Hostility). Diese wiederum wirkte sich auf den Hostile Expectation Bias aus und wurde ihrerseits von Spielerfahrung und Feindseligkeit als Charakterzug (Trait Hostility) beeinflusst. Eastin und Griffiths (2009b, 525) folgern: „[…] the current study did find verbal aggression acts as a mediating factor between individual and situational attributes and state hostility, adding a new dimension to the group gaming situation input. Because aggressive utterances were made, negative thoughts activated cognition as predicted. In this way, verbal aggression becomes a more ingrained aggressive script toward an overall aggressive personality.“

Obwohl die Studie von Eastin und Griffiths genauere Einblicke in die Auswirkungen von Interaktionsprozessen zwischen den Spielern erlaubt, wird auf ihrer Grundlage noch nicht klar, welchen Stellenwert in diesem Zusammenhang die violenten Spielinhalte besitzen. Einen Versuch, den Einfluss von Wettbewerbscharakter und violenten Inhalten zu isolieren, haben Anderson und Carnagey (2009) unternommen. In drei Experimenten ließen sie ihre studentischen Probanden (zwischen 103 und 154 Personen) ein violentes bzw. nicht-violentes kompetitives Sport-Spiel spielen. Die Spiele wurden vorher auf ein identisches Maß an Wettbewerb und ein unterschiedliches Maß an Gewalt getestet und bezogen sich jeweils auf dieselbe Sportart (Baseball bzw. Football). Im ersten Experiment wurden als abhängige Variablen aggressive Kognitionen (Geschwindigkeit im Aussprechen von violenten und nicht-violenten Worten) gemessen. Im zweiten Experiment wurden aggressive Affekte

(State Hostility) und die Einstellung zu Gewalt in fünf verschiedenen Sportarten erhoben. Im dritten Experiment maßen die Forscher aggressives Verhalten (Geräuschtest mit Befragung nach den Motiven für die Wahl des Geräuschlevels). In allen drei Experimenten kamen Anderson und Carnagey zu dem Ergebnis, dass das violente Spiel stärkere Effekte bewirkte als das nicht-violente. Sie folgern daraus, dass kein Wettbewerbs-, sondern ein Gewalteffekt vorliege. Allerdings wurden in Bezug auf Emotionen nur zwei von vier durch Faktorenanalyse aus der State-Hostility-Skala gewonnene Faktoren ausgewertet, von denen einer auch nur als „marginal signifikant“ bezeichnet wurde. Ein Effekt auf die Einstellung zu Gewalt im Sport zeigte sich nur in Bezug auf eine der abgefragten Sportarten (Hockey). Die Befunde von Anderson und Carnagey sprechen dagegen, dass bisher festgestellte Wirkungen violenter Computerspiele auf das höhere kompetitive Niveau statt auf den Gewaltgehalt zurückzuführen sind. Sie bestätigen damit die Ergebnisse einer früheren Studie (vgl. Carnagey / Anderson 2005, siehe Kapitel VI.4.2.6.), in der ein violentes Spiel, in dem Gewalt belohnt wurde, ebenfalls stärkere aggressionssteigernde Effekte bewirkte als eine ebenfalls kompetitive nicht-violente Version desselben Spiels.

Die Möglichkeit, dass erst der Wettbewerbscharakter violente Spiele gefährlich macht, bzw. auch nicht-violente kompetitive Spiele gewaltsteigernd sind, wird durch diese Befunde jedoch nicht ausgeschlossen. Hier besteht ebenso noch weiterer Forschungsbedarf wie im Hinblick auf die Frage, ob die physische Präsenz eines Mit- bzw. Gegenspielers andere Effekte nach sich zieht als dessen Präsenz lediglich in Form einer Spielfigur bzw. bei Beschränkung auf auditive Kommunikation. Williams und Clippinger (2002) stellten beispielsweise in einer älteren Studie fest, dass ihre Probanden mehr Aggressionsgefühle hegten, wenn sie nach Auslobung einer Belohnung *Monopoly* gegen den Computer gespielt hatten, als wenn sie dasselbe Spiel gegen eine andere, anwesende Person gespielt hatten. Die Autoren führen dies auf die Aktivierung antiviolenter sozialer Normen durch die Präsenz des Gegenspielers zurück. Diese Vermutung wurde bislang allerdings noch nicht überprüft.

Auch Eastin und Griffiths (2006) untersuchten die Reaktionen von Probanden, denen gesagt worden war, sie spielten gegen den Computer und solchen, die glaubten, gegen einen anderen menschlichen Spieler zu spielen. In dieser Studie wurde im Gegensatz zu der von Williams und Clippinger (2002) ein violentes Spiel verwendet. Mit dem vermeintlichen menschlichen Gegner hatten die Probanden keinen Kontakt (in Wirklichkeit spielten sie in beiden Bedingungen gegen den Computer). In dieser Studie zeigten sich weder in Bezug auf die wahrgenommene Präsenz noch in Bezug

auf einen Hostile Expectation Bias, violente Gedanken, Gefühle oder Verhaltensweisen Unterschiede zwischen den Probanden der beiden Versuchbedingungen. Die Autoren plädieren dafür, in künftigen Studien stärkeres Augenmerk auf die Eigenschaften von Spieler und Gegner zu legen.[307]

So stellte z.B. Eastin (2006) in einer Studie mit 75 Studentinnen im Durchschnittsalter von 20 Jahren fest, dass Spielerinnen, die gegen eine (vermeintlich) menschliche Gegnerin spielten, zwar kein größeres Präsenzgefühl, aber mehr aggressive Gedanken (gemessen über Wortvervollständigungstests) entwickelten als Spielerinnen, die gegen einen Computer spielten. In einer weiteren Studie (ebenfalls Eastin 2006) spielten 81 Studentinnen im Durchschnittsalter von knapp 22 Jahren mit einer weiblichen Spielfigur gegen weibliche bzw. männliche menschliche bzw. computergesteuerte Gegner. Wieder ergaben sich keine Unterschiede in Bezug auf das Präsenzgefühl. Die menschlichen Gegner bewirkten aber erneut aggressivere Gedanken als die computergesteuerten. Der Effekt war für männliche Gegner ausgeprägter als für weibliche.

Interessant wäre es zudem, den Einflussfaktor „Wettbewerb“ weiter zu differenzieren. So stellten z.B. Ask, Augoustinos und Winefield (2000) in einer australischen Studie fest, dass die Spieler eines violenten Spiels auch unter Turnierbedingungen nur dann eine Steigerung für den Spielerfolg nicht mehr bedeutsamer violenter Handlungen zeigten, wenn ihnen eine Siegprämie versprochen worden war. Auch dieser Befund steht allerdings bislang isoliert da.

4.4.2. Dauer des Spiels

In seiner 2001 veröffentlichten Meta-Analyse ist Sherry (424f.; vgl. auch 2007, 248f.) zu dem überraschenden Ergebnis gelangt, dass eine sehr kurze Spieldauer (10 Minuten) zu einer stärkeren Gewaltsteigerung führt als eine lange Spieldauer (75 Minuten). Sherry erklärte diesen Befund mit der Möglichkeit eines anfänglichen, mit ausgedehnterem Spiel durch Langeweile oder Ermüdung aber wieder abfallenden Erregungseffekts. Für diese Annahme lagen aber keine Belege vor. Auch der medienpädagogischen Überlegung, elterliche Bemühungen zur Begrenzung der Spielzeit ihrer Kinder könnten u.U. sogar kontraproduktive Effekte nach sich ziehen,

[307] Bei Ravaja (2009) bewirkte das Spiel gegen eine andere Person mehr positive emotionale Reaktionen, mehr Erregung, Präsenzgefühl und Aufmerksamkeit als das Spiel gegen einen Computer. Fand das Spiel gegen einen Freund statt, waren die Reaktionen wiederum stärker als beim Spiel gegen eine unbekannte Person.

wenn das Spiel auf dem Aggressionshöhepunkt unterbrochen wird, fehlte die empirische Basis. In einer aktuellen Meta-Analyse von Anderson u.a. (2010) zeigte sich kein Einfluss der Spielzeit auf die untersuchten abhängigen Variablen.

Allerdings liegen mittlerweile einige Untersuchungen vor, die sich speziell mit dem zeitlichen Verlauf der Wirkung von Mediengewalt bzw. der Aggressionsentwicklung in Abhängigkeit von der Länge des Spiels beschäftigt haben. Unter diesen Studien ist ein Experiment von Barlett und Rodeheffer (2009) zu nennen, bei dem zwar die Bedeutung des Realismus in Computerspielen im Vordergrund stand (vgl. Kapitel VI.4.2.3.), das aber aufgrund der Tatsache, dass aggressive Gefühle (State Hostility-Skala) und Gedanken (Wortergänzungstest) innerhalb von 45 Minuten Spielzeit viermal (d.h. alle 15 Minuten) und physiologische Werte kontinuierlich erhoben wurden, auch für den hier diskutierten Kontext relevante Ergebnisse erbracht hat. Die Forscher kamen zu dem Ergebnis, dass ein aggressives Spiel einen Anstieg aller einbezogenen abhängigen Variablen zum zweiten Messzeitpunkt auslöste, im weiteren Verlauf des Spiels aber keine weitere Steigerung mehr erfolgte.[308]

Dieser Befund steht im Einklang mit dem Ergebnis einer Studie, die Barlett, Harris und Baldassaro (2007) 2 Jahre zuvor durchgeführt hatten. Die Forscher ließen ihre 99 überwiegend männlichen Probanden das Spiel *Time Crisis 3* einmal mit einem waffenartigen und einmal mit einem normalen Controller spielen (vgl. Kapitel VI.4.3.6.). Vor dem Spiel, zwischen den beiden Spielen und nach dem zweiten Spiel (jeweils 15 Minuten Spielzeit) wurden Puls, die aktuelle Aggression (gemessen über die Antworten auf Szenarien) und die Feindseligkeit erhoben. Es zeigte sich ein Anstieg aller Maße gegenüber dem Ausgangsniveau, allerdings war der Anstieg zwischen dem zweiten und dritten Messzeitpunkt nicht signifikant. Bei der Pulsfrequenz war der Anstieg nur „marginal signifikant“, und zwischen Zeitpunkt 2 und 3 war sogar ein geringfügiger Rückgang festzustellen. Die Autoren folgern daher, dass sich die Effekte des Computerspielens nach einem kurzfristigen Anstieg (nach ca. 15 Minuten) nicht weiter erhöhen. Allerdings haben die Forscher es versäumt, die Bekanntheit des Spiels zu erheben, und weisen selbst darauf hin, dass die physiologischen Messdaten mit Vorsicht interpretiert werden müssen.

Zu ähnlichen Befunden wie Barlett, Harris und Baldessaro kommen auch Weber u.a. (2010). Diese untersuchten das Spielverhalten von 13 erfahrenen Computerspielern,

---

[308] In Bezug auf aggressive Gedanken kam es zum dritten Messzeitpunkt sogar zu einem Abfall, den die Autoren allerdings auf Basis weiterer Tests auf die mangelnde Eignung der zu vervollständigenden Worte zurückführen.

die während des Experiments einen First-Person-Shooter spielten (vgl. zu dieser Studie ausführlicher Kapitel III.5.). Hierbei wurden zudem Herzfrequenz und Hautleitfähigkeit gemessen. Auch in dieser Studie sank die Erregung der Probanden nach einem kurzfristigen anfänglichen Anstieg wieder ab.

In einer Untersuchung der Stressreaktionen auf violente bzw. nicht-violente Film- und Computerspielinhalte stellten Maass, Lohaus und Wolf (2010) fest, dass die Herzfrequenz derer, die mit nicht-violenten Spiel- bzw. Fernsehinhalten konfrontiert wurden (Programm bzw. Spiel *Wer wird Millionär?*), innerhalb dreier, jeweils 15-minütiger Zeitintervalle kontinuierlich zurückging. Bei den Probanden, die sich mit violenten Inhalten auseinandersetzten (Film bzw. Spiel *King Kong*), stieg die Herzfrequenz hingegen vom ersten bis zum zweiten Zeitintervall an. Dies interpretieren die Autoren (2010, 32) als Aufmerksamkeits- und Konzentrationseffekt. Danach fiel der Wert deutlich ab, worin ein Gewöhnungseffekt gesehen wird. Zu Beginn und am Ende des Zeitraums lag die Herzfrequenz bei nicht-violenten Inhalten über der bei violenten Inhalten. Die Forscher (2010, 32) folgern aus ihren Befunden: Therefore, although in total HR [heart rate] is overall lower for violent contents, different patterns of physiological HR reactions suggest that violent films and games have a more complex effect on cardiovascular reactions and might also be processed in a different way.“

Mit einer experimentellen Variation der Spielzeit haben Krcmar und Lachlan (2009) versucht, dem Effekt der Spieldauer auf die Aggressionsentwicklung sowie den dahinter stehenden Mechanismen auf den Grund zu gehen. Die Forscher ließen 153 Probanden (61 weiblich) im Durchschnittsalter von 20 Jahren 10, 15, 20 oder 30 Minuten lang das gewalthaltige Spiel *May Payne* spielen. Eine Kontrollgruppe ohne Spiel wurde ebenfalls einbezogen. Als abhängige Variablen wurden aggressive Kognitionen (Wortvervollständigungstest), die aktuelle verbale und psychische Aggression (Verhaltensabsicht nach Lektüre eines violenten Szenarios; gemessen über adaptierte Buss-Perry-Skala) und der aggressive Affekt (State Hostility-Skala) gemessen. Auch die Beurteilung des Spiels, die wahrgenommene Präsenz und die Erregung wurden über Selbstangaben erhoben.

Die Auswertung zeigte einen kurvilinearen Zusammenhang zwischen Spieldauer und Erregung sowie verbaler und physischer Aggression. Bei denjenigen, die das Spiel für 10 bzw. für 15 Minuten gespielt hatten, zeigten sich Erregungswerte, die deutlich höher ausfielen als die Werte, die in den Gruppen mit längerer Spielzeit oder ohne Spiel gemessen wurden. Ein ähnliches Muster, d.h. die höchsten Werte bei einer

Spielzeit von 10 bzw. 15 Minuten, zeigte sich auch für verbale und physische Aggression. Aggressive Kognitionen stiegen zwar mit Spielbeginn an, gingen danach aber nicht wieder zurück. Die wahrgenommene Erregung war mit verbaler und physischer Gewalt verbunden und wirkte als Moderator des Zusammenhangs mit der Spieldauer. Aggressive Kognitionen zeigten keinen Zusammenhang mit verbaler und physischer Aggression. Es war aber ein Zusammenhang zwischen der generellen Häufigkeit der Nutzung violenter Computerspiele und physischer (nicht jedoch verbaler) Aggressivität nachweisbar.

Die Autoren folgern aus diesen Befunden, dass langfristige und kurzfristige Wirkungen von Computerspielgewalt auf unterschiedlichen Wegen zustande kommen. Beispielsweise könne Erregung auf dem Wege des Excitation-Transfers kurzfristig zur physischen und verbalen Aggressivitätssteigerung führen, aggressive Kognitionen hingegen könnten zwar über ein kurzfristiges Priming aktiviert werden, würden sich aber erst langfristig über die Entstehung violenter Skripts auf Aggressionsverhalten auswirken.

Mit der von Krcmar und Lachlan (2009) in Angriff genommenen Frage nach den Prozessen, die nach dem Spielerlebnis zur Entstehung von Aggressionseffekten führen, haben sich auch Barlett u.a. (2009) befasst. In zwei Studien stand zwar statt der Wirkung der Spielzeit die Dauer der durch violente Spiele ausgelösten Effekte im Vordergrund; beide Aspekte hängen aber eng miteinander zusammen.

Im ersten Experiment wurde das durch ein violentes bzw. ein nicht-violentes Computerspiel (*Mortal Kombat: Deadly Alliance* vs. *Hard Hitter Tennis*) ausgelöste Gewaltverhalten von 91 Studenten (69 männlich) im Alter von durchschnittlich 19,5 Jahren mittels der Verabreichung scharfer Sauce gemessen (vgl. Kapitel II.3.2.3.). Zudem wurden aggressive Gedanken (Wortassoziationstest), aggressive Gefühle (State Hostility-Skala) und Erregung (Herzfrequenz) 4 bzw. 9 Minuten nach dem Spiel erhoben. Die Probanden, die das violente Spiel gespielt hatten, verabreichten mehr und schärfere Sauce als diejenigen in der Gruppe mit nicht-violentem Spiel. Außerdem zeigte sich, dass der Effekt von Computerspielen auf aggressive Gedanken und Gefühle nicht länger als 4 Minuten andauerte. Der Erregungseffekt hingegen hielt länger als 4, aber weniger als 9 Minuten an.

In einer zweiten Untersuchung der Autoren lag der Fokus auf der zeitlichen Dauer von Verhaltenseffekten. Der „Saucen-Test“ wurde direkt nach dem Spiel, nach 5 Minuten bzw. nach 10 Minuten durchgeführt. Dabei ergab sich eine Dauer der Ver-

haltenswirkung von 5 bis 10 Minuten. Nach 10 Minuten war der Effekt bereits deutlich geringer als direkt bzw. 5 Minuten nach dem Spiel.

Interessant war zudem das Ergebnis der ersten Studie, dass die Entstehung violenten Verhaltens nach gewalthaltigen Spielen durch violente Gedanken moderiert wurde, woraus die Autoren aber nicht schließen, dass violente Gefühle und Erregung generell keinen Beitrag zur Entstehung aggressiven Verhaltens leisteten. Hieraus sowie aus der geringeren Dauer aggressiver Gedanken im Vergleich zu aggressivem Verhalten folgern die Verfasser, dass zwar ein Priming-Effekt aggressives Verhalten anstoßen könne, danach aber andere Prozesse das Gewaltverhalten beeinflussen müssten. Über diese kann allerdings nur spekuliert werden, zumal die beiden unterschiedlichen Zeiträume in verschiedenen Studien ermittelt wurden, so dass auch andere Faktoren eine Rolle gespielt haben können. Dennoch nehmen die Autoren an, dass solche aggressionsfördernden Prozesse auch über die hier gemessenen Zeiträume hinaus andauern könnten.

Insgesamt sprechen die bislang vorliegenden Befunde dafür, dass violente Computerspiele sehr schnell in der Lage sind, kurzfristig messbare Wirkungen zu entfalten, die sich im Laufe des Spiels nicht mehr weiter steigern. Ob sie bei langer Spielzeit wieder abnehmen, wie von Sherry konstatiert, lässt sich auf Basis der geschilderten Untersuchungen nicht beurteilen, weil keine davon die von Sherry angeführte Spielzeit von über einer Stunde untersucht hat. Die im Experiment festgestellten Effekte sind offensichtlich von kurzer Dauer. Über das Zustandekommen langfristiger Zusammenhänge zwischen Computerspielkonsum und Violenz kann auf dieser Basis nur spekuliert werden.

Um besser beurteilen zu können, ob eine unterschiedlich lange Spieldauer tatsächlich mit einem unterschiedlich hohen Wirkungspotenzial violenter Spiele einhergeht, müsste eine Verknüpfung der verschiedenen Herangehensweisen der hier vorgestellten Studien erfolgen. Es müsste verfolgt werden, wie sich die abhängigen Variablen während und nach unterschiedlich langer Spieldauer entwickeln. In Bezug auf langfristige Wirkungen wäre es interessant, ob Spieler, die sich immer wieder kurz mit einem violenten Spiel beschäftigen, andere Wirkungen zeigen als Spieler, die seltener, dafür aber länger am Stück spielen. Derartige Untersuchungen bzw. Auswertungen sind bislang allerdings noch nicht vorgenommen worden.

4.5. Zusammenfassung

Im Hinblick auf Inhalts- und Situationsmerkmale hat die aktuelle Forschung den bisherigen Erkenntnisstand teils bestätigt, teils auf neue Faktoren ausgedehnt. Es ist festzuhalten, dass die *Menge* der dargestellten Gewalt weniger bedeutsam ist als der *Kontext*, in dem diese präsentiert wird. Besonders *explizite Gewaltdarstellungen* erzeugen nicht unbedingt die stärksten Effekte. In Übereinstimmung mit diesem Befund gibt es bislang auch keine überzeugenden Hinweise dafür, dass die „Entschärfung" von Computerspielgewalt durch eine verfremdende Einfärbung von *Blutdarstellungen* zu einer Reduktion des Wirkungspotenzials führen würde. Blutdarstellungen als solche scheinen eher aggressionsfördernd zu sein, wie dies zustande kommt und ob mehr dahinter steht als ein das Spielverhalten beeinflussendes „Erfolgssignal" bzw. kurzfristige Priming-Effekte, ist bislang aber noch unklar. Während sich *realistische* Gewaltdarstellungen in der früheren Forschung insgesamt als wirkungsstärker erwiesen haben als weniger realistische, konnten Studien, die Realismus über den *technischen Fortschritt* bei Computerspielen operationalisiert haben, einen derartigen Effekt nicht konsistent nachweisen. Dies mag mit der Problematik einer isolierten Betrachtung des Faktors „Realismus" zusammenhängen. Dass als *legitim* dargestellte Gewalt eher gewaltfördernd wirkt als Gewalt, die ungerechtfertigt erscheint, haben ebenfalls bereits ältere Studien gezeigt. Dieser Befund wurde im aktuellen Untersuchungszeitraum (durch allerdings z.T. eher exotisch anmutende) weitere Studien bestätigt. Lediglich auf älteren, allerdings recht zuverlässigen und konsistenten Befunden basiert die Erkenntnis, dass das Zeigen von *negativen Konsequenzen* der Gewalt für das Opfer aggressionsreduzierend wirken kann (sofern daraus nicht ein *Robespierre-Affekt*, d.h. Rachegefühle aufgrund eines unbefriedigten Gerechtigkeitsempfindens, resultieren). Dass eine *Belohung* bzw. *mangelnde Bestrafung* der Gewaltausübung durch den Täter aggressionsfördernd wirkt, ist ebenfalls gut belegt und wird durch aktuelle Ergebnisse unterstrichen. Dieser Aspekt hängt mit einem weiteren Gesichtspunkt zusammen, der *Attraktivität* bzw. dem *Identifikationspotenzial* violenter Protagonisten. Diese(s) kann auf *Ähnlichkeit* mit dem Rezipienten basieren; in dieser Hinsicht wurde aber bislang nur eine Ähnlichkeit bezüglich des Geschlechts untersucht. Stärker scheinen die Effekte einer *Wishful Identification* auszufallen. Der in Bezug auf Computerspiele nahe liegende Aspekt einer Wirkungssteigerung durch die Möglichkeit zur eigenen Gestaltung der Spielfigur wurde bislang erst in Ansätzen untersucht. Nach wie vor offen ist die Frage, ob Gewalt im Kontext von *Humor* stärkere oder geringere negative Konsequenzen nach sich zieht.

Was spezielle *Eigenschaften von Computerspielen* betrifft, so wird üblicherweise angenommen, dass deren *interaktiver Charakter*, die Möglichkeit, in eine *virtuelle Realität* einzutauchen, das Spielen aus einer *Erste-Person-Perspektive* und der Gebrauch eines *waffenartigen Controllers* zu einem besonders starken Wirkungspotenzial von Computerspielgewalt beitragen. Wie bereits die Ausführungen in Kapitel VI.3.3. gezeigt haben, ist ein solches stärkeres Wirkungspotenzial von Computerspielen im Vergleich zu anderen Medien bislang nicht nachgewiesen worden. In Übereinstimmung hiermit haben sich auch die genannten Spieleigenschaften nicht als in besonderem Maße gewaltfördernd herausgestellt Auch die Berücksichtigung des Präsenzgefühles als intervenierende, potenziell wirkungssteigernde Variable hat bislang keine konsistenten Befunde erbracht. In Bezug auf die inhaltlichen Charakteristika von Computerspielen steht die Forschung allerdings erst am Anfang, so dass es abzuwarten gilt, ob sich die Ergebnisse bei einer Ausweitung der Beurteilungsgrundlage durch weitere Untersuchungen bestätigen.

Als gesichert kann bereits jetzt der Befund gelten, dass spielbedingte *Frustrationserlebnisse* unabhängig vom Gewaltgehalt der Spiele die Aggression des Rezipienten erhöhen, was bei der Wahl des Stimulusmaterials zu berücksichtigen ist. Dasselbe gilt für das Spielen unter *Wettbewerbsbedingungen*. Im Hinblick auf die Bedeutung der *sozialen Interaktion* mit- oder gegeneinander antretender Spieler sind noch viele Fragen offen, deren Klärung v.a. angesichts der Verbreitung von Multi-Player-Spielen dringlich erscheint. Erheblicher Forschungsbedarf besteht zudem im Hinblick auf *Wirkungsverläufe* bei der Beschäftigung mit Computerspielen. Eine Absicherung der Befunde zur Dauer bzw. zur Entwicklung von Effekten bei verschieden langer Spieldauer und eine Erklärung der dahinter stehenden Mechanismen ist insbesondere wünschenswert, um die Zuverlässigkeit, Dauerhaftigkeit und Relevanz der in bisherigen Studien gefundenen Effekte besser beurteilen zu können.

Abschließend ist noch einmal darauf hinzuweisen, dass die Identifikation von besonders wirkungsstarken inhaltlichen Merkmalen von Gewaltdarstellungen zwar erste Anhaltspunkte auf das unterschiedliche Gefährdungspotenzial verschiedener Präsentationsformen von Gewalt liefern kann. Deren tatsächliche Wirkung ist aber in hohem Maße von der je nach Rezipient unterschiedlichen Wahrnehmung und Verarbeitung der entsprechenden Inhalte abhängig, so dass diese Faktoren nicht isoliert betrachtet werden sollten.

VII. BEFUNDE VON STUDIEN MIT BESONDERER METHODISCHER HERANGEHENSWEISE

1. Hirnforschung

In jüngerer Zeit haben neurowissenschaftliche Befunde und Methoden auch in die Medien-und-Gewalt-Forschung Einzug gehalten. Obwohl auf diese Weise sicherlich künftig interessante neue Wege beschritten werden können,[309] bleiben die Ergebnisse und Erkenntnismöglichkeiten derzeit noch deutlich hinter den hohen Erwartungen zurück, die in den Schlagzeilen populärwissenschaftlicher Veröffentlichungen geweckt werden. Gerne werden (angebliche) Befunde der Hirnforschung auch als eine Art „Totschlagargument"[310] verwendet, um die jahrzehntelange sozialwissenschaftliche Debatte um die Wirkungen von Mediengewalt mit einem „Machtwort" zu beenden.[311] Dies hängt mit der Tendenz zusammen, sozialpsychologische Phänomene (erst) dann als „wissenschaftlich bewiesen" zu betrachten, wenn ihr Zusammenhang mit Vorgängen im Gehirn aufgezeigt werden kann.[312]

Bevor im Folgenden die Befunde für die Medien-und-Gewalt-Forschung relevanter neurowissenschaftlicher Studien vorgestellt werden,[313] soll ein kurzer Blick auf die dabei eingesetzten Verfahren ein besseres Verständnis für das Zustandekommen der Ergebnisse und die Aussagekraft entsprechender Untersuchungen ermöglichen.

Ein älteres Verfahren, das aber auch in neueren Hirnforschungsstudien noch zum Einsatz kommt, ist die *Elektroenzephalografie (EEG)* (vgl. Gassen 2008, 85f.; Schleim 2008, 34-36; 65; Heisel 2009; Weber / Sherry / Mathiak 2009, 61f.), mit der die von den Nervenzellen erzeugten elektrischen Signale durch am Kopf angebrachte

---

309 Zu einer Aufzählung von Möglichkeiten vgl. z.B. Carnagey / Anderson / Bartholow 2007.

310 Eine solche Tendenz ist etwa in den Publikationen von Manfred Spitzer (z.B. 2006) und Christian Pfeiffer (z.B. 2003) zu beobachten. So konstatiert z.B. Spitzer (2006, 241): „Weil wir wissen, dass das Gehirn, und zumal das von Kindern und Jugendlichen, immer lernt und nichts lieber tut, als unsere täglichen Erfahrungen in sich aufzunehmen und deren Regeln auf sich abzubilden, können wir nicht zulassen, dass modernste Technik aufgrund der Profitgier skrupelloser Anbieter von Software bei unseren Kindern vor allem zu vermehrter Gewaltbereitschaft führt."

311 Vgl. zu dieser Problematik die Dokumentation der Tagung der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen am 19.10.2007 in Berlin „Hirnforschung oder Sozialwissenschaft: Wer erklärt die Medienwissenschaft? Bestandesaufnahme und der Versuch eines produktiven Dialogs" unter http://www.fsf.de/fsf2/aktivitaeten/veranstaltungen/tvimpuls/2007/tvi_hirnforschung.htm; vgl. dazu auch Heinen 2008.

312 Vgl. dazu Cacioppo u.a. 2003, 652.

313 Zu einem Überblick vgl. auch Carnagey / Anderson / Bartholow 2007

Elektroden gemessen werden können.[314] Die Spannungsunterschiede zwischen den Elektroden werden aufgezeichnet. Deren Frequenz, Amplitude und der Ort ihrer Entstehung geben Aufschluss über den Aktivitätszustand des Gehirns. Eine in der Forschung zur Wirkung von Mediengewalt häufiger verwendete Größe sind die *Ereigniskorrelierten Potenziale* (ERP). Hierbei handelt es sich um besonders kleine Amplituden, die vor, während und nach einem sensorischen, motorischen oder psychischen Ereignis im EEG auftreten. Daraus, ob es sich um positive oder negative Potenzialänderungen handelt und mit welcher Latenz zwischen Stimulus und Amplitudenmaximum diese auftreten, lässt sich auf verschiedene Vorgänge im Gehirn schließen. Die sogenannte *P300-Amplitude* ist z.B. ein positiver Ausschlag 300 Millisekunden nach einem Stimulus, der offenbar mit der Bewertung von Reizen zusammenhängt und auftritt, wenn Erwartungen nicht erfüllt werden. Eine Reduktion dieser P300-Amplitude wird mit einer mangelnden Impulskontrolle, wie sie auch bei einer asozialen bzw. aggressiven Persönlichkeit häufig vorliegt, in Verbindung gebracht (vgl. z.B. Patrick / Verona 2007, 127). Insgesamt ermöglicht das EEG keine besonders gute räumliche Bestimmung der Gehirnaktivitäten, Veränderungen der Hirnaktivität lassen sich aber mit recht geringer Zeitverzögerung messen.

Statt elektrische Aktivitäten des Gehirns zu messen, basieren andere, sogenannte *funktionale Techniken* der Hirnforschung auf den Stoffwechselaktivitäten des Gehirns.[315] Hierbei ist u.a. die *Positronen-Emissions-Tomographie (PET)* zu nennen (vgl. Gassen 2008, 83f.; Weber / Sherry / Mathiak 2009, 59f.), bei der über ein injiziertes radioaktives Kontrastmittel Veränderungen des Blutflusses sichtbar gemacht und damit Gehirnaktivitäten lokalisiert werden können. In aktiven Hirnregionen ist aufgrund der mit der neuronalen Aktivität zusammenhängenden Zunahme der Durchblutung eine höhere Radioaktivität feststellbar. Abgesehen von der Strahlenbelastung für die Probanden besteht ein Nachteil der PET in der schlechten zeitlichen und räumlichen Auflösung.

Das in der Mediengewaltforschung am häufigsten eingesetzte Verfahren ist die *funktionelle Magnetresonanztomografie (fMRT)* (vgl. dazu Gassen 2008, 84f.; Schleim 2008, 39-67; Weber / Sherry / Mathiak 2009, 59f.). Auch hierbei wird die

---

[314] Eine Weiterentwicklung des EEG ist die *Magnetenzephalographie* (MEG), bei der das Magnetfeld gemessen wird, das bei der elektrischen Aktivität der Nervenzellen entsteht. Die räumliche Auflösung ist hier besser als beim EEG.

[315] Während die funktionalen Techniken Aufschluss über Gehirnaktivitäten geben, lassen *strukturelle Techniken* (z.B. Computertomographie und Magnetresonanztomographie) die Erfassung anatomischer Details des Gehirns zu. Strukturelle und funktionale Techniken ergänzen sich, wenn es darum geht, funktionale Veränderungen im Gehirn anatomisch lokalisieren zu können.

Durchblutung bestimmter Hirnareale als Hinweis auf deren neuronale Aktivität gemessen. Der Blutfluss wird jedoch auf Basis der magnetischen Reaktionen des Hämoglobins bestimmt. Dabei macht man sich die Tatsache zunutze, dass sauerstoffreiches Blut (das die aktiven Nervenzellen benötigen) sich in seiner magnetischen Reaktion von sauerstoffärmerem unterscheidet. Die fMRT-Messung zeichnet sich durch sehr gute räumliche Auflösung (1 bis 5 mm) aus – dieser Vorteil geht allerdings mit einer eher schlechten zeitlichen Auflösung (4 bis 8 Sekunden) einher.[316] Seine Aussagekraft gewinnt das fMRT-Verfahren aus einem Vergleich von mehreren, in kurzen Zeitabständen durchgeführten Scans, die Aussagen über Aktivitätsveränderungen im Gehirn erlauben.

Die beiden funktionalen Techniken PET und fMRT gehören zu den *bildgebenden Verfahren*. Für das Verständnis der Leistungsfähigkeit dieser Verfahren ist es wichtig, sich zu vergegenwärtigen, dass die „Abbildung" der Hirnfunktionen in mehreren Schritten erfolgt (vgl. Schleim 2008, 39-67). Bei der fMRT wird z.B. die (je nach Sauerstoffgehalt des Blutes unterschiedliche) Zeit gemessen, die magnetisch angeregte Wasserstoffkerne benötigen, um in ihren Grundzustand zurückzukehren. Zunächst einmal erhält der Forscher folglich im Zuge seiner Messungen die Verlaufskurve des fMRT-Signals. Bei jedem der im Zeitverlauf durchgeführten Scans werden mehrere Schichten des Gehirns mit einer bestimmten Anzahl von dreidimensionalen Bildeinheiten (*Voxel*) aufgenommen, in denen sich jeweils eine Vielzahl von Neuronen befindet, für die die Messung nur einen einzigen Mittelwert erzeugt. Um die fMRT-Signale verwenden zu können, sind zudem Fehlerkorrekturen notwendig, z.B. um Verschiebungen durch leichte Bewegungen der Probanden zu eliminieren (ansonsten würde z.B. beim zweiten Scan in einem Voxel die Aktivität ganz anderer Neuronen gemessen als beim ersten Scan), oder andere Störeffekte herauszurechnen. Die Forscher setzen nun mittels statistischer Verfahren den tatsächlichen Verlauf der Signalkurve mit dem erwarteten Verlauf in Beziehung bzw. vergleichen Voxel für Voxel Aktivitätsunterschiede in der Kontrollbedingung (z.B. im Ruhezustand) und in der Experimentalbedingung (z.B. nach Rezeption eines Stimulus) auf ihre Signifikanz.[317] Durch die Berechnung der statistischen Kennwerte für jedes Voxel entsteht eine „statistische Karte", in der die Signifikanz der Aktivität innerhalb der einzelnen Voxel farbig kodiert wird (z.B. so, dass hellere, etwa gelbe

[316] Beim MEG bewegt sich die zeitliche Auflösung hingegen bei ca. 1 Millisekunde (PET: bis zu 60 Sekunden), die räumliche Auflösung jedoch bei 10 bis 20 mm (PET: 8 bis 15 mm) (vgl. Bauer / Exler / Höhner 2006, 8).

[317] Es ist mittlerweile aber auch möglich, die Aktivierung vieler Voxel miteinander in Beziehung zu setzen und so Aktivierungsmuster zu erkennen (vgl. Schleim 2008, 58-64).

Flächen eine stärkere Signifikanz bedeuten als dunkle, etwa rote). Diese Farbflächen werden dann auf das Bild eines Gehirns projiziert, um die Aktivierung konkreter Bereiche sichtbar zu machen. Das bedeutet, „ein fMRT-Scan ist […] kein 'Bild', sondern eine farbkodierte Karte mit Signifikanzwerten, die auf die Hirnanatomie projiziert wird." (Vasek 2008).

Bei der Beurteilung der Aussagekraft der fMRT-Messungen ist zu berücksichtigen, dass das fMRT-Signal leicht zeitversetzt zur tatsächlichen neuronalen Aktivität erfolgt, da der Zustrom sauerstoffreichen Blutes eine gewisse Zeit in Anspruch nimmt. Auch muss der Forscher entscheiden, welche Aktivierung er tatsächlich auf den experimentellen Stimulus zurückführt und welche als Begleiterscheinungen des Versuchs zu betrachten und daher als irrelevant zu erachten sind (z.B. motorische Aktivität, die bei Computerspielen eine Rolle spielt; Aktivierung von Hirnbereichen, die für die visuelle Wahrnehmung verantwortlich sind, beim Ansehen von Bildern usw.). Wie Weber, Ritterfeld und Mathiak (2006, 52f.) ausführen, können sich weitere Reliabilitätsprobleme von fMRT-Messungen durch für die Auswertung notwendige Prozesse der Datentransformation und -korrektur (z.B. zur Vermeidung von Bewegungsartefakten) ergeben. Desweiteren erfordert die Zuordnung der aktivierten Areale zu bestimmten Hirnstrukturen bzw. die Gewährleistung von Vergleichbarkeit bei Gruppenuntersuchungen die „Normalisierung" individueller Gehirne unter Bezugnahme auf ein „Standardgehirn". Auch dieser Prozess kann Ungenauigkeiten mit sich bringen. In einer eigenen Studie von Weber, Ritterfeld und Mathiak (2006) verhielten sich zwei Probanden in Bezug auf ihre neuronalen Reaktionsmuster z.B. ganz anders als die übrigen elf und wurden daher von der Analyse ausgeschlossen. Wie die Autoren betonen, würde allerdings gerade die Analyse solcher individueller Unterschiede u.U. interessante Ergebnisse zu Tage fördern.

In Bezug auf aus dem fMRT abgeleitete Aussagen ist zudem mit Gassen (2008, 85) darauf hinzuweisen, dass die ermittelten Bilder auch zu falschen Schlüssen führen können, denn „wenn eine bestimmte Region des Gehirns aufgrund des Stoffwechsels viel Sauerstoff verbraucht, so muss an diesem Ort nicht unbedingt 'gedacht' werden. Es könnte durchaus sein, dass dort die Energie produziert wird, die an ganz anderer Stelle zum Denken eingesetzt wird. Erst wenn das Bild durch weitere physiologische Daten gestützt wird, ist eine Struktur-Funktions-Zuordnung erlaubt."

Es ist wichtig, sich zu vergegenwärtigen, dass es nicht möglich ist, einzelnen Strukturen im Gehirn eindeutig einzelne Funktionen zuzuweisen. Verschiedene Teile des Gehirns wirken bei der Erfüllung einer Aufgabe in jeweils unterschiedlicher Weise

zusammen. So lassen sich zwar funktionale Einheiten identifizieren, die an bestimmten Prozessen beteiligt sind, aus der Netzwerkstruktur des Gehirns folgt aber, „dass man in einem Netzwerk auf keine bestimmte Stelle zeigen und sagen könnte: 'Hier findet die Verarbeitung statt.' Es mache keinen Sinn, zum Verständnis der Funktionen des Ganzen nur einen Teil des Netzes herauszupicken, weil man durch diesen Ausschnitt nie die Arbeitsweise des gesamten Systems verstehen" wird (Schleim 2008, 76). Hinzu kommt, dass ein und dieselben Hirnbereiche an verschiedenen Prozessen beteiligt sein können. Dementsprechend konstatieren auch Weber, Sherry und Mathiak (2009, 56) in Bezug auf die Anwendung der Hirnforschung für die Kommunikationswissenschaft: „Localizing distinct mental activities to isolated cortical zones, is, thus, a restricted view. The human brain should be modelled as a distributed network of highly interconnected neurons that dynamically process information. Therefore, the study and understanding of functional localization, brain dynamics, and brain connectivity during tasks relevant for media experiences (e.g., watching a movie or playing a video game) define the core elements of our neurophysiological perspective."

Folglich erscheint es auch gewagt, aus der Aktivierung bestimmter Hirnbereiche direkt auf die bei der Nutzung von Mediengewalt ablaufenden und zur Entstehung von Aggression führenden Verarbeitungsprozesse schließen oder diese „beobachten" zu wollen. Allerdings hat die Hirnforschung (zumeist durch die Analyse von Auffälligkeiten in bestimmten Hirnregionen bei Probanden mit aggressiven Verhaltensweisen) durchaus bereits Erkenntnisse dazu erbracht, welche Hirnstrukturen z.B. bei der Verarbeitung emotionaler Bilder bzw. bei aggressiven Gefühlen beteiligt sind.

Ohne der Komplexität des Zusammenwirkens verschiedener Hirnregionen hier gerecht werden zu können, sollen zumindest kurz einige anatomische Strukturen Erwähnung finden, die für die Verarbeitung von Emotionen und die Entstehung von Aggressionen besonders interessant sind und daher auch in den im Folgenden zu schildernden Studien eine Rolle spielen. Es wird angenommen, dass die häufig zu physischer Gewalt führende (impulsive) Aggression aus einem Defizit in der Regulierung negativer Affekte resultiert. Zu dem neuronalen Schaltkreis, der für die Emotionsregulierung und damit auch für die Entstehung von Gewalt verantwortlich ist, gehören insbesondere der *orbitofrontale Kortex*, das *vorderere Zingulum* (Anterior Cingulate Cortex, ACC) und die *Amygdala* (vgl. zum Folgenden Davidson / Putnam / Larson 2000; Funk 2005, 395-398; Weber / Ritterfeld / Kostygina 2006, 353; Lee / Coccaro 2007; Patrick / Verona 2007; Scarpa / Raine 2007, 153-156; Séguin /

Sylvers / Lilienfeld 2007; Swing / Anderson 2007, 8; Siever 2008; Weber / Sherry / Mathiak 2009, 58f.; León-Carrión / Chacartegui-Ramos 2010).

Der *Kortex* (die Hirnrinde) überzieht das Großhirn und wird pro Hemisphäre in vier Areale, die Lappen, eingeteilt. Die Hirnrinde ist die übergeordnete Ebene der Informationsverarbeitung. Sie steuert willkürliche Bewegungen, verarbeitet Sinnesreize und ist für komplexe kognitive Leistungen wie Denken und Sprechen zuständig. Emotionen werden v.a. im *Frontallappen* reflektiert. Dadurch ist es möglich, Aufmerksamkeit auf Empfindungen zu richten, sie zu analysieren, zu benennen und zu kontrollieren. Ein für den Schaltkreis der Emotionsregulierung besonders bedeutsamer Bereich des Frontallappens ist der *präfrontale Kortex* (von dem der orbitofrontale Kortex einen Teilbereich darstellt), in dem Gedächtnisinhalte, sensorische Signale und Emotionen vor dem Hintergrund der aktuellen Situation bewertet und unter Berücksichtigung möglicher Konsequenzen (z.B. Belohnung) und moralbezogener Überlegungen angemessene Handlungsweisen geplant werden. Diese Hirnstruktur ist für die Anpassung des Individuums an sich ändernde Umweltbedingungen von Bedeutung. Er ist eng mit dem für emotionale, triebhafte und intellektuelle Prozesse und die Steuerung des Autonomen Nervensystems verantwortlichen *Limbischen System* verbunden und reguliert dessen Funktion. Das bedeutet, der präfrontale Kortex spielt eine zentrale Rolle bei der Verstärkung, Verringerung oder Aufrechterhaltung eines affektiven Zustandes. Insbesondere kann er über die Hemmung der Amygdala (Mandelkern) negative Affekte unterdrücken. Die *Amygdala* spielt eine zentrale Rolle bei der emotionalen Bewertung eingehender Reize und der emotionalen Einfärbung von Wahrnehmungen und Erinnerungen, bei der Analyse von Bedrohungen und ist auch an der Entstehung von Angst beteiligt. Ein weiterer Bestandteil des Limbischen Systems ist das im Frontallappen gelegene *vordere Zingulum* (Anterior Cingulate Cortex, ACC), das als Mittlerstruktur zwischen kognitiven und emotionalen Prozessen gilt und neben seiner zentralen Bedeutung für verschiedene Emotionen für die Entscheidungsfindung, Fehlerüberwachung, Antizipation von Belohungen, Empathie, Aggression usw. eine Rolle spielt. Das vordere Zingulum identifiziert Konflikte zwischen widerstreitenden Zielen oder Reaktionsdispositionen und signalisiert die Notwendigkeit regulativer Kontrolle an den präfrontalen Kortex. Das Zusammenwirken dieser Strukturen bei der Emotionsregulierung und Aggressionsentstehung bringt Siever (2008, 437) folgendermaßen auf den Punkt: „Aggression emerges when the ‘drive’ of limbic-mediated affective frontal response to anger producing or provocative stimuli is insufficiently constrained by inhibition and is channeled into violent behavior.

Excessive reactivity in the amygdale, coupled with inadequate prefrontal regulation, serves to increase the likelihood of aggressive behavior."

Die Aktivität der beschriebenen Hirnbereiche bei der Rezeption von Mediengewalt wurde mittlerweile in einigen Studien untersucht.[318] Weber, Ritterfeld und Mathiak (2006; Mathiak / Weber 2006a; 2006b) analysierten z.B. mittels fMRT die Reaktionen von 13 männlichen, regelmäßig Ego-Shooter spielenden Probanden zwischen 18 und 26 Jahren auf Spielinteraktionen, deren Gewaltgehalt alle 100 Millisekunden untersucht wurde. Die Forscher stellten fest, dass bei Gewaltszenen zunächst eine Aktivierung in kognitiven Arealen und dann eine Herabregulierung in affektiven Arealen des vorderen Zingulums erfolgte. Eine mögliche Interpretation dieser Befunde sehen die Autoren darin, dass die Spieler ihre Empathie mit dem virtuellen Gegner reduzieren, um die kognitive Aufgabe des Spiels möglichst gut und ohne Ablenkung erfüllen zu können. Der Zeitverlauf der Effekte sprach dafür, dass es zu einer aktiven Hemmung für Emotionen zuständiger Bereiche durch kognitive Strukturen kommt. Auch die Tätigkeit der für die automatische Gefühlsverarbeitung zuständigen Amygdala, die z.B. aktiviert wird, wenn Furcht ausdrückende Gesichter wahrgenommen werden, war in der Untersuchung von Weber u.a. deutlich verringert, d.h. auch dieser Befund spricht dafür, dass die Wahrnehmung solcher „Sozialreize" reduziert wurde. In Situationen, in denen die Probanden innerhalb des Spiels Gewalt ausübten, ohne dass ein Gegner anwesend gewesen und die eigene Spielfigur bedroht worden wäre, war keine Herunterregulierung der Amygdala-Aktivität feststellbar. Die Autoren folgern daraus, dass sie tatsächlich Aggression und keine Furchtreaktionen gemessen haben. Mathiak und Weber (2006b, 954) interpretieren ihre Befunde mit angemessener Vorsicht, wenn sie konstatieren: „Although we observed patterns of suppressed affective structures induced by virtual violent interactions, the current experiment does not prove whether the rehearsal of such a mechanism can promote aggressive behavior in real life. However, strengthening of affective inhibition during virtual violence may represent a plausible learning mechanism and may explain how playing first-person shooter video games could cause aggressive reactions."

Etwas weitreichender sind die Schlussfolgerungen, die Murray u.a. (2006; vgl. auch Murray 2008) aus den Befunden ihrer fMRT-Studie ziehen. Die Forscher vermuteten, dass die Rezeption von Fernsehgewalt bei Kindern dieselben Regelkreise im

[318] Zu einem Überblick vgl. z.B. Funk u.a. 2005; Carnagey / Anderson / Bartholow 2007; Swing / Anderson 2007.

Gehirn in Gang setzt, die auch bei der Regulierung von Emotionen und bei der Aggressionskontrolle aktiviert werden. An der Studie nahmen 8 Kinder im Alter zwischen 9 und 13 Jahren teil, die in einem vorangegangenen Experiment mit einer Beschleunigung der Herzfrequenz auf violente Videoausschnitte reagiert hatten. Die Probanden sahen zwei violente (*Rocky IV*) und zwei nicht-violente Szenen (Ausschnitte aus einem Kinderprogramm) und zweimal nur ein X auf blauem Hintergrund. Die Autoren untersuchten die Reaktionen einer Vielzahl von Hirnregionen (darunter präfrontaler Kortex, vorderes Zingulum und Amygdala) und fanden Hinweise darauf, dass durch Gewaltszenen ein Netzwerk von Regionen aktiviert wurde, die für die Regulierung von Emotionen, Erregung und Aufmerksamkeit, für Gefahrenerkennung, die Erinnerung an den Kontext solcher Gefahren sowie für die motorische Vorbereitung von Kampf und Flucht zuständig sind. Die Autoren interpretieren ihre Befunde dahingehend, dass die Kinder bei ihren Reaktionen auf Mediengewalt offenbar nicht zwischen realer und fiktionaler Gewalt unterschieden, ähnliche Reaktionen der Hirnfunktionen zeigen wie Individuen mit impulsivem Aggressionsverhalten und die Aktivierung von Gedächtnissystemen für langfristige Effekte von Fernsehgewalt spricht. Allerdings ist nicht auszuschließen, dass die Befunde auf das unterschiedliche Erregungspotenzial des Stimulusmaterials zurückzuführen sind. Trotz der von ihnen zugestandenen Schwächen der Studie (z.B. fehlende Überprüfung längerfristiger Effekte) sehen die Verfasser in ihren Ergebnissen eine Erklärung für die in anderen Untersuchungen zur Mediengewalt festgestellten Verhaltenseffekte.

In einer Reihe weiterer Studien stand die Frage im Vordergrund, ob Mediengewalt die Aggressionskontrolle der Rezipienten beeinträchtigt. Mathews u.a. (2005) untersuchten hierfür 71 Jugendliche zwischen 13 und 17 Jahren, von denen 28 eine *Disruptive Behavior Disorder* (DBD; vgl. dazu Kapitel VI.2.5.2.) mit aggressiver Symptomatik aufwiesen. Über Selbstangaben der Eltern sowie Eigenangaben wurde der violente Medienkonsum erhoben. Während der fMRT-Messung, die sich v.a. auf das vordere Zingulum und andere Bereiche des Frontallappens konzentrierte, führten die Probanden einen Stroop-Test durch (vgl. Kapitel II.3.2.1.), der darin bestand, die Anzahl einer Reihe identischer Ziffern anzugeben, wobei der für den Stroop-Test erforderliche Verarbeitungskonflikt dadurch erzeugt wurde, dass die Anzahl der Ziffern mit der Ziffer selbst nicht identisch war (z.B. 11, 222, 3). Der Stroop-Test kann dazu eingesetzt werden, „exekutive Funktionen“ zu messen, d.h. die Fähigkeit zur Planung, Lenkung und Kontrolle von Gedanken und Verhaltensweisen, deren Beeinträchtigung für impulsives und aggressives Verhalten mit verantwortlich sein kann. Wie aus anderen Studien bekannt ist, werden während des Stroop-Tests Hirn-

areale verwendet, die bei aggressiven Individuen Auffälligkeiten zeigen. Es stellte sich heraus, dass Probanden mit DBD-Diagnose ebenso wie Probanden ohne diese Diagnose aber mit hohem Mediengewaltkonsum im Vergleich zu solchen mit niedrigem Mediengewaltkonsum eine reduzierte Aktivität des vorderen Zingulums aufwiesen.[319] Aus der Ähnlichkeit der Funktionsmuster von aggressiven Individuen und Personen mit hohem Mediengewaltkonsum könnte der Schluss abgeleitet werden, dass violente Medieninhalte die exekutiven Funktionen und mithin die Aggressionskontrolle beeinträchtigen.

Die Befunde von Mathews u.a. (2005) sind im Zusammenhang mit einer ebenfalls unter Beteiligung von Mathews durchgeführten Untersuchung von Kronenberger u.a. (2005a) zu sehen. In dieser wurden bei 54 Jugendlichen zwischen 13 und 17 Jahren – zur Hälfte mit und zur Hälfte ohne DBD-Diagnose – die exekutiven Funktionen mittels eines modifizierten Stroop-Tests, eines weiteren Tests (bei dem die Teilnehmer bei allen auf einem Bildschirm erscheinenden Symbolen außer einem eine Taste drücken sollten) sowie Selbstangaben und Angaben der Eltern gemessen. Es zeigte sich ein Zusammenhang zwischen dem Mediengewaltkonsum und den exekutiven Funktionen der Probanden, der für alle Teilnehmer galt, bei solchen mit DBD-Diagnose aber stärker ausfiel.

Bei der Interpretation der Daten beider Untersuchungen ist zu beachten, dass die exekutiven Funktionen mit Tests gemessen wurden, die keinen Bezug zu Aggressionsverhalten aufweisen, so dass die entsprechenden Schlussfolgerungen sehr indirekter Art sind. In Bezug auf die Hirnforschungsstudie ist zudem zu berücksichtigen, dass die untersuchten Hirnregionen auch noch andere Funktionen besitzen, so dass auch hier die Schlussfolgerungen in Bezug auf das Aggressionsverhalten mit Vorsicht zu behandeln sind – zumal sich hier die Frage stellt, weshalb Individuen, die ähnliche Aktivierungsmuster im Gehirn aufweisen wie aggressive Individuen, offenbar selbst keine Aggression an den Tag legen (in der Operationalisierung von Aggression besteht im übrigen eine weitere Schwäche der Studie, da diese rein dichotom, d.h. durch Zuordnung zur DBD- oder zur Nicht-DBD-Gruppe vorgenommen wurde). Hinzu kommt, dass sich in der fMRT-Studie die Leistungen im Stroop-Test zwischen Angehörigen der Kontrollgruppe mit hohem und niedrigem Mediengewaltkonsum nicht unterschieden (und alle wesentlich besser abschnitten als die DBD-Gruppe) – d.h. Ähnlichkeiten zwischen DBD-Probanden und Kontroll-

[319] In der Untersuchung wurden noch weitere Bereiche des Frontallappens, zu dem das vordere Zingulum gehört, untersucht. Die hierfür erzielten Befunde stehen mit den oben geschilderten im Wesentlichen in Einklang.

personen mit hohem Mediengewaltkonsum waren nur in Bezug auf die Hirnfunktionsmessung zu konstatieren.[320] Eine weitere Schwäche der Studie von Mathews u.a. (2005) besteht darin, dass es viele nicht kontrollierte Einflussfaktoren gibt, die neben dem Mediengewaltkonsum für die Auffälligkeiten der Hirnfunktionen verantwortlich sein können.

In einer weiteren, ebenfalls unter Beteiligung von Mathews durchgeführten Untersuchung wurde der Mediengewaltkonsum experimentell manipuliert (vgl. Wang u.a. 2009). In dieser Studie stand erneut der Schaltkreis der Emotionsregulierung (verschiedene Bereiche des Frontallappens (u.a. das vordere Zingulum) sowie die Amygdala) im Mittelpunkt des Interesses. 44 Jugendliche im Alter zwischen 13 und 17 Jahren spielten 30 Minuten lang entweder ein violentes (*Medal of Honor*) oder ein genauso aufregendes nicht-violentes Spiel (*Need for Speed*). Direkt im Anschluss wurde eine fMRT-Untersuchung durchgeführt, während derer die Probanden den bereits beschriebenen Zahlen-Stroop-Test sowie einen emotionalen Stroop-Test durchführten, bei dem die Versuchsteilnehmer die Farbe bestimmen sollen, in denen verschiedene emotionale und neutrale Worte geschrieben sind. Die Untersuchung ergab insgesamt keine Unterschiede zwischen den Gruppen in Bezug auf das Verhalten im Stroop-Test. Allerdings wiesen Spieler des violenten Spiels (während des emotionalen Stroop-Tests) eine stärkere Hirnaktivität in Bereichen auf, die für emotionale Erregung, Angst und emotionale Reaktionen verantwortlich sind (Amygdala). Zudem zeigten sie (während des kognitiven Stroop-Tests) eine geringere Aktivität in Bereichen, die mit exekutiven Funktionen, d.h. der Fähigkeit zur Planung, Lenkung und Kontrolle von Gedanken und Verhaltensweisen sowie Emotionsregulierung, verbunden sind (präfrontaler Kortex). Die Autoren konnten auf diese Weise unterschiedliche Hirnreaktionen nach dem Spielen eines violenten und eines nicht-violenten Spiels feststellen, welche Konsequenzen dies für die Aggressivität der Probanden hat, lässt sich aus dieser Untersuchung allerdings nicht ableiten.

Eine weitere fMRT-Studie, die sich weniger mit der Wirkung von Gewalt als mit den neuronalen Korrelaten sozial angemessenen Verhaltens befasst hat, soll hier ebenfalls kurz referiert werden. Sie zeigt nämlich, dass bei der Interpretation neurowissenschaftlicher Befunde zur Mediengewaltrezeption viele weitere, mit der Violenz entsprechender Inhalte nur bedingt zusammenhängende Aspekte in Betracht gezogen werden müssen. King u.a. (2006) ließen 12 Probanden (6 Männer, Durch-

[320] Zur Kritik an den Studien von Kronenberger u.a. 2005a sowie Mathews u.a. 2005 vgl. auch Feyh 2007, 21-25.

schnittsalter 22 Jahre) ein Computerspiel spielen, das darin bestand, ein beim Betreten eines virtuellen Raums gefundenes Objekt (eine Waffe oder eine Bandage) einzusammeln und sie in der Interaktion mit der nächsten Spielfigur zu verwenden, die ihnen begegnete. Hierbei gab es zwei Bedingungen, die in einem kontextadäquaten Verhalten bestanden (Erschießen eines nicht-menschlichen Angreifers bzw. Verbinden einer sich passiv verhaltenden, verwundeten Person), und zwei Bedingungen mit situationsinadäquatem Verhalten (Erschießen der verwundeten Person oder Verbinden des Angreifers). Die fMRT-Untersuchung zeigte dieselben Reaktionsmuster von für sozial angemessenes Verhalten verantwortlichen Strukturen des Gehirns bei beiden situationsadäquaten Verhaltensweisen, egal ob sie violent oder prosozial waren.

Neben fMRT-Studien wurden im hier betrachteten Zeitraum auch drei Studien durchgeführt, die die Wirkung violenter Computerspiele mittels EEG untersucht, hierbei jedoch ganz unterschiedliche Fragestellungen bearbeitet haben. Eine dieser Untersuchungen war v.a. an dem Nachweis interessiert, dass von violenten Spielen ausgelöste affektive Reaktionen im EEG aufzeigbar sind. Salminen und Ravaja (2008; vgl. zu dieser Studie ausführlicher Kapitel II.3.2.2.) fanden bei Spielern des violenten Spiels *James Bond 007: NightFire* (N = 25, 16 davon männlich, Durchschnittsalter 24 Jahre) bei der Tötung oder Verwundung des Gegners eine Verstärkung der Teta-Wellen, was als Indikator für eine gestiegene Aktivierung und die Verarbeitung emotionaler Informationen interpretiert werden kann. Dass diese Reaktionen statt mit der Schädigung des Gegners mit Sieg und Spielerfolg zusammenhängen, halten die Autoren für unwahrscheinlich, weil in einem in einer früheren Studie untersuchten nicht-violenten Spiel in Szenen mit Spielerfolg keine entsprechenden EEG-Muster auftraten (vgl. Salminen / Ravaja 2007).

Die Untersuchung von Grigoryan u.a. (2009) von der Universität Eriwan befasste sich v.a. mit Verhaltensantworten auf emotionsauslösende externe Reize. Die Forscher sind der Auffassung, im Zuge dieser Studie Hinweise darauf gefunden zu haben, dass Angst- und Aggressionsreaktionen auf violente Computerspiele vom Ausgangsniveau der Aggression abhängig sind. Sie ließen 30 Jugendliche zwischen 13 und 16 Jahren eine Stunde lang ein violentes Spiel spielen (*Operation Trondheim*). Auf Basis der Befunde verschiedener Fragebogenskalen bzw. psychologischer Tests zur Feststellung der Ausgangsaggression wurden die Probanden in eine Gruppe mit hoher und eine Gruppe mit niedriger Aggressivität eingeteilt. Über einen vor und nach dem Experiment durchgeführten psychologischen Farbtest (Lüscher-Farb-Test) mit diskutabler Aussagekraft wurde die Ängstlichkeit der Probanden bestimmt, die in

der aggressiven Gruppe während des Versuchs zurückging, in der weniger aggressiven Gruppe hingegen anstieg. Die Autoren gehen davon aus, dass Angst als Indikator für die Entstehung von Aggression fungieren könne (Angst verringere das Selbstwertgefühl, steigere die Wahrscheinlichkeit, eine Konfliktsituation als bedrohlich wahrzunehmen, und intensiviere so die Reaktion auf eine vermeintliche Bedrohung). Im Rahmen einer gewagten Argumentationskette folgern Grigoryan u.a. (2008, 36), der Rückgang der Angst bei den aggressiven Individuen „testifies to the fact that the performance of an 'aggressive' task results in a spontaneous discharge of accumulated aggression." Bei den weniger aggressiven Individuen sei der Anstieg der Angst ein Hinweis darauf, dass das violente Spiel zu einer Akkumulation von Aggression geführt habe „which is probably the reason for the observed changes in the anxiety level in subjects of the second group." Da die Aggressivität der Probanden nach dem Spiel allerdings nicht gemessen wurde, bleiben diese Aussagen reine, auch logisch zweifelhafte Spekulation.

Dementsprechend ist auch die Interpretation der Daten zur Hirnfunktion problematisch. Diese wurden über die Amplitude eines Ereigniskorrelierten Potenzials, der N200-Komponente, im EEG erhoben, allerdings nur vor und nach dem Spiel, nicht während des Spiels gemessen. Bei den aggressiven Probanden stieg die Aktivität im Frontallappen des Gehirns an und ging im Temporallappen zurück, was nach Grigoryan u.a. für eine Verbesserung der Emotionskontrolle spricht. Bei den zu Beginn weniger aggressiven Probanden ging die Aktivität im Frontallappen zurück und stieg im Temporallappen an, was ein Hinweis auf die Abschwächung der Kontrolle negativer Emotionen und einen Aggressionsanstieg sei.

Eine dritte EEG-Studie stammt von Bartholow, Bushman und Sestir (2006) und verwendet Ereigniskorrelierte Potenziale, konkret die P300-Komponente, als Indikator für Desensibilisierungsprozesse (vgl. dazu Kapitel V.3.). Die P300-Komponente kann für die Analyse kognitiver Verarbeitungsprozesse herangezogen werden. Insbesondere gibt es Hinweise darauf, dass sie mit der evaluativen Kategorisierung affektiv relevanter Stimuli zusammenhängt. Ein starker Ausschlag ist v.a. bei der Verarbeitung von Stimuli zu erwarten, die als überraschend bzw. inkonsistent mit dem vorliegenden Kontext bewertet werden. Die Autoren folgern daraus, dass violente Bilder im Umfeld neutraler Bilder eine starke P300-Amplitude bewirken sollten. Bei an Gewalt gewöhnten Individuen hingegen sollte die von den violenten Bildern ausgelöste P300-Amplitude abgeschwächt sein. Die Autoren erhoben bei 39 männlichen Probanden im Durchschnittsalter von 19,5 Jahren den Konsum violenter Spiele. Dieser wurde über die Häufigkeit der Beschäftigung mit den fünf Lieblings-

spielen sowie der von den Probanden selbst vorgenommenen Beurteilung des Violenzgrades von Inhalt und Grafik bestimmt. Dieses Vorgehen ist insofern problematisch, als sich in der Violenzeinstufung der Probanden bereits Habitualisierungseffekte niederschlagen können. Neben der Aggressivität als Charakterzug wurde aggressives Verhalten über einen Geräuschtest gemessen.

Die Versuchsteilnehmer bekamen für jeweils eine Sekunde insgesamt 480 neutrale, violente sowie negative, aber nicht-violente Bilder (z.B. Neonazi vor Hakenkreuzfahne) gezeigt und wurden aufgefordert, über ihre Reaktion auf diese Bilder nachzudenken. Die Bilder wurden in zwei Blöcken mit jeweils 48 Durchgängen präsentiert, wobei jeder Durchgang aus vier neutralen Kontextbildern und einem in der Position variierten Zielbild bestand, das in einem Block zur Hälfte neutral und zur Hälfte negativ und im anderen Block zur Hälfte neutral und zur anderen violent war.

Es zeigte sich, dass Probanden mit einem hohen Konsum violenter Spiele eine niedrigere P300-Amplitude als Reaktion auf violente Bilder (nicht jedoch auf neutrale oder negative nicht-violente Bilder) aufwiesen, was als gewaltspezifischer Abstumpfungseffekt interpretiert wird. Unterstützt wird dieser Befund durch die Tatsache, dass bei den intensiven Nutzern gewalthaltiger Spiele auch eine größere Differenz der P300-Amplituden zwischen negativen und violenten Bildern festzustellen war. Das P300-Maximum trat darüber hinaus bei erfahrenen Spielern etwas später ein, was als Indikator dafür gewertet wird, dass sie länger für die Kategorisierung violenter Bilder brauchten.

Sowohl eine geringere P300-Amplitude als auch eine größere Differenz der Reaktionen auf negative und violente Bilder ging (ebenso wie ein höherer Konsum violenter Spiele) mit stärkerem Aggressionsverhalten im Geräuschtest einher. Außerdem prüften die Autoren den Effekt der Häufigkeit des Spielens unabhängig vom Spielen violenter Spiele und konstatierten, dass die Spielhäufigkeit zwar die kognitive Verarbeitung violenter Bilder ebenfalls beeinflusste, aber v.a. die Erfahrung mit *violenten* Spielen für die festgestellten Effekte verantwortlich war. Die Befunde blieben auch bei Kontrolle von Persönlichkeitsmerkmalen bestehen. Diese Ergebnisse lassen sich dahingehend interpretieren, dass der Konsum violenter Spiele Habitualisierungseffekte auslöst, die sich in tatsächlichem Aggressionsverhalten niederschlagen. Im Gegensatz zu anderen in diesem Kapitel berichteten Untersuchungen liegen der Studie von Bartholow, Bushman und Sestir (2006) in der Mediengewaltforschung bereits etablierte theoretische Konzepte und darauf basierende Hypothesen zugrunde,

die mit neurowissenschaftlichen Methoden gezielt überprüft und durch weitere Messmethoden ergänzt wurden. Allerdings kamen in dieser Untersuchung die problematische Beurteilung des Gewaltgehalts genutzter Spiele durch die Probanden selbst und der ebenfalls umstrittene Geräuschtest zur Messung von Gewaltverhalten zum Einsatz.

Erwähnt werden soll abschließend noch eine ältere Studie von Koepp u.a. (1998) zu Lernprozessen während des Spielens violenter Spiele. In diesem Zusammenhang wurde v.a. die Bedeutung des Botenstoffs Dopamin untersucht, der vermehrt ausgeschüttet wird, wenn sich Ereignisse als besser als erwartet erweisen, was das Belohnungssystem und Lernprozesse aktiviert. Mittels einer PET-Studie wurde der Dopaminstoffwechsel in bestimmten Hirnbereichen während eines violenten Computerspiels untersucht, in dem die Probanden mit einem Panzer Flaggen einsammeln und dabei andere Panzer angreifen und zerstören mussten. Für das Erreichen des nächsten Levels wurde den Probanden jeweils eine Belohnung versprochen. Die Studie zeigte, dass während des violenten Computerspiels dopaminerge Systeme im Gehirn aktiviert wurden, was proportional zur Leistung der Teilnehmer innerhalb des Spiels erfolgte. Die Befunde können dahingehend interpretiert werden, dass aggressives Verhalten als belohnend empfunden und erlernt wird. Auch mit Suchtverhalten wurde die Dopaminausschüttung in Zusammenhang gebracht. Allerdings bleibt im Rahmen dieser Studie offen, welche Elemente des Spiels als belohnend empfunden wurden (mit Punkten und schließlich mit Geld belohnt wurde nicht das Gewaltverhalten, sondern das erfolgreiche Einsammeln der Flaggen), worin potenzielle Lerneffekte genau bestanden haben könnten, geschweige denn, ob sie eingetreten sind.[321]

Insgesamt ist die Anwendung neurowissenschaftlicher Befunde und Methoden auf die Medien-und-Gewalt-Forschung eine spannende Entwicklung, die in der Zukunft interessante Einsichten erbringen könnte. Zum jetzigen Zeitpunkt allerdings ist der Erkenntnisgewinn noch gering, die meisten Studien sind explorativer Natur, und es ist vor einer Überinterpretation der vorgelegten Befunde zu warnen – oder um es mit dem treffenden Titel eines Beitrags von John T. Cacioppo u.a. (2003) zu sagen: „Just because you're imaging the brain doesn't mean you can stop using your head". Die sozialwissenschaftliche Erforschung der Wirkung von Mediengewalt wird durch neurowissenschaftliche Verfahren keineswegs überflüssig – im Gegenteil können

[321] Hierbei ist zu erwähnen, dass Koepp u.a (1998) keine derartige Interpretation ihrer Studie vornehmen, sondern diese Einordnung durch andere Autoren erfolgt ist. Vgl. dazu Feyh 2007, 19-21.

sich beide Herangehensweisen ergänzen bzw. sind bestimmte neurowissenschaftliche Ergebnisse erst im Kontext sozialwissenschaftlicher Erkenntnisse sinnvoll interpretierbar. Dabei sollte sich die Medien-und-Gewalt-Forschung bei dem derzeitigen Stand der Wissenschaft davor hüten, neurowissenschaftliche Befunde, die den von ihr angenommenen Zusammenhängen entsprechen, vorschnell als naturwissenschaftliche, „harte" Beweise für ihre Vermutungen bzw. über sozialwissenschaftliche Methoden erzielten Resultate zu betrachten.[322]

Hinzuzufügen ist ein von Weber, Ritterfeld und Mathiak (2006, 54) in die Diskussion eingebrachter, v.a. für kommunikationswissenschaftliche Fragestellungen relevanter Aspekt: Aus identischen neuronalen Reaktionen bei aggressiven Gedanken oder Verhaltensweisen und bei der Verarbeitung violenter Medieninhalte kann nicht ohne Weiteres auf identische subjektive Erfahrungen geschlossen werden: „In other words, the neural equivalence of virtual and nonvirtual encounters that some studies have observed indicates equivalence of cognition or emotions, but the subjective experience, the feelings, might be different. Correspondingly, feelings might be the same (e.g., aggression in violent games), though the cognitive and emotional experience is different (i.e. nobody is actually killing me in a video game)."

Cacioppo u.a. (2003) führen in ihrem Beitrag vier Prinzipien für einen sinnvollen Umgang mit neurowissenschaftlichen Forschungsbefunden an, die auch die Beurteilung der im Rahmen der Medien-und-Gewalt-Debatte diskutierten Befunde der Hirnforschung leiten sollten. Diese Prinzipien bringen die Probleme der vorgestellten Studien noch einmal auf den Punkt:

1. Befunde, die nur zeigen, dass Kognitionen, Emotionen und Verhalten mit Veränderungen der Hirnaktivität einhergehen, besitzen keine Aussagekraft, die über bereits vorliegende Erkenntnisse aus anderen Wissenschaftsbereichen hinausgeht – bzw. mit den Worten von Cacioppo u.a. (2003, 652) formulieren: „(We know already that) social cognition, emotion, and behavior involve the brain."

2. Aufgrund der Komplexität des Zusammenwirkens verschiedener Hirnstrukturen bei der Ausführung bestimmter Aufgaben ist es nicht sinnvoll, nach einzelnen, für konkrete Funktionen zuständigen Gehirnzentren zu suchen.

[322] Vgl. dazu Cacioppo u.a. (2003, 653): „One cannot assume that changes in brain activity are a direct, invariant measure of the neural instantiation of the investigator's favorite construct or that the contemporary neurobiological theory regarding the function of a specific brain structure or system is everlasting […]".

3. Veränderungen von Gehirnaktivitäten, die während der Ausführung bestimmter Aufgaben festgestellt werden, sind noch kein Beleg dafür, dass die entsprechende Hirnregion tatsächlich für die Ausführung dieser Aufgaben *verantwortlich* ist. Hierbei kann es sich um das klassische Problem der Scheinkorrelation handeln.

4. Zusammenhänge zwischen der Aktivität bestimmter Hirnregionen und mentalen Vorgängen können nicht alleine durch bildgebende Verfahren spezifiziert werden („The beauty of a brain image does not speak to the psychological significance of the image“, Cacioppo u.a. 2003, 657). Diese machen nur im Kontext sinnvoller Versuchsanlagen Sinn, die z.B. weiteren Aufschluss darüber geben, welche speziellen Aspekte einer kognitiven Aufgabe oder eines emotionalen Bildes für die zeitgleich mit der Rezeption stattfindenden Hirnprozesse verantwortlich sind. Hierfür ist es wichtig, eine Vergleichsbasis (z.B. in Form einer Vorher-und-Nachher-Messung bzw. einer Experimental- und einer Kontrollgruppe) zu besitzen, wobei allerdings die Herstellung der Vergleichbarkeit besonders schwierig ist. So gibt es keine „echte“ Ruhemessung, weil sich auch vor der Rezeption des experimentellen Stimulus mentale Vorgänge abspielen. Schon geringe zusätzliche Variationen des experimentellen Faktors können die Ergebnisse unbrauchbar machen, weil es zur Interaktion verschiedener Hirnprozessen kommt (z.B. würden verschiedene Arten von Controllern möglicherweise nicht nur dadurch unterschiedliche Wirkungen hervorrufen, dass sie ein Spiel mehr oder weniger realistisch machen, sondern weil ihre Bedienung über unterschiedliche motorische Anforderungen auch unterschiedliche Hirnaktivitäten auslöst).

2. Längsschnittstudien

Studien, in denen dieselben Probanden über einen längeren Zeitraum hinweg mehrfach befragt werden, bieten die Möglichkeit, kumulative Effekte zu untersuchen und so ein realitätsnäheres und aussagekräftigeres Bild der Wirkungen von Mediengewalt zu gewinnen, als es kurzfristige Momentaufnahmen erlauben. Darüber hinaus lassen Längsschnittanalysen Aussagen über die Kausalitätsrichtung des Zusammenhangs von Mediengewalt und Gewaltverhalten zu, d.h. sie können einen Beitrag zur Klärung der Frage leisten, ob mediale Gewalt aggressiv macht (*Wirkungsthese*), es eher gewalttätige Individuen sind, die sich zu entsprechenden Inhalten hingezogen fühlen (*Selektionsthese*), oder ob es Hinweise für beide Wirkungsrichtungen gibt, so dass

von einem *Wechselwirkungsprozess* ausgegangen werden kann, den Michael Slater u.a. (2003; 2004; Slater 2007) als *Modell der Abwärtsspirale* (*Downward Spiral Model*) bezeichnet hat.

Aufgrund des hohen zeitlichen und finanziellen Aufwandes sind Untersuchungen mit zwei oder mehr Messzeitpunkten noch immer die Ausnahme. Ihre Zahl hat aber in den letzten Jahren deutlich zugenommen. Dabei unterscheiden sich die vorliegenden Längsschnittstudien im Hinblick auf die *Dauer des Untersuchungszeitraums*, *Zahl* und *Zeitintervall* der einzelnen Messzeitpunkte, die Art der untersuchten *Medien* bzw. *konkreten Medieninhalte*, die *Operationalisierung von Gewalt*, die berücksichtigten *Drittvariablen* und durch den *Kulturkreis*, in dem sie durchgeführt wurden.

Bei allen methodischen Unterschieden im Detail handelt es sich jedoch bei fast allen vorliegenden Studien um *Befragungen*. Im hier betrachteten Zeitraum gibt es nur wenige Ausnahmen. Ähnlich wie die in der Wissenschaft aufgrund methodischer Mängel stark kritisierte Studie von Brandon C. Centerwall (1989; 1992), in der die Verdopplung der Mordrate in Kanada, den USA und Südafrika auf die Einführung des Fernsehens 10 bis 15 Jahre zuvor zurückführt wird, stützt sich auch eine aktuelle Untersuchung von David K. Perry (2007) mit dem plakativen Titel *Does television kill*? nur auf Aggregatdaten.[323] Für den Zeitraum zwischen 1960 und 2000 setzte Perry den Prozentsatz der US-Haushalte mit Fernsehen mit der Zahl der Verhaftungen aufgrund eines Mordes in Beziehung. Alter und Kohorte der Verhafteten wurden dabei berücksichtigt. Perry kam zu dem Ergebnis, dass eine Zunahme der Fernsehhaushalte 15 Jahre später zu höheren Arrestraten führte, wobei der Effekt in älteren Altersgruppen geringer ausfiel. Perry diskutiert die Möglichkeit, dass die wachsende Durchdringung des Fernsehens mit anderen, davon unabhängigen Kriminalitätsursachen zusammenfiel, und berücksichtigt auch das Verhältnis von Hochzeiten zu Scheidungen und die Arbeitslosenzahlen als mögliche Einflussfaktoren, die den festgestellten Zusammenhang aber nicht eliminierten. Nach einer Diskussion der Grenzen seiner eigenen Studie kommt Perry (2007, 587f.) unbeirrt zu dem Schluss: „Ultimately, though, the present study just might increase slightly the difficulties faced by those who would deny the following: Television stimulates violent crime; television kills.“ Trotz der Berücksichtigung einiger möglicher Drittvariablen gelten für Perrys Studie ähnliche Kritikpunkte wie für die von Centerwall (vgl. dazu aus-

[323] Zu einer weiteren Studie, die die Entwicklung der Jugenddelinquenz in der Schweiz (und anderen Ländern) über 50 Jahre hinweg untersucht und einen Zusammenhang zwischen einem Anstieg von Jugendlichen begangener Verbrechen und der Verbreitung von Computerspielen vermutet (allerdings auf den spekulativen Charakter dieser Annahme hinweist), vgl. Killias u.a. 2004.

führlich Kunczik / Zipfel 2004, 170-172; 2006, 225-228). Insbesondere besteht die Gefahr eines sogenannten *ökologischen Fehlschlusses*, der bei der Übertragung von Zusammenhängen auf Aggregatebene (Fernsehhaushalte und Verhaftungszahlen) auf die Individualebene (das Fernsehen hat beim einzelnen Individuum dazu geführt, dass es zum Mörder wurde) vorkommen kann. Insbesondere bei der Betrachtung von Zusammenhängen über so lange Zeiträume sind neben den berücksichtigten Faktoren zahlreiche andere Variablen denkbar, die sowohl mit dem Anstieg der Fernsehhaushalte als auch mit der Entwicklung der Mordrate zusammenhängen und so zu einer Scheinkorrelation führen.

Während die meisten Aggregatstudien zu (problematischen) Aussagen im Hinblick auf die gewaltfördernde Wirkung der Medien gelangen, warten die Ökonomen Dahl und DellaVigna (2009) mit einer höchst überraschenden, umgekehrten Erkenntnis auf. Die Autoren untersuchten für den Zeitraum zwischen 1995 und 2004 den Zusammenhang zwischen den Zuschauerzahlen gewalthaltiger Kinofilme[324] (an Freitagen, Samstagen und Sonntagen) und der Zahl der Überfälle, die am jeweils selben Tag stattfanden. Sie konstatierten, dass eine Zunahme in der Zuschauerschaft violenter Filme von einer Million in der Zeit zwischen 18:00 Uhr und 24:00 Uhr die Zahl der Überfälle um über 1% reduzierte. Für die Zeit zwischen 24:00 Uhr und 6:00 Uhr morgens galt dies in noch höherem Maße (bis zu 2%). Für nicht-violente Filme war kein solcher Effekt festzustellen. Dahl und DellaVigna (2009, 682) führen diesen Befund auf eine Selbstselektion der Zuschauer violenter Filme zurück, d.h. ohnehin gewalttätig veranlagte Individuen besuchten bevorzugt gewalthaltige Filme, „and hence are incapacitated from committing crimes.“[325] Auch könnten sie im Kino keinen Alkohol trinken, was ebenfalls als gewaltreduzierender Umstand zu werten sei. Die Autoren versteigen sich sogar zu der Aussage, dass violente Filme an einem durchschnittlichen Wochenende 1.000, d.h. im Jahr 52.000 (an Wochenenden stattfindende) Überfälle verhindern und der Gesellschaft knapp 700 Millionen US-Dollar kriminalitätsbedingter Kosten sparen könnten. Weder an den folgenden beiden Tagen (Montag und Dienstag) noch im Laufe der folgenden drei Wochen kam es zu einer Erhöhung der Überfallzahlen, d.h. so dass den Autoren zufolge nicht von einer zeitlichen „Verschiebung“ der violenten Akte ausgegangen werden könne. Auch wenn Dahl und DellaVigna den Einfluss des Wetters, der TV-Zuschauerzahlen und der

[324] Zur Einschätzung des Gewaltgehalts greifen die Autoren auf eine Internet-Seite (www.kids-in-mind.com) zurück, auf der durch „trained volunteers“ (Dahl / DellaVigna 2009, 690) auf einer 10-stufigen Skala vorgenommene Bewertungen der Violenz erfolgreicher Filme zu finden sind. Eine ebenfalls getestete Verwendung der Ratings der MPAA führte zu ähnlichen Befunden.

[325] Zu einer ähnlichen Argumentation vgl. bereits Messner 1986 und Messner / Blau 1987.

erwarteten Kinobesucher (geschätzt auf Basis des folgenden Wochenendes) berücksichtigten, liegt bei dieser Studie der Verdacht einer Scheinkorrelation sehr nahe.

In Bezug auf die *Probanden* liegt der Schwerpunkt der vorliegenden Langzeitstudien auf Kindern und Jugendlichen. Dies ist plausibel, da davon auszugehen ist, dass sich Medienpräferenzen sowie Denk- und Verhaltensweisen in jungen Jahren ausprägen und allmählich verfestigen. So sind beispielsweise auch Brad J. Bushman und L. Rowell Huesmann (2006) im Rahmen einer Meta-Analyse davon ausgegangen, dass sich bei Erwachsenen v.a. Kurzzeiteffekte manifestieren, die auf das kurzfristige Priming bereits etablierter Skripts zurückzuführen sind, während bei Kindern solche kognitiven Strukturen erst im Entstehen begriffen sind. Kinder sind nach Bushman und Huesmann aufgrund der noch nicht vorhandenen kognitiven Strukturen empfänglicher für Prozesse des Beobachtungslernens, und ihre emotionalen Reaktionen auf beobachtete Gewalt sollten schnellere Habitualisierungseffekte zeigen. Bei Erwachsenen seien für das Lernen neuer Skripte usw. längere Prozesse und stärkere Reize nötig, um bereits vorhandene kognitive Strukturen zu ersetzen. Die Autoren (2006, 350) schreiben: „These long-term effects should be more pronounced for children than for adults because observational learning and desensitization both depend on the observer having a mind that is readily modifiable.“ Die Auswertung von 431 Studien mit insgesamt knapp 70.000 Probanden (264 Studien mit Kindern, 167 Studien mit Erwachsenen) bestätigte diese Annahmen insofern, als sich in Laborstudien stärkere Effekte von Mediengewalt bei Erwachsenen, in Längsschnittstudien hingegen stärkere Effekte für Kinder zeigten – bei insgesamt niedrigen bis moderaten Zusammenhangsmaßen.

Die Studie die im hier betrachteten Zeitraum die jüngste Altersgruppe untersucht hat, stammt von Christakis und Zimmerman (2007). Die Autoren werteten Daten der „Panel Study of Income Dynamics“ aus, einer 1968 mit 4.800 Familien begonnenen Langzeitstudie, die ab 1997 um ein „Child Development Supplement“, einen Fragebogen für Erziehungsberechtigte, der 3.563 Kinder zwischen 0 und 12 Jahren abdeckte, ergänzt wurde. Für die vorliegende Studie wurden die Daten von Kindern ausgewertet, die 1997 zwischen 24 und 60 Monaten alt waren und fünf Jahre später erneut befragt wurden (N = 330, 146 Mädchen). Als abhängige Variablen wurden die Angaben der Eltern zu asozialem Verhalten (z.B. gemeines, betrügerisches, zerstörerisches, ungehorsames Verhalten, mangelnde Gewissensbisse, Ärger mit den Lehrern) verwendet. Der Medienkonsum wurde aus 24 Stunden umfassenden Tagebuchdaten der Eltern entnommen, bei denen der Konsum von Fernsehsendungen oder Filmen in die folgenden drei Kategorien eingeordnet wurde: 1. erziehe-

rische Inhalte, 2. nicht-violente Unterhaltung und 3. violente Unterhaltung (inkl. feindseliger Sprachgebrauch, Drohverhalten, realistische Gewalt und Cartoon-Gewalt, zu der bei den Mädchenprogrammen z.B. auch *101 Dalmatiner*, *Pocahontas*, *Aladdin* und *Scooby Doo* gehörten). Außerdem wurden diverse weitere Variablen wie Bildungsstand der Eltern, emotionale und kognitive Unterstützung sowie physische Bestrafung der Kinder, mütterliche Depression, Probleme der Eltern im Umgang mit den Kindern usw. erhoben und auch die Aggression der Kinder zum ersten Messzeitpunkt kontrolliert. Es zeigte sich ein Zusammenhang zwischen dem Konsum violenter Unterhaltung im Alter zwischen 2 und 4 Jahren und asozialem Verhalten im Alter von 7 bis 9 Jahren – allerdings nur für Jungen. Erzieherische und nicht-violente unterhaltende Medieninhalte wiesen weder bei Mädchen noch bei Jungen einen Zusammenhang mit asozialem Verhalten auf. Hierbei ist allerdings anzumerken, dass asoziales Verhalten in der hier vorliegenden Operationalisierung nicht ohne weiteres mit violentem Verhalten gleichzusetzen ist.

Auf derselben Datenbasis untersuchten Zimmerman und Christakis (2007) den Zusammenhang zwischen Fernsehkonsum und Aufmerksamkeitsproblemen (gemessen über Berichte der Eltern zu Konzentrationsproblemen, Impulsivität, Ruhelosigkeit usw. ihrer Kinder). Zwischen dem Konsum von erzieherischen Medieninhalten vor dem Alter von 3 Jahren und Aufmerksamkeitsproblemen fünf Jahre später (N = 560) gab es keinen Zusammenhang. Violenter und nicht-violenter Unterhaltungskonsum vor dem Alter von 3 Jahren ging allerdings mit späteren Aufmerksamkeitsproblemen einher, wofür die Autoren verschiedene, allerdings spekulative Erklärungen anbieten (Überstimulierung des kindlichen Gehirns durch kurze Szenen, Verzögerung der Sprachentwicklung durch Konfrontation mit einer Sprache, die sich von derjenigen unterscheidet, die dem Entwicklungsstand angemessen ist und in der sozialen Interaktion mit der Mutter gebraucht wird, Verhinderung emotionaler Selbstregulierungsfähigkeiten). Die Ergebnisse bestätigten sich nicht bei der Analyse des Fernsehkonsums im Alter von 4 bis 5 Jahren und Aufmerksamkeitsproblemen fünf Jahre später (N = 407).

Auf Grundlage eines anderen Datensatzes („National Longitudinal Survey on Youth“) untersuchten Zimmerman u.a. (2005) auch den Zusammenhang zwischen kognitiver Förderung und emotionaler Unterstützung sowie dem Fernsehkonsum im Alter von 4 Jahren auf der einen und dem Bullying-Verhalten zwischen 6 und 11 Jahren (zum Befragungszeitpunkt im Jahr 2000) auf der anderen Seite. Die Einschätzung des Bullying-Verhaltens beruhte ebenso wie der typische TV-Konsum an Wochentagen und am Wochenende auf den Angaben der Mutter. An der Studie

nahmen 1.266 Kinder teil (knapp die Hälfte davon weiblich). Das Durchschnittsalter betrug gut 9 Jahre. Die Autoren fanden einen signifikanten Zusammenhang zwischen dem Fernsehkonsum im Alter von 4 und dem Bullying-Verhalten im Alter von 6 bis 11 Jahren, der auch bei Kontrolle anderer möglicher Einflussgrößen (sozioökonomischer Status, Bildungsstand der Eltern, Alter, Geschlecht usw.) bestehen blieb. Unter Berücksichtigung des Bullying-Verhaltens im Alter von 4 Jahren zeigten sich in einem Subsample, für das diese Daten vorlagen, ähnliche Ergebnisse. Problematisch ist an dieser Untersuchung neben der Verwendung elterlicher Angaben zum Bullying-Verhalten ihrer Kinder die Tatsache, dass nur der allgemeine TV-Konsum, nicht jedoch die Qualität der gesehenen Inhalte erhoben wurde.

Eine weitere Langzeitstudie mit einer sehr jungen Altersgruppe wurde von Ostrov, Gentile und Crick (2006) durchgeführt. An der sich über zwei Jahre erstreckenden Untersuchung, in der es vier Messzeitpunkte gab, nahmen 38 Jungen und 38 Mädchen teil, die zu Beginn der Studie im Durchschnitt 47 Monate alt waren und aus US-amerikanischen Mittelklasse-Familien stammten. Der Medienkonsum wurde über Angaben der Eltern zu den von den Kindern zuletzt genutzten bzw. favorisierten Fernsehsendungen, Filmen und Computerspielen und deren Nutzungshäufigkeit erhoben. Zudem sollten die Eltern diese Medienprodukte auf ihren violenten bzw. erzieherischen Gehalt hin beurteilen. Ein solches subjektives Gewaltmaß wird in diversen Studien verwendet, ist allerdings problematisch, weil starke Effekte sozialer Erwünschtheit zu erwarten sind und eher das unterschiedliche Bewusstsein für Gewaltdarstellungen in den Medien als der tatsächliche Gewaltgehalt einer Sendung bzw. eines Spiels erfasst wird. Die Violenz der Kinder wurde einerseits durch Beobachtung des Spielverhaltens (achtmal je 10 Minuten über einen Zeitraum von acht Wochen) und andererseits durch Angaben der Lehrer ermittelt. Hierbei wurde zwischen physischer, verbaler und relationaler Aggression sowie prosozialem Verhalten differenziert. Während das Verhalten der Kinder zu allen vier Messzeitpunkten erhoben wurde, lagen Daten zur Mediennutzung nur für den zweiten Messzeitpunkt vor, was die Möglichkeiten zur Bestimmung der Kausalitätsrichtung einschränkt.[326]

Ostrov, Gentile und Crick (2006) stellten fest, dass der Konsum violenter Medieninhalte zum zweiten Messzeitpunkt bei Jungen positiv mit der beobachteten physischen, verbalen und relationalen Aggression ($r = .48$ bis $r = .51$; $p < .05$), bei

[326] Die Zeitpunkte der Datenerhebung werden bei Ostrov, Gentile und Crick (2006) missverständlich geschildert, lassen sich aber aus einer anderen Darstellung der Studie rekonstruieren (vgl. Crick u.a. 2006).

Mädchen nur mit der beobachteten verbalen Aggression ($r = .45$; $p < .05$) zum dritten Messzeitpunkt zusammenhing. Relativiert wird die Bedeutung violenter Inhalte allerdings nicht nur durch den Befund, dass bei Mädchen die relationale Aggression (zum vierten Messzeitpunkt) auch mit dem Konsum erzieherischer Medieninhalte korrelierte ($r = .61$; $p < .01$), sondern auch dadurch, dass sich bei Kontrolle der Aggression zum zweiten Messzeitpunkt Zusammenhänge nur noch für die beobachtete verbale Aggression zeigten ($r = .31$; $p < .05$; geschlechtsspezifische Daten werden nicht ausgewiesen).

Der umgekehrte Kausalzusammenhang, d.h. der Einfluss der Aggression auf den Konsum violenter Medieninhalte, kann dem Wirkungspfad in dieser Studie nicht direkt gegenübergestellt werden, weil der Medienkonsum nur zum zweiten Zeitpunkt erhoben wurde. In Bezug auf den Zusammenhang zwischen dem Gewaltverhalten zum ersten und dem Medienkonsum zum zweiten Messzeitpunkt zeigte sich lediglich eine positive Beziehung zwischen prosozialem Verhalten und späterem Konsum von Medien mit erzieherischem Inhalt sowie zwischen beobachteter physischer Aggression bei Jungen und von Lehrern berichteter relationaler Aggression bei Mädchen auf der einen und der Dauer des allgemeinen Fernsehkonsums (der in dieser Studie deutlich stärker von erzieherischen als von violenten Programmen geprägt war) auf der anderen Seite ($r = .38$ bzw. $r = .37$; $p < .05$).[327]

Insgesamt ist die Aussagekraft dieser Studie aufgrund methodischer Probleme (subjektive Einschätzung des Gewaltgehalts; Erhebung des Medienkonsums nur zu einem Messzeitpunkt) gering und das Gesamtmuster der Befunde uneindeutig. Bei Kontrolle der bereits vorhandenen Aggression beschränken sich die festgestellten Langzeiteffekte von Mediengewalt auf einen Anstieg verbaler Aggression zwischen zwei Messzeitpunkten.[328] Die gefundenen Korrelationen fallen relativ stark aus, allerdings wurden in der Auswertung auch keine weiteren Variablen berücksichtigt.

Ein deutlich größeres und älteres Sample wurde von Graber u.a. (2006) befragt. Die Forscher untersuchten bei 1.174 amerikanischen Jugendlichen (Durchschnittsalter zu Beginn der Studie: knapp 12 Jahre) über drei Jahre hinweg in der 6., 7. und 8. Klasse,

---

[327] In Bezug auf die umgekehrte Kausalitätsrichtung zeigte sich bei Jungen ein Zusammenhang zwischen der Menge des Fernsehkonsums zum zweiten und der beobachteten relationalen Aggression zum dritten Zeitpunkt. Die Interpretation der Befunde zum allgemeinen Fernsehkonsum wird weiter erschwert durch die Querschnittsbetrachtung zum zweiten Messzeitpunkt, die sowohl Zusammenhänge zwischen hohem TV-Konsum und prosozialem als auch – je nach Geschlecht und Erhebungsmethode – physisch, verbal und / oder relational aggressivem Verhalten ergab.

[328] Zur ebenfalls erhobenen Bedeutung elterlicher Kontrolle des Medienkonsums vgl. Kapitel VIII.2.2.

ob die drei Faktoren violenter Medienkonsum (TV, Filme, Musik, Computerspiele), delinquente Freunde und elterliche Überwachung der Aktivitäten ihrer Kinder Aggression und Delinquenz sowie die Schulleistungen beeinflussen. Alle Variablen wurden über Selbstangaben der Kinder gemessen. Die Häufigkeit des Konsums violenter Medien wirkte sich bei längsschnittlicher Betrachtung auf Veränderungen in der Delinquenz, der Aggressivität und auf eine Verschlechterung der Schulnoten aus. Der Beitrag zur Varianzaufklärung war allerdings sehr gering.[329] Die Autoren können zudem nicht ausschließen, dass dieser Effekt auf einen allgemein hohen Medienkonsum und nicht speziell auf den Konsum violenter Medien zurückzuführen ist. Interessant ist das Ergebnis, dass elterliche Überwachung als Schutzfaktor fungierte und negativ mit einem Anstieg von Delinquenz und Aggression zusammenhing.[330] Allerdings wurde die Kontrolle des Mediennutzungsverhaltens nicht eigens untersucht.

Eine groß angelegte, ausgesprochen sorgfältig durchgeführte Untersuchung stammt von Michael D. Slater u.a. (2003; 2004; Slater 2003). Im Rahmen dieser Studie wurden die Probanden innerhalb eines Zeitraums von zwei Jahren viermal befragt. An der ersten Befragung nahmen 2.550 Schüler der 6. oder 7. Klasse (Durchschnittsalter ca. 12 Jahre) von 20 Schulen aus verschiedenen Regionen der USA teil. Von 1.778 Schülern lagen Daten zu allen vier Befragungszeitpunkten vor. Die Teilnehmer (46% männlich) gaben Auskunft über ihren Medienkonsum (Nutzung von Actionfilmen, Computer- und Videospielen, in denen Waffen gebraucht werden, sowie Besuch von Internetseiten, die Gewalt enthalten oder propagieren, sowie über ihre Aggressivität (gemessen wurden aggressive Kognitionen, aggressive normative Überzeugungen und aggressives Verhalten). Als Kontrollvariablen wurden Alter, Geschlecht, Neigung zum Sensation-Seeking und die allgemeine Internetnutzung einbezogen.

Bei ihrer Querschnittsbetrachtung stellten Slater u.a. fest, dass ein höherer Mediengewaltkonsum höhere Aggressivität zum selben Zeitpunkt voraussagte und umgekehrt. Die Längsschnittanalyse zeigte sowohl einen Zusammenhang zwischen

---

[329] Der (unstandardisierte) Regressionskoeffizient betrug für die signifikanten Werte (mindestens $p < .05$) zwischen -0,06 (Schulnoten 7. / 8. Klasse) und 2,44 (Aggression 6. / 7. Klasse). Die Varianzaufklärung der Gesamtmodelle lag zwischen 27% und 36% und wurde durch Hinzunahme der Variablen Delinquenz des Freundeskreises, elterliche Kontrolle und violenter Medienkonsum nur um 1% bis 4% gesteigert.

[330] Die Auswirkung auf die Notenentwicklung war ausgesprochen schwach und auch nur für den Zeitraum zwischen der 7. und 8. Klasse signifikant.

früherem Mediengewaltkonsum[331] und späterer Aggressivität (Beta = .046; p < .001) als auch zwischen früherer Aggressivität und späterem Mediengewaltkonsum (Beta = .043; p < .05). Allerdings war der Selektionspfad im Gegensatz zum Wirkungspfad nicht mehr signifikant, wenn das durchschnittliche Gewaltniveau der Probanden berücksichtigt wurde.[332] Aggressionsverhalten wurde dann durch die gleichzeitige und frühere Nutzung von Mediengewalt erklärt, die Mediennutzung durch das mittlere und das gleichzeitige Aggressionsniveau einer Person, nicht jedoch durch deren frühere Violenz. Slater u.a. (2003, 729) konstatieren dazu: „In other words, when considering the lagged effect of aggressiveness on subsequent use of violent media among young adolescents, aggressiveness should be considered as a stable characteristic of an adolescent, rather than as a time-varying predictor, whereas elevated use of violent media prospectively predicts elevated aggressiveness for a given individual."

Trotz dieser Einschränkung sehen die Autoren das von ihnen formulierte *Modell der Abwärtsspirale*, das einen wechselseitigen Zusammenhang von Aggressivität und Mediengewaltkonsum postuliert, als bestätigt an, wobei sie aufgrund des nicht signifikanten langfristigen Selektionspfades eine Asymmetrie des Modells konstatieren (Slater u.a. 2003, 730): „This asymmetry, in hindsight, makes intuitive sense. One would certainly expect that more aggressive teens would be more likely at any given time point to seek out violent-media content, although the prospective effects of such aggressiveness on selective exposure are problematic. The effects of that violent-media content on the youths who use it on aggressiveness is both concurrent and to a lesser extent prospective. Consistent with the downward spiral model, then, these effects can be viewed as mutually reinforcing (aggressiveness leading to violent-media use concurrently and violent-media use to aggressiveness both concurrently and prospectively), directional (leading both to increased violent-media content use and to increased aggressiveness), and, at least by inference, cumulative (these reinforcing effects can be expected to accumulate over time given continued, directional mutual influence)."

Ebenfalls anhand eines großen Samples haben DuRant, Champion und Wolfson (2006) sich den Effekten eines speziellen Medieninhalts gewidmet. Auf Basis der im

---

[331] Ergebnisse für einzelne Medien werden nicht ausgewiesen; vgl. aber Slater (2004) zur Internetnutzung.

[332] Auf diese Weise wurde zwischen Effekten getrennt, die auf den Aggressionszuwachs bei den Probanden zurückgingen, und solchen, die sich aus Aggressivitätsunterschieden zwischen verschiedenen Probanden ergeben.

Abstand von ca. sechs Monaten erhobenen Daten für 1.935 Schüler im Durchschnittsalter von knapp 16 Jahren (ca. 48% Mädchen) untersuchten sie den Zusammenhang zwischen dem Konsum von Wrestling-Sendungen auf der einen und dem Tragen von Waffen, der Verwicklung in körperliche Auseinandersetzungen, u.a. mit Freunden, Freundinnen und „Dates“, auf der anderen Seite. Im Längsschnitt zeigten sich für Jungen keine Auswirkungen des Wrestling-Konsums auf das Gewaltverhalten. Bei Mädchen waren Effekte auf das Tragen von Waffen und das Gewaltverhalten feststellbar.[333]

Ebenfalls einem speziellen Medieninhalt, dem Massively Multi-Player Online Role-Playing Game *Asheron's Call 2*, ist eine Untersuchung von Williams und Skoric (2005) gewidmet. Die Versuchspersonen in dieser Studie, die auch als Langzeitexperiment bezeichnet werden kann, waren deutlich älter als die in anderen Längsschnittstudien. Über Internetseiten wurden 213 Spieler (45 weiblich) zwischen 14 und 68 Jahren (Durchschnittsalter knapp 28 Jahre) rekrutiert, die bislang noch keine Erfahrung mit Spielen dieses Typs besaßen und *Asheron's Call 2* einen Monat lang mindestens 5 Stunden in der Woche spielen sollten (durchschnittliche Spielzeit: 56 Stunden), während eine Kontrollgruppe kein Spiel erhielt. In einer Vorher- und einer Nachher-Messung wurden über Selbstangaben die Einstellung zu Gewalt sowie eigenes Gewaltverhalten (ernsthafter Streit mit einem Freund oder dem Partner im letzten Monat) erhoben. Entgegen den Erwartungen der Autoren zeigte sich kein Effekt des violenten Spiels auf die Aggression der Probanden. Dieses Ergebnis blieb auch bestehen, wenn die Dauer des generellen Computerspielkonsums, die Spielzeit von *Asheron's Call 2* und die Präferenz für Gewaltdarstellungen kontrolliert wurden. Es ist allerdings fraglich, ob die Operationalisierung von Gewalt über ernsthafte Streitigkeiten tatsächlich als gelungen zu betrachten ist, zumal diese Variable nur dichotom (ja / nein), d.h. ohne Einbeziehung von Häufigkeit oder Intensität der Auseinandersetzungen erhoben wurde. Auf diese Weise konnte für Personen, die zu Beginn und zu Ende der Studie in einen Streit verwickelt waren, keine Zunahme gemessen werden (vgl. dazu auch Anderson / Gentile / Buckley 2007, 36).

Eine viel zitierte Langzeitstudie mit 430 Dritt-, Viert- und Fünftklässlern (Alter: 7 bis 11 Jahre) an fünf Schulen in Minnesota wurde von Anderson, Gentile und Buckley (2007, Studie 3; vgl. auch Gentile u.a. 2004) veröffentlicht. Der Abstand zwischen

[333] Der Zusammenhang betrug maximal r = .17. Eine logistische Regressionsanalyse für „Date Fights“ ergab bei Berücksichtigung weiterer Variablen und des Ausgangsniveaus der abhängigen Variablen, dass jeder Wrestling-Konsum in den vergangenen zwei Wochen zum ersten Messzeitpunkt die Wahrscheinlichkeit für Auseinandersetzungen mit einem Date zum zweiten Messzeitpunkt um den Faktor 1,14 erhöhte.

der ersten und der zweiten Befragung betrug zwischen zwei und sechs Monaten (im Mittel fünf Monate). Die Schüler gaben neben der mit dem Medienkonsum verbrachten Zeit jeweils ihre drei Lieblingssendungen, -filme und -spiele, deren Nutzungshäufigkeit sowie deren subjektiv wahrgenommenen Gewaltgehalt an (zur Problematik dieses Verfahrens vgl. Kapitel II.3.1.). Dieses Gewaltrating wurde für jedes genannte Medienprodukt mit der Nutzungshäufigkeit multipliziert und durch die Zahl der genannten Produkte geteilt, um auf diese Weise einen Wert für den Gewaltkonsum zu ermitteln. Das Gewaltverhalten (physisch, verbal, relational, prosozial) wurde über die Einstufung von Klassenkameraden sowie Lehrern gemessen. Zudem wurden die Probanden selbst nach der Beteiligung an körperlichen Auseinandersetzungen während des Schuljahres gefragt. Der Hostile Attribution Bias wurde mit Hilfe von zehn Geschichten erhoben, die physisch bzw. relational aggressive Provokationssituationen beschrieben. Die Befragten sollten mit Hilfe vorgegebener Antwortmöglichkeiten Auskunft darüber geben, ob sie dem Provokateur in der jeweiligen Geschichte Absicht oder Versehen unterstellten.

Die Querschnittsanalyse zeigte einen positiven Zusammenhang zwischen dem Konsum violenter Spiele und einem Hostile Attribution Bias, verbaler und physischer Aggression und einen negativen Zusammenhang mit prosozialem Verhalten. Ein negativer Zusammenhang zeigte sich auch mit Schulnoten, allerdings war diese Beziehung schwach und nur zum ersten Messzeitpunkt signifikant.[334]

Die Längsschnittanalyse ergab einen signifikanten Zusammenhang zwischen dem Konsum violenter Spiele zum ersten Messzeitpunkt und einem Hostile Attribution Bias ($r = .22$, $p < .001$), verbaler und physischer Aggression ($r = .28$, $p < .001$) und geringerem prosozialem Verhalten sowie schlechteren Noten zum zweiten Messzeitpunkt. Die Zusammenhänge blieben (mit Ausnahme der Befunde für das prosoziale Verhalten) auch bei Kontrolle der Variablen Geschlecht, Rasse, Zeitabstand zwischen den Messungen, elterliche Kontrolle der Mediennutzung sowie Gesamtkonsum von Bildschirmmedien, Hostile Attribution Bias und Gewaltverhalten zu Zeitpunkt 1 bestehen.[335] Die durch den violenten Computerspielkonsum erklärte Varianz betrug z.B. in Bezug auf physische Aggressivität 3,6% (Gesamtmodell: 52%). Eine Pfadanalyse ergab zudem, dass der Zusammenhang zwischen violentem Computerspiel-

[334] Die mit Bildschirmmedien insgesamt verbrachte Zeit hing zu beiden Zeitpunkten signifikant und negativ mit den Schulnoten zusammen.

[335] Der Gesamtkonsum von Bildschirmmedien korrelierte ebenfalls negativ mit den Noten, und zwar bei Betrachtung beider Kausalitätsrichtungen – bei Einbeziehung von Kontrollvariablen (inkl. violentem Spielekonsum statt Gesamtmedienkonsum zum ersten Zeitpunkt) hatte der Kausalitätspfad allerdings keinen Bestand mehr.

konsum und Gewaltverhalten zum Teil über einen Anstieg des Hostile Attribution Bias vermittelt wurde.[336]

Auch ein umgekehrter Zusammenhang zwischen den genannten Variablen (mit Ausnahme der Beziehung zwischen Noten und dem Konsum von Computerspielgewalt) war festzustellen, allerdings fielen die Korrelationen, die für die Selektionshypothese sprechen ($r = .13$ für den Hostile Attribution Bias bis $r = -.29$ für prosoziales Verhalten, $p < .05$ bzw. $< .001$), insgesamt geringer aus als diejenigen, die die Wirkungshypothese stützen. Bei der Interpretation dieser Befunde fokussieren sich die Autoren auf den Wirkungspfad und spielen die Bedeutung des Selektionspfades bzw. eines bidirektionalen Zusammenhangs mit dem Argument herunter, dass diese Beziehung in der Medien-und-Gewalt-Forschung insgesamt weniger Bestätigung gefunden habe, in der vorliegenden Studie möglicherweise dem kurzen Zeitintervall zwischen den Befragungen geschuldet sei und der Zusammenhang zwischen Aggression und Mediengewaltkonsum bei langfristigerer Betrachtung verschwinden könne. Weshalb dies eher für diese Kausalitätsrichtung als für die umgekehrte gelten soll, wird allerdings nicht plausibel (vgl. auch von Salisch / Kristen / Oppl 2007, 122). Problematisch ist an dieser Studie neben der Selbsteinstufung des medialen Gewaltgehalts auch die Tatsache, dass die verschiedenen Formen des Gewaltverhaltens, die in die Auswertung eingingen, jeweils auf unterschiedlichen Quellen basierten. Für die verbale Aggression waren es nur die Urteile Gleichaltriger, für relationale Aggression und prosoziales Verhalten die von Gleichaltrigen und Lehrern, für physische Aggression die Urteile von Gleichaltrigen, Lehrern und Selbstangaben (wobei statt der Häufigkeit nur berücksichtigt wurde, ob entsprechendes Verhalten in den letzten 12 Monaten stattgefunden hatte oder nicht).

2008 veröffentlichten Anderson u.a. einen Vergleich der Befunde dieser Langzeitstudie mit zwei *japanischen Untersuchungen* zum Zusammenhang von violentem Computerspielkonsum und physischer Aggression. Da letztere im Original nur auf Japanisch zugänglich sind, muss sich die Darstellung hier auf die recht rudimentäre Schilderung dieser Studien bei Anderson u.a. (2008) beschränken. Wann die japanischen Studien durchgeführt wurden, wird nicht angegeben, die bibliografischen Angaben zur Erstveröffentlichung (1999/2001) lassen aber ältere Daten vermuten. Für die erste Studie von Naito, Kobayashi und Sakamoto wurden 181 Probanden zwischen 12 und 15 Jahren im Abstand von vier Monaten, für die zweite von

[336] Im Pfadmodell hing der violente Computerspielkonsum im Gegensatz zum Gesamtmedienkonsum nur marginal mit den Schulnoten zusammen. Der Gesamtmedienkonsum wiederum zeigte keinen Zusammenhang mit Gewaltverhalten.

Yukawa und Sakamoto 1.050 Probanden zwischen 13 und 18 Jahren im Abstand von drei bis vier Monaten untersucht. Die Geschlechterverteilung wird nicht berichtet. Der amerikanischen Studie von Anderson u.a. lagen im Abstand von fünf bis sechs Monaten erhobene Daten für 364 9-bis 12-Jährige zugrunde.[337]

Abgesehen vom Alter der Versuchspersonen, dem Befragungsintervall und der Samplegröße unterschieden sich die Untersuchungen auch in der Art und Weise, in der violenter Computerspielkonsum und physische Aggressivität erhoben wurden. In der ersten japanischen Studie gaben die Versuchspersonen an, wie häufig sie Spiele verschiedener Genres spielten, in der zweiten japanischen Studie wurde das Genre des Lieblingsspiels und weiterer favorisierter Spiele inkl. der Nutzungsdauer erfragt. In der amerikanischen Studie wurden, wie bereits geschildert, die Nutzungshäufigkeit sowie die Einschätzung des Gewaltgehalts der drei Lieblingsspiele erhoben. Als abhängige Variablen gingen in die japanischen Studien Selbstangaben der Probanden zu ihrer physischen Aggression ein (einmal mit sechs Items nach Buss und Perry, einmal mit einem Item zur Häufigkeit des Verhaltens im letzten Monat erfragt). Die amerikanische Studie erhob Aggression über Berichte von Lehrern, Gleichaltrigen sowie Selbstberichte zum Verhalten im letzten Jahr.

Alle drei Studien fanden einen positiven Zusammenhang zwischen dem Computerspielgewaltkonsum zum ersten und der physischen Aggression zum zweiten Zeitpunkt. Die Autoren berechnen dann einen mittleren Korrelationskoeffizienten ($r = .28$; $p < .0001$) sowie verschiedene, die methodischen Besonderheiten der Studien in unterschiedlicher Weise berücksichtigende Strukturgleichungsmodellen über alle drei Untersuchungen hinweg. Das daraus resultierende Pfadmodell zeigt einen Zusammenhang zwischen Geschlecht und Gewalt sowie violentem Spielekonsum (beides war bei Jungen stärker ausgeprägt) und einen Zusammenhang zwischen Computerspielgewalt zum Zeitpunkt 1 und physischer Aggression zum Zeitpunkt 2, auch bei Kontrolle von früherer Aggressivität und Geschlecht. In ihrer Ergebnisinterpretation betonen die Verfasser, auf diese Weise sei die Behauptung widerlegt worden, dass der Zusammenhang zwischen violenten Computerspielen und physischer Aggression ein Artefakt oder das Ergebnis des Spielverhaltens bereits aggressiver Kinder sei. Ob diese umgekehrte Kausalitätsrichtung auch ihre Berechtigung hat und ggf. ein Wechselwirkungsprozess vorliegt, wird aber nicht untersucht. Anderson u.a. (2008) weisen außerdem darauf hin, dass in den verschiedenen Kultu-

[337] Die Analyse der Daten von Anderson u.a. beruht auf einer etwas anderen Teilmenge an Studien-Teilnehmern, was sich aus fehlenden Daten für bestimmte zur Analyse herangezogene Variablen erklärt (vgl. dazu Anderson u.a. 2008, e1068).

ren ungefähr gleich starke langfristige Effekte festgestellt worden seien, ohne dabei die unterschiedliche Untersuchungsanlage weiter zu berücksichtigen, die einen direkten Vergleich der drei Studien sehr problematisch macht. Darüber hinaus ist der Zusammenhang zwischen Computerspielgewalt und physischer Aggressivität im Pfadmodell sehr gering ausgefallen (Beta = .152 für die beiden jüngeren und Beta = .075 für das ältere Sample), was Christopher Ferguson (2008c) in einer online veröffentlichten Kritik zu diesem Beitrag zu der Aussage veranlasst: „Video game exposure overlapped in this study approximately half a percent to 2% with the variance in aggression, which is as close to zero as one can get without being zero. If anything it is remarkable how little effect that violent games had on trait aggression, considering that other relevant variables were not controlled."

Eine weitere japanische Langzeitstudie stammt von Ihori u.a. (2003) und basiert auf den Daten von 771 Grundschülern der 5. und 6. Klasse (372 Jungen, 397 Mädchen, 2 ohne Angabe), die erstmals im Juli 1998 und dann noch einmal im November und Dezember desselben Jahres befragt wurden. In dieser Untersuchung wurde nur der generelle, über die tägliche und wöchentliche Nutzungsdauer erhobene Computerspielkonsum, nicht aber speziell die Nutzung violenter Spiele berücksichtigt, was die Aussagekraft der Studie stark einschränkt. Aggressivität wurde in verschiedenen Dimensionen über Selbstangaben gemessen. Für Jungen zeigte sich ein bidirektionaler Zusammenhang zwischen der Computerspielnutzung und physischer Aggression (wobei sich die eine Richtung allerdings auf den Computerspielkonsum pro Tag, die andere auf den pro Woche bezog). Im Hinblick auf das Gesamtsample war der Selektionspfad für drei weitere Aggressionsdimensionen signifikant. Sämtliche Zusammenhänge fielen allerdings sehr gering aus und erreichten einen maximalen Wert von $r = .14$ ($p < .01$).

Aussagekräftiger ist eine andere, 2001 / 2002 im Zeitabstand von einem Jahr durchgeführte Befragung 10- bis 11-jähriger japanischer Schüler der 5. Klasse (vgl. Shibuya u.a. 2008). Für 302 Probandinnen und 289 Probanden lagen Daten für beide Befragungszeitpunkte vor. Der violente Computerspielkonsum wurde über die Angabe von drei häufig gespielten Lieblingsspielen, die Aggressivität über Selbstangaben (Buss-Perry-Skala für Feindseligkeit, physische und verbale Aggression und Ärger sowie Zustimmung zu Aussagen gegen Gewaltanwendung und Häufigkeit kürzlich ausgeübten eigenen violenten Verhaltens) gemessen. Die Daten werden lediglich im Hinblick auf den Wirkungspfad ausgewertet, die Studie ist aber v.a. deshalb interessant, weil die Lieblingsspiele auf Basis inhaltsanalytischer Daten nicht nur auf die Präsenz von Gewalt, sondern auch auf insgesamt 21 Kontextfaktoren der

Gewaltdarstellung hin eingestuft wurden, so dass die Wirkung verschiedener Formen von Gewaltdarstellungen differenziert werden konnte. Eine Regressionsanalyse kam unter Berücksichtigung verschiedener Kontrollvariablen (u.a. der Aggression zum Zeitpunkt 1) zu dem Ergebnis, dass bei Jungen der Konsum von Mediengewalt zum ersten Zeitpunkt die Feindseligkeit zum zweiten Zeitpunkt steigert (Beta = .13, $p < .05$; Gesamtvarianzaufklärung des Modells = 23%). Für Mädchen war kein Effekt festzustellen, was die Autoren auf den geringeren Mediengewaltkonsum von Mädchen, den speziellen Kontext von Gewalt in von Mädchen präferierten Spielen sowie den kritischeren Umgang mit Gewaltdarstellungen zurückführen (die Interpretation von Gewalt durch die Rezipienten wurde allerdings nicht gemessen). Bei Jungen führten mehrere Kontextfaktoren zu einer Steigerung einer der erhobenen Aggressionsdimensionen (realitätsnahe und belohnte Gewalt, Blutdarstellungen, Nahaufnahmen, Verfügbarkeit von Waffen, Aktivität und Interaktivität). Dies galt auch für die drei Faktoren „attraktive Protagonisten“, „gerechtfertigte Gewalt“ und „hoher Schwierigkeitsgrad“, die bei Mädchen allerdings aggressionsmindernd wirkten. Eine Reduktion des Gewaltverhaltens bei Mädchen stand entgegen der Annahme der Autoren auch mit dem früheren Konsum von Spielen mit einem hohen Ausmaß an Gewalt sowie mit Rollenspielelementen in Zusammenhang. Milder Humor war bei Jungen, feindseliger Humor bei Mädchen positiv mit der späteren Ablehnung von Gewalt verbunden. Umgekehrt gab es mit ungerechtfertigter Gewalt sowie Darstellungen von Schmerzen und Schaden beim Opfer bei Jungen auch zwei Variablen, die nach Ansicht der Autoren eine Reduktion von Gewalt erwarten ließen, de facto aber mit einer Aggressionssteigerung einhergingen. Spiele, in denen Gewalt bestraft wurde, zeigten einen negativen Zusammenhang mit der Feindseligkeit bei Jungen, aber auch mit der Ablehnung von Gewalt.

Wie auch die Autoren selbst konstatieren, kann auf Basis ihrer in dieser Form bislang einzigartigen Studie nicht sicher gefolgert werden, dass tatsächlich einzelne Kontextfaktoren von Gewaltdarstellungen für eine Aggressionssteigerung bzw. -verringerung verantwortlich sind. Hierzu ist das Faktorengefüge zu komplex, und es gibt zu viele nicht berücksichtigte Variablen (Konsum anderer violenter Medien, elterliche Kontrolle des Medienkonsums, Gewalterfahrungen in der Realität usw.). Zudem wurde der Selektionspfad nicht untersucht. Dennoch stellen Studien dieser Art einen vielversprechenden Ansatz zur differenzierteren Erhebung auch langfristiger Folgen des Mediengewaltkonsums dar.

Eine Langzeitstudie bei *finnischen* Schülern haben Wallenius und Punamäki (2008) durchgeführt. 316 von 478 Teilnehmern der ersten Befragung im Frühjahr 2004

füllten auch zwei Jahre später erneut einen Fragebogen aus. Dabei handelte es sich um 132 Sechst- und um 184 Neuntklässler (Durchschnittsalter ca. 12 bzw. ca. 15 Jahre), von denen 57% Mädchen waren. Die Schüler gaben an, wie oft die Spiele, die sie spielten, Gewalt enthielten und wie oft sie sich mit Action-, Kampf- und Schießspielen beschäftigten. Gewaltverhalten wurde über Selbstangaben zur direkten Aggression gemessen. Darüber hinaus wurde die Qualität der Eltern-Kind-Kommunikation erhoben (positiv: z.B. Bemühen um Verständnis, Zuhören; negativ: z.B. verletzendes Verhalten). Die Autoren fanden sowohl bei der Querschnitts- als auch bei der Längsschnittsbetrachtung einen Zusammenhang zwischen Computerspielgewaltkonsum und Aggression. Im Längsschnitt war dieser allerdings nicht mehr signifikant, wenn die Ausgangsaggression zum ersten Messzeitpunkt einbezogen wurde. Zudem zeigte sich, dass der Zusammenhang zwischen Computerspielgewalt und Gewaltverhalten von den (miteinander interagierenden) Variablen Alter, Geschlecht und Qualität der Eltern-Kind-Kommunikation moderiert wurde. In der jüngeren Altersgruppe zeigte die Längsschnittbetrachtung diesen Zusammenhang z.B. nur für Jungen, nicht aber für Mädchen. Bei älteren Mädchen war er jedoch vorhanden, was die Autoren darauf zurückführen, dass jüngere Mädchen sich im Vergleich zu Jungen und älteren Geschlechtsgenossinnen noch weniger mit entsprechenden Inhalten beschäftigten. Die Eltern-Kind-Kommunikation zum Zeitpunkt 1 hatte keinen Effekt auf die spätere Aggression, was erklärungsbedürftig ist. Wurde die Eltern-Kind-Kommunikation zum Zeitpunkt 2 herangezogen, so zeigte sich bei (älteren) Mädchen ein langfristiger Effekt des Computerspielgewaltkonsums auf die Zunahme der Aggression, wenn die Kommunikation schlecht war. Der Querschnitts-Zusammenhang zum 2. Zeitpunkt war allerdings unabhängig von der Qualität der Kommunikation (in beiden Altersgruppen). Bei Jungen zeigten sich im Quer- und im Längsschnitt Zusammenhänge zwischen Computerspielgewalt und einer Steigerung des Gewaltverhaltens trotz guter aktueller Eltern-Kind-Kommunikation. Bei schlechter Eltern-Kind-Kommunikation führte Computerspielgewalt zu keiner Steigerung des ohnehin hohen Gewaltlevels mehr. Die Autoren folgern aus ihren Befunden, dass schlechte Eltern-Kind-Kommunikation einen Risikofaktor, ein gutes Eltern-Kind-Verhältnis aber noch nicht notwendigerweise einen zuverlässigen Schutzfaktor gegen negative Folgen von Computerspielgewalt darstellt. Die umgekehrte Kausalitätsrichtung, d.h. der Selektionspfad, wurde in dieser Studie nicht näher durch Regressionsanalysen untersucht, eine Betrachtung der ausgewiesenen Kreuzkorrelationen deutet aber nicht auf einen solchen Zusammenhang hin.

Anders als noch vor einigen Jahren liegen mittlerweile erfreulicherweise auch einige *deutsche* Langzeituntersuchungen vor.[338] Eine davon ist die sogenannte KUHL-Studie (Studie zu *K*indern, Comp*U*ter, *H*obby und *L*ernen), für die im Herbst 2002 414 Kinder der 3. und 4. Klasse (Altersdurchschnitt: 9 Jahre, 210 Jungen, 204 Mädchen) an sechs Berliner Grundschulen aus Mittelschichtbezirken und sozialen Brennpunkten befragt wurden (vgl. Kristen 2005; Oppl 2006; von Salisch / Kristen / Oppl 2007). Ein Jahr später wurde die Befragung bei 399 Kindern wiederholt. Für beide Befragungszeitpunkte lagen Daten von 324 Kindern (155 Jungen, 169 Mädchen) vor. Noch einmal zwei Jahre später, im Herbst 2005, erfolgte eine Nachbefragung bei der Hälfte des Samples, aus der Daten für 117 Probanden (51 Jungen, 66 Mädchen) resultierten. Zu allen drei Befragungszeitpunkten wurde sowohl der Medienkonsum als auch das Verhalten der Kinder erhoben. Die Versuchspersonen wurden gebeten, neben der Häufigkeit und Dauer der Spielenutzung ihre jeweils drei Lieblingscomputer- und Konsolenspiele zu nennen, und führten zudem zu den ersten beiden Messzeitpunkten eine Woche lang ein Freizeit- und Medientagebuch, in dem die Beschäftigung mit Büchern, Fernsehen und Computerspielen erfasst wurde. Auf das Tagebuch wurde zum dritten Messzeitpunkt verzichtet – stattdessen bekamen die Probanden eine Spieleliste vorgelegt und sollten Häufigkeit und Dauer der Beschäftigung mit den darauf aufgeführten (sowie selbst ergänzbaren) Spielen angeben. Die von den Kindern genannten Spiele wurden auf Basis der USK-Datenbank www.zavatar.de nach Genres und Altersfreigabe klassifiziert und von Experten (Mitarbeiter aus Spezialgeschäften für Computerspiele, erwachsene und jugendliche Hobby-Computerspieler) in ihrem Gewaltgehalt und in Bezug auf ihre Zugehörigkeit zu den Ego-Shootern eingestuft. Zum dritten Messzeitpunkt wurde die Einschätzung der Brutalität nicht von Experten, sondern von den Befragten selbst vorgenommen. Aggressivität wurde neben Selbstangaben zu aggressionsbezogenen Verhaltensweisen und Einstellungen über ein Peer-Nominationsverfahren sowie eine Befragung der Klassenlehrer ermittelt.[339] Die Befunde der KUHL-Studie sind zwei Dissertatio-

---

[338] Nicht näher dargestellt wird an dieser Stelle eine Studie von Bothe (2009), die 2005 / 2006 bei 92 Grundschülern der 3. und 4. Klasse zu drei, jeweils fünf bis sechs Monate auseinander liegenden Zeitpunkten den Computerspielkonsum, die Aggressivität (Selbstangaben und Angaben von Lehrern), die Beliebtheit (Lehrerangaben und Angaben von Mitschülern), die emotionale Reagibilität (Verhalten beim Betrachten verschiedener Bilder) sowie die Schulleistungen maß. Bothe kam zu dem Ergebnis, dass der Konsum violenter Spiele die Aggressivität steigerte, die emotionale Reagibilität senkte und die Schulnoten verschlechterte. Zudem waren Kinder, die viel violente Spiele spielten, weniger beliebt. Die Autorin wertet ihre Längsschnittdaten nur für verschiedene (zum Teil nur mit sehr geringen Fallzahlen besetzte) Kategorien von Kindern aus (gesunkener, gleichbleibend geringer, gestiegener und gleichbleibend hoher Spiele- und / oder Gewaltkonsum), berücksichtigt keine weiteren Einflussvariablen und untersucht den Selektionspfad nicht.

[339] Darüber hinaus wurde eine Reihe weiterer Variablen erhoben, z.B. Selbstwertgefühl, Geschlechtsrollenselbstkonzept, Empathie usw.

nen zu entnehmen, die die Daten für die ersten beiden Messzeitpunkte nach Mädchen (vgl. Oppl 2006) und Jungen (vgl. Kristen 2005) getrennt ausgewertet haben. Befunde zum Gesamtsample sowie zu den Ergebnissen der Befragung zum dritten Messzeitpunkt finden sich in einer 2007 erschienenen Monografie (vgl. von Salisch / Kristen / Oppl 2007).

Die Querschnittsanalyse ergab positive, aber in ihrer Stärke mäßige Zusammenhänge zwischen der Präferenz für violente Computerspiele und offen aggressivem und relational aggressivem Verhalten ($r = .13$ bis $.23$; $p < .05$ bzw. $< .01$; vgl. von Salisch / Kristen / Oppl 2007, 104, 137). In Regressionsanalysen, die weitere Erklärungsfakoren für Gewaltverhalten einbezogen, stellte der Konsum von Computerspielgewalt keinen zusätzlichen Risikofaktor bei der Erklärung des Gewaltverhaltens dar. Faktoren wie die mangelnde Beliebtheit bei Gleichaltrigen sowie mangelndes Hilfeverhalten gegenüber Mitschülern oder die Herkunft aus sozialen Brennpunkten bei Mädchen bzw. ein älterer Bruder und schlechte Schulleistungen bei Jungen besaßen hier größere Bedeutung (vgl. von Salisch / Kristen / Oppl 2007, 109-113).

Die Befunde der Autorinnen in Bezug auf die Längsschnittanalyse sprechen für die Selektionshypothese, bei der sich allerdings eine geschlechtsspezifische Differenzierung ergab. So zeigte sich ein signifikanter Zusammenhang zwischen fremdberichteter offener Aggression und der Präferenz für Ego-Shooter für das Gesamtsample sowie für Jungen (Beta = .23 bzw. Beta = .22, $p \leq .01$; Varianzaufklärung des Gesamtmodells 17% bzw. 21%)[340] und eine signifikante Beziehung zwischen fremdberichteter relationaler Aggression und der Präferenz für Rollenspiele für das Gesamtsample sowie für Mädchen (Beta = .23 bzw. Beta = .39, $p \leq .05$; Varianzaufklärung des Gesamtmodells 14% bzw. 36%).[341] Bei den entsprechenden Berechnungen im Rahmen eines Kreuzpfadmodells wurden Nutzung und Verhalten und die Beziehung dieser Variablen zum Zeitpunkt 1 einbezogen. Es konnte ausgeschlossen werden, dass die festgestellten Zusammenhänge auf die Schulleistung als Drittvariable zurückgingen. Wie die Autorinnen konstatieren, stehen die Befunde zur offenen Aggression in gewissem Widerspruch zu den Ergebnissen von Hues-

[340] Die Ergebnisse wurden im Wesentlichen bestätigt, wenn statt der Ego-Shooter-Präferenz andere Indikatoren für die Nutzung violenter Spiele verwendet wurden. Der Zusammenhang zwischen selbstberichteter Aggression (Ärgerregulierung in der Freundschaft) und Ego-Shooter-Präferenz wurde nur für Jungen berechnet und zeigte eine vergleichbare Bedeutung von Selektions- und Wirkungspfad, allerdings waren die Pfadkoeffizienten nicht signifikant.

[341] Bei Betrachtung des Zusammenhangs von offener Aggression und Ego-Shooter-Präferenz für Mädchen war der Selektionspfad etwas stärker (allerdings nur $p < .10$), die Gütekriterien des Modells waren allerdings so schlecht, dass die Autorinnen die Befunde nur mit Vorsicht interpretieren.

mann u.a. (2003), Slater (2003) und Anderson / Gentile / Buckley 2007 (bzw. Gentile u.a. 2004). Allerdings halten von Salisch, Kristen und Oppl (2007, 128f.) es für möglich, dass der mangelnde Nachweis des Wirkungspfades bzw. einer reziproken Beziehung in ihrer Studie auf das geringere Alter der von ihnen untersuchten Probanden zurückzuführen ist, die sich im Hinblick auf die Ausbildung ihrer Computerspielpräferenzen noch in einer „Experimentierphase" befänden.[342] Erst mit Stabilisierung der Vorliebe für und der wiederholten Beschäftigung mit violente(n) Spiele(n) sei auch mit einer Herausbildung entsprechender Wirkungen zu rechnen, die sich nur mit längerfristigen Langzeituntersuchungen nachweisen ließen. In Bezug auf die Befunde zur relationalen Aggression konstatierten die Autorinnen bei Mädchen insbesondere eine Präferenz für „verniedlichte[n], teilweise phantasiebetonte[n] und teilweise kampfbetonte[n] Rollenspiele" (von Salisch / Kristen / Oppl 2007, 138). Es wurden v.a. Spiele der *Pokémon*-Reihe genannt, in denen die Fähigkeit zur Perspektivenübernahme – eine Voraussetzung auch für relationale Aggression – von Vorteil ist. Die Vorliebe relational aggressiver Kinder für entsprechende Spiele könnte sich also aus dem Nutzen der Anwendung von Intrigen, List und Tücke für die Spielbewältigung oder aus der Möglichkeit zur Erweiterung des relational aggressiven Verhaltensrepertoires für den Alltag erklären (vgl. von Salisch / Kristen / Oppl 2007, 142-146). Hierbei handelt es sich allerdings noch um in anderen Studien zu prüfende Vermutungen.

Die zum dritten Messzeitpunkt erhobenen Daten wurden insbesondere auf die Frage nach der Ausbildung von Computerspielgewohnheiten hin ausgewertet.[343] Dabei stellte sich heraus, dass v.a. bei Jungen ein Zuwachs der Beschäftigung mit erst ab 16 bzw. 18 Jahren freigegebenen Computerspielen zwischen dem zweiten und dem dritten Messzeitpunkt festzustellen war. Weitere, die Präferenz für solche Spiele überproportional steigernde Faktoren waren (unabhängig vom Wohnbezirk) fehlende elterliche Kontrolle des Spielekonsums (v.a. bei Jungen), mangelnde Freizeitalternativen, aggressive Ärgerregulierungsstrategien (v.a. bei Mädchen) und das Erleben von Herausforderungen während des Spiels (v.a. bei Jungen). Neben familiären Bedingungen erwiesen sich bereits bestehende aggressive Prädispositionen und Computerspielen inhärente Charakteristika als Risikofaktoren für die wachsende Zuwendung zu violenten Spielen. Allerdings wurden in dieser Auswertung Spiele ab

---

[342] Für diese Annahme spricht die geringe Stabilität der Computerspielpräferenzen im Längsschnitt.

[343] Als zusätzliche Variablen wurden u.a. Nutzungsmotive, Rezeptionserfahrungen, Faszination und Abhängigkeit durch bzw. von Computerspielen, Verhalten der Eltern und alternative Freizeitinteressen erhoben.

16 bzw. 18 Jahren mit violenten Spielen gleichgesetzt, ohne entsprechende Auswertungen auch für Ego-Shooter bzw. Spielen mit brutaler Handlung vorzunehmen.

Zwei weitere Forscherinnen, die sich mit dem langfristigen Zusammenhang zwischen Computerspielkonsum und Gewaltverhalten auseinandersetzen, sind Barbara Krahé und Ingrid Möller von der Abteilung Sozialpsychologie des Instituts für Psychologie der Universität Potsdam. Aus den dort durchgeführten Projekten wurden bislang die Befunde für drei Messzeitpunkte einer an zwei Berliner Gesamtschulen durchgeführten Befragung publiziert. Für 236 Jugendliche (131 Mädchen, 105 Jungen) lagen Daten für zwei Messzeitpunkte im Abstand von sechs Monaten vor. Die Schülerinnen und Schüler der 7. und 8. Klasse waren zu Befragungsbeginn im Durchschnitt gut 13 Jahre alt. 70% von ihnen hatten die deutsche, 21% die türkische Staatsangehörigkeit. Nur etwa die Hälfte sprach Deutsch als Muttersprache. 143 Schüler (72 Jungen, 71 Mädchen) füllten 30 Monate nach der Erstbefragung erneut einen Fragebogen aus. Die Auswertung der Daten zum ersten und zweiten Messzeitpunkt ist der Dissertation Möller (2006), die der Daten zum ersten und dritten Messzeitpunkt einem Beitrag von Möller und Krahé (2009) zu entnehmen.

In Bezug auf die Computerspielnutzung wurden Frequenz und Dauer sowie sozialer Kontext der Spielenutzung (alleine oder gemeinsam), Genrepräferenz sowie Spielhäufigkeit und Beliebtheit von 40 Spielen (zum dritten Messzeitpunkt: Häufigkeit der Beschäftigung mit 15 Kategorien von Spielen) erhoben. Der Gewaltgehalt der Spiele (bzw. der Kategorien) wie auch die Realitätsnähe von Inhalt und Grafik wurden von Experten (spielerfahrenen Studierende und Redakteuren von Spielezeitschriften) eingeschätzt. Zum ersten Messzeitpunkt wurde auch nach inhaltlichen und zeitlichen Begrenzungen des Computerspielkonsums durch die Eltern gefragt.

Aggressivität wurde durch Selbsteinschätzungsfragen zu Ärger, physischer, verbaler und relationaler Aggression erhoben. Zudem wurden normative Überzeugungen zur Angemessenheit physisch, verbal oder relational aggressiver Reaktionen auf ein Konfliktszenario erfragt und der feinselige Attributionsstil über uneindeutige Situationsbeschreibungen mit physischer und relationaler Schädigung erfasst. Hierbei sollten die Befragten Auskunft über die angenommene Intention des potenziellen Täters, den Grad ihres Ärgers über die Provokation sowie eventuelle Rachewünsche geben. Ein solches Szenario beschrieb z.B. die Wahl von Mannschaften im Sportunterricht durch Mitschülerinnen. Die Befragten sollten sich vorstellen, als letzte übrig zu bleiben und vom Lehrer einer Mannschaft zugeteilt zu werden.

Die Längsschnittbetrachtung der Daten zum ersten und zweiten Messzeitpunkt im Rahmen einer Regressionsanalyse ergab insgesamt Zusammenhänge zwischen Computerspielkonsum und physischer Aggression, die stärker für die Wirkungs- als für die Selektionsrichtung sprachen. Für Jungen zeigte sich in der Interpretation Möllers (2006, 187) eine Wechselbeziehung zwischen Computerspielgewaltkonsum und physischer Aggression, der Selektionspfad war allerdings nach den üblichen Standards nicht signifikant und der Erklärungsbeitrag der Mediennutzung beim Wirkungspfad eher schwach (Wirkungspfad: B = .08; Beta = .20; $p < .05$; Selektionspfad: B = .40; Beta = .18; $p < .10$). Bei Mädchen bestätigte sich nur die Wirkungsthese (B = .19; Beta = .19; $p < .05$). Wurden Aggressions- bzw. Computerspielverhalten zum ersten Messzeitpunkt mit einbezogen, verschwanden die Zusammenhänge völlig (bzw. reduzierten sich beim Wirkungspfad der Mädchen auf einen von Möller (2006, 185) als „marginal signifikant“ bezeichneten Wert (B = .09; Beta = .12; $p < .10$).

Desweiteren stellte sich heraus, dass der Zusammenhang zwischen Gewaltspielnutzung und Aggression durch kognitive Variablen (normative Überzeugungen und (bei marginaler Signifikanz) auch eine feindselige Attributionstendenz bei Mädchen bzw. eine Akzeptanz physisch-aggressiven Verhaltens bei Jungen) moderiert wurde. Interessanterweise fand Möller nur Effekte des Gewaltspielkonsums auf die physischen Komponenten der erhobenen Aggressionsvariablen, nicht in Bezug auf relationale Aggression, was darauf zurückgeführt wird, dass auch in den Spielen selbst diese Aggressionsform deutlich überwiegt.

Eine Untersuchung des allgemeinen Computerspielkonsums ergab, dass zwar nicht dessen Häufigkeit, wohl aber dessen Dauer bei Jungen langfristig ähnliche Effekte zeigte wie der Mediengewaltkonsum – auch diese Effekte verschwanden allerdings bei Berücksichtigung der Spieldauer bzw. der Aggressivität zum ersten Messzeitpunkt.

Möller (2006, 7) kommt zu dem Schluss, ihre Daten belegten insgesamt „eine Art ‘Abwärtsspirale’ der Medienkonsum-Aggressions-Beziehung: Aggressive Jugendliche zeigen zunächst ein verstärktes Interesse für gewalthaltige Medieninhalte bzw. eine verstärkte Nutzung und der Konsum dieser Gewalt in den Spielen führt wiederum zu einer Bekräftigung ihrer aggressiven Disposition, die sowohl in Wissensstrukturen als auch in der Persönlichkeit zum Ausdruck kommt. Dabei sind die Effekte des Gewaltspielkonsums als moderat zu bezeichnen.“ Obwohl die Verfasserin auf die geringen Effektstärken verweist, kann man ihren Folgerungen nur bedingt

zustimmen. Aufgrund der Tatsache, dass einige der berichteten Zusammenhänge nach den üblichen Konventionen ($p < .05$ bzw. $p < .01$) nicht signifikant waren bzw. nach Berücksichtigung des Ausgangsniveaus der Gewaltnutzung bzw. des Gewaltverhaltens keine Signifikanz mehr aufwiesen, kann hier nicht mehr vom Nachweis eines Zusammenhangs zwischen Computerspielgewalt und Aggression die Rede sein. Die Befunde schließen nicht aus, dass beispielsweise dem Untersuchungszeitraum vorgelagerte Medieneffekte existieren, die etwa die Violenz der Probanden zum ersten Messzeitpunkt erklären, über die aber auf Basis der vorliegenden Daten nur spekuliert werden kann.

Auch die längsschnittliche Auswertung der Daten des ersten und des dritten Messzeitpunktes (vgl. Möller / Krahé 2009) ändert nichts an dieser Bilanz. Sie ergab einen signifikanten Wirkungspfad zwischen Computerspielgewalt und späterer physischer Aggression (Beta = .27; $p < .001$; Varianzaufklärung des Modells insgesamt 17%), konnte aber weder den Selektionspfad noch Effekte für relationale Aggression aufzeigen. Geschlechtsspezifische Effekte werden für die Langzeitanalyse nicht ausgewiesen. Die Betrachtung moderierender Faktoren zeigte, dass der Zusammenhang zwischen dem violenten Computerspielkonsum und physischer Aggression von normativen Überzeugungen moderiert wurde, die ihrerseits auch Einfluss auf feindselige Attributionen hatten (diese aber wirkten sich nicht auf die Aggressivität aus). Ein direkter Zusammenhang zwischen violenter Computerspielnutzung und physischer Aggression war in diesem Modell, das auch das Aggressionsverhalten zum ersten Messzeitpunkt berücksichtigte, nicht festzustellen.

Eine Gesamtbilanz der Projektbefunde ist auf Basis der publizierten Auswertungen schwierig, da z.B. einmal nur geschlechtsspezifische (Möller 2006) und einmal nur auf das Gesamtsample (Möller / Krahé 2009) bezogene Längsschnittanalysen dargestellt werden und keine Auswertung der Entwicklung zwischen dem zweiten und dem dritten Messzeitpunkt vorliegt. Es bleibt die Bilanz, dass sich der Selektionspfad als unbedeutend erwiesen hat, und Hinweise auf die Existenz eines von normativen Überzeugungen vermittelten Wirkungspfades bei Betrachtung der Entwicklung über 30 Monate hinweg existieren.

Eine weitere deutsche Langzeitanalyse stammt von Werner H. Hopf, Günter L. Huber und Rudolf H. Weiß (2008). Diese Studie zeichnet sich dadurch aus, dass sie mit Schülern von sechs Hauptschulen Jugendliche mit einer überdurchschnittlichen Wahrscheinlichkeit von Violenz und Delinquenz, d.h. Angehörige einer Risikogruppe, untersucht hat (vgl. dazu auch Kapitel VII.4.) und durch die Berücksichti-

gung einer Vielzahl individueller und sozialer Variablen im Rahmen komplexer multivariater Analyseverfahren Mediengewalt im Kontext anderer Risiko- bzw. Schutzfaktoren betrachtet. Die erste Befragung fand 1999 / 2000 bei 653 bayrischen Schülern der 5. bis 7. Klasse (Durchschnittsalter 12 Jahre), die zweite 2002 / 2003 bei 314 Schülern der 7. bis 9. Klasse (Durchschnittsalter knapp 15 Jahre, 58% männlich, 41% weiblich, 68% Deutsche, 14% mit türkischem, 18% mit einem anderen nationalen Hintergrund) statt. In Bezug auf den Medienkonsum wurden die Häufigkeit der Nutzung verschiedener Filmarten und Sendungen im Fernsehen in den letzten beiden Wochen, die Häufigkeit der Nutzung von Horror- bzw. Gewaltfilmen und violenten Spielen (gemessen ohne zeitliche Beschränkung anhand zweier Listen von Film- bzw. Spieltiteln), das Einstiegsalter für den Horrorfilmkonsum und die Medienerziehung durch die Eltern erhoben.

In Bezug auf Aggression wurden Gewaltüberzeugungen, Delinquenz und aggressives Verhalten in der Schule (verbal, gegen Sachen, gegen Personen, Mobbing) gemessen. Darüber hinaus wurde eine Vielzahl von Variablen zur Lebenswelt und zum schulischen Sozialklima sowie zur Person erfasst (z.B. Armut, Akzeptanz innerhalb der Familie, physische Violenz der Eltern, Schul- und Klassenklima, materialistische Wertorientierung, Selbstregulation, Selbstwirksamkeitsüberzeugungen usw.). Auch die beim Sehen medialer und beim Erleben realer Gewalt empfundenen Gefühle wurden erfragt, um Aussagen über emotionale Lernprozesse treffen zu können.

Die Längsschnittanalyse ergab ein stabiles Muster mittelstarker bis starker Korrelationen ($r = .20$ bis $r = .48$, $p < .01$) zwischen den verschiedenen Variablen des Medienkonsums zum Zeitpunkt 1 und Gewaltüberzeugungen, Gewaltverhalten in der Schule und Delinquenz zum Zeitpunkt 2. Auch der umgekehrte Zusammenhang bestätigte sich ($r = .20$ bis $r = .31$; $p < .01$). Das Nutzungsverhalten von Mediengewalt wie auch – in etwas geringerem Maße – das Gewaltverhalten erwies sich im Zeitverlauf als recht stabil. Die physische Gewalt der Eltern hingegen spielte eine geringere Rolle für das spätere Gewaltverhalten wie auch den späteren Mediengewaltkonsum; die Korrelationen waren aber überwiegend ebenfalls signifikant.

Regressionsanalysen ergaben, dass der Mediengewaltkonsum zum Zeitpunkt 1 der wichtigste Prädiktor für Delinquenz zum Zeitpunkt 2 war (Beta = .29, $p < .001$; Varianzaufklärung des Gesamtmodells 46,5%). Auch auf Gewaltüberzeugungen und Gewaltverhalten in der Schule hatte Mediengewalt einen signifikanten Einfluss (Beta jeweils = .19, $p < .01$; Varianzaufklärung des Gesamtmodells 38% bzw. 47%), hier waren aber neben früheren Gewaltüberzeugungen bzw. früherem Gewaltverhalten

generelle Aggressivität bzw. elterliche physische Gewalt die stärkeren Einflussfaktoren. Der Mediengewaltkonsum zum Zeitpunkt 2 wurde durch keine der Gewaltvariablen signifikant vorausgesagt, sondern v.a. vom früheren Mediengewaltkonsum, dem Geschlecht und in geringerem Maße von einem eher kalten schulischen Sozialklima, aber auch vom Wohlbefinden in der Schule (z.B. Kontakt mit Freunden) geprägt.

Beim Vergleich der Effekte verschiedener Medien in getrennt voneinander berechneten Pfadmodellen zeigte sich die geringste Wirkung für Fernseh- und die stärkste Wirkung für (Horror-)Filmgewalt auf Gewaltverhalten und die stärkste Wirkung von Computerspielgewalt auf Delinquenz. In Pfadmodellen, die auch Persönlichkeits- und Umfeldfaktoren berücksichtigten, hatten die Medienvariablen eine direkte Wirkung auf Gewaltverhalten und Delinquenz,[344] d.h. das Nutzungsverhalten erwies sich als eigenständiger Risikofaktor.

In Bezug auf das Gewaltverhalten zum Zeitpunkt 2 erwiesen sich früheres Gewaltverhalten sowie elterliche physische Gewalt als weitere direkte Risikofaktoren, die ihrerseits von Hass- und Machtgefühlen während des Konsums von Mediengewalt bzw. während der Erfahrung realer Gewalt und von mangelnder emotionaler Wärme in der Schule beeinflusst wurden. Für das Gewaltverhalten zum Zeitpunkt 1 war ein früher Einstieg in den Horrorfilmkonsum mitentscheidend.

Delinquenz zum Zeitpunkt 2 wurde zudem von Delinquenz zum Zeitpunkt 1 sowie dem Gefühl von Hass und Macht bei der Beobachtung von Gruppengewalt direkt beeinflusst. Elterliche Gewalt wirkte ebenfalls auf die Delinquenz ihrer Kinder (indirekt über die Delinquenz zum Zeitpunkt 1) und beeinflusste auch den Horrorfilmkonsum. Die verschiedenen Formen des Mediengewaltkonsums (TV, Film, Spiele) wurden jeweils durch Gefühle von Hass und Macht während der Nutzung erhöht. Diese Emotionen beim Konsum von Mediengewalt steigerten auch die entsprechenden Gefühle bei der Beobachtung realer Gewalt, was Hopf, Huber und Weiß als Entwicklung emotionaler Schemata von Hass, Rache und Dominanzgefühlen aufgrund von Mediengewalt interpretieren. Die aggressiven Erfahrungen beim Mediengewaltkonsum wiederum wurden (neben Armut) durch ein frühes Einstiegsalter beim Konsum von Horrorfilmen beeinflusst.

---

[344] Mit der einzigen Ausnahme der Wirkung von violentem TV, das über das Gewaltverhalten zum Zeitpunkt 1 auf jenes zum Zeitpunkt 2 wirkte.

Weitere Pfadanalysen zeigten, dass der violente Medienkonsum insgesamt auch im Umfeld verschiedener individueller und sozialer Faktoren einen deutlichen und direkten Einfluss auf Gewaltverhalten, Delinquenz sowie violente Überzeugungen besaß.

Darüber hinaus ergab die Analyse zeitversetzter Kreuzkorrelationen, dass der Zusammenhang von Medienkonsum zum Zeitpunkt 1 und Gewaltverhalten bzw. Delinquenz zum Zeitpunkt 2 mit r = .47 bzw. r = .48 signifikant stärker ausfiel als der umgekehrte Zusammenhang zwischen Gewaltverhalten bzw. Delinquenz zum Zeitpunkt 1 und violentem Medienkonsum zum Zeitpunkt 2 (r = .27 bzw. r = .31). Signifikanzwerte werden nur für die Unterschiede zwischen den Kreuzkorrelationen, nicht für die Korrelationen selbst ausgewiesen – allerdings scheint die Schlussfolgerung der Autoren, der Selektionspfad sei hiermit widerlegt (vgl. Hopf / Huber / Weiß 2008, 91) zu einseitig.

Zusammenfassend hat die Langzeitstudie von Hopf, Huber und Weiß (2008) ergeben, dass der Konsum violenter Medieninhalte bei Hauptschülern einen zentralen Risikofaktor für Gewaltverhalten und Delinquenz darstellt und z.T. stärker ausfällt als die anderen direkten Risikofaktoren wie physische Gewalt der Eltern, schon vorhandene Violenz bzw. Delinquenz und die Erfahrung von aggressiven Emotionen beim Erleben realer Gewalt in der Gruppe, die ihrerseits von weiteren Faktoren (Geschlecht, Armut, Gefühle beim Medienkonsum, Einstiegsalter in den Horrorfilmkonsum, Schulklima) beeinflusst werden. Wie Hopf, Huber und Weiß (2008) hervorheben, sprechen die Befunde für die Wirkungshypothese. Auch für die Selektionsrichtung gibt es in dieser Untersuchung Hinweise, die allerdings für die Autoren nicht im Fokus der Betrachtung standen.

Das jüngste Langzeitprojekt wird derzeit am *Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen* (KFN) durchgeführt (Mößle / Roth 2009). Hierbei handelt es sich um den *Berliner Längsschnitt Medien*, eine im November 2005 begonnene Langzeitstudie, deren fünfter und bislang letzter Messzeitpunkt im Mai 2009 lag. Eine Verlängerung des Projekts bis zum Jahr 2012 ist vorgesehen. Die Studie basiert auf einer Grundgesamtheit von knapp 25.000 Schülern aus über 1.000 Berliner Grundschulklassen der 3. Jahrgangsstufe im Jahr 2005. An der ersten Messung nahmen 948 Probanden (Durchschnittsalter knapp 9 Jahre), an der fünften 803 Probanden (Durchschnittsalter 12 Jahre und 5 Monate) teil, die sich auf 47 Klassen verteilten.[345] 7

[345] Da in der Einleitung des Beitrags von ca. 1.200 Berliner Grundschülern als Teilnehmern die Rede ist, ist anzunehmen, dass im Laufe der Untersuchung nicht nur Teilnehmer weggefallen, sondern

Klassen wurden nur zum ersten, vierten und fünften Messzeitpunkt befragt (Baselinegruppe). Jeweils 20 Klassen bildeten die Untersuchungsgruppe, die zusätzlich bis zum vierten Messzeitpunkt medienpädagogischen Unterricht erhielt, und die Kontrollgruppe, in der dieser Unterricht nicht stattfand. Über eine Schüler-, Lehrer- und Elternbefragung wurden u.a. Daten zur Mediennutzung, zum Sozialverhalten, zur familiären und schulischen Situation und zu Persönlichkeitsmerkmalen erhoben. Gewaltverhalten, Empathie, Delinquenz und Computerspielabhängigkeit wurden erst ab dem dritten Messzeitpunkt erfasst. Gewaltdelinquenz wurde als violentes Verhalten, das mit dem Bruch rechtlicher Normen einhergeht, operationalisiert. Als Gewalttäter galten Kinder, die eigenen Angaben zufolge in den letzten zwölf Monaten andere verletzt, anderen gedroht, Sachbeschädigung begangen oder gezündelt haben. Psychische Gewalt wurde nicht erfasst. Die Dauer der Mediennutzung wurde über eine in Intervalle von 30 Minuten unterteilte Tätigkeitsabfrage zum vergangenen Tag erhoben. Der Inhalt der gespielten Computerspiele wurde über USK-Alterseinstufungen klassifiziert. Eine reine Betrachtung der Korrelationen zwischen Inhalten und Nutzungszeiten von Computerspielen auf der einen und Gewaltdelinquenz auf der anderen Seite ergab quer- und längsschnittliche Zusammenhänge, die sich im geringen bis moderaten Bereich bewegten ($r = .05$ bis $r = .18$ für die Inhalte und $r = .04$ bis $r = .22$ für die Nutzungszeiten).

Im Rahmen einer logistischen Regressionsanalyse zur Erklärung der Gewaltdelinquenz in der 5. Klasse erwiesen sich nur zwei medienbezogene Variablen als signifikante Einflussfaktoren: Der Konsum nicht altersadäquater Spiele (USK 12, 16, 18) zu Beginn der 3. und die Nutzung erst ab 16 bzw. 18 Jahren freigegebener Filme in der 5. Klasse (Erhöhung der Wahrscheinlichkeit von Gewaltdelinquenz um knapp das 3-Fache bzw. knapp das 2,5-Fache). Weshalb entsprechende Spiele zu späteren und entsprechende Filme zu früheren Zeitpunkten keinen zusätzlichen Erklärungsbeitrag leisten, bleibt interpretationsbedürftig. Weitere Faktoren, die sich auf Gewaltdelinquenz in der 5. Klasse auswirkten, waren die zum selben Zeitpunkt gemessene Delinquenz des Freundeskreises, Elterngewalt, mangelnde Empathie sowie Impulsivität.

Um die Wirkrichtung zwischen der Nutzung violenter Medien und Gewaltdelinquenz zu bestimmen, haben die Autoren zudem ein Strukturgleichungsmodell für die einzigen beiden Messzeitpunkte berechnet, für die in beiden Bereichen Daten vorlagen (4.

---

auch hinzugekommen sind. Die Autoren berichten allerdings nicht, für wie viele Teilnehmer Daten zu allen Messzeitpunkten vorlagen.

und 5. Klasse). Hierbei erwies sich der Wirkungspfad im Gegensatz zum Selektionspfad als signifikant – allerdings bei einer geringen Stärke des Zusammenhangs (Beta = .13; $p < .01$).

Die Verfasser heben die Bedeutung der Gewaltmediennutzung für die Entstehung von Gewaltverhalten hervor, die Befunde sind allerdings vor dem Hintergrund der gewählten Operationalisierung von Mediengewalt mit Vorsicht zu betrachten. Die Autoren setzen in ihrer Studie die Nutzung nicht altersadäquater Spiele (eingestuft nach der USK-Altersfreigabe ab 12, 16 und 18 Jahren) mit der Nutzung violenter Spiele gleich, obwohl auch andere Inhalte als Gewalt zu einer strikteren Altersbegrenzung führen können.[346] Die Angaben zur Mediennutzung und zur Delinquenz basieren (obwohl zugleich auch eine Eltern- und Lehrerbefragung durchgeführt wurde) lediglich auf Selbstangaben der Schüler, was wegen anzunehmender sozialer Erwünschtheitseffekte problematisch ist. Darüber hinaus bleibt auf Basis der bisher vorliegenden Publikationen zum *Berliner Längsschnitt Medien* unklar, was genau sich hinter der in die weiteren Berechnungen eingehenden Variablen „Gewaltmediennutzung“ bzw. „Nutzung altersinadäquater Computerspiele“ verbirgt (wurde z.B. nur die Tatsache der Nutzung solcher Spiele oder auch deren Anzahl berücksichtigt, wurden die Spiele der verschiedenen Alterskategorien unterschiedlich gewichtet?). Auch gibt es keinen Hinweis darauf, dass die Intensität, mit der sich die Schüler mit den entsprechenden Spielen beschäftigten, in die Berechnung einging (die Mediennutzung wurde offensichtlich nur in Bezug auf ganze Mediengattungen (z.B. TV, Computerspiele usw.) erhoben). Unklar bleibt die genaue Operationalisierung auch bei der in der Regressionsanalyse verwendeten Variable „Nutzung von Filmen ab 16 bzw. 18 Jahren“. Der einzige Hinweis auf deren Erhebung bezieht sich auf eine Frage danach, ob die Probanden schon einmal solche Filme gesehen haben. Dies erlaubt ebenfalls keine Aussagen über die Nutzungsintensität, so dass Schüler, die ein einziges Mal einen solchen Film gesehen haben, mit solchen gleichgesetzt würden, die eine habitualisierte Nutzung entsprechender Inhalte an den Tag legen.

Wie dieser Überblick gezeigt hat, sind im hier betrachteten Zeitraum vielfältige Längsschnittstudien durchgeführt worden. Es liegen Untersuchungen aus den USA, aus Japan, Finnland und Deutschland vor, die einen Zeitraum zwischen einem Monat und 5 Jahren mit zwei bis fünf Messzeitpunkten umfassen und denen die Angaben

[346] Unklar bleibt auch, weshalb bei den längsschnittlichen Analysen in die „Gewaltmediennutzung“ Spiele ab 12, 16 und 18 Jahren eingehen, obwohl die Autoren selbst (2009, 5) nur in Bezug auf die Freigabe ab 16 bzw. ab 18 Jahren davon sprechen, dass diese „mit großer Sicherheit auf einen erheblichen Gewaltgehalt eines Spiels schließen“ lasse.

von unter Hundert bis zu mehreren Tausend Teilnehmern zwischen 2 Jahren und dem Erwachsenenalter zugrunde liegen. Als Probanden werden schwerpunktmäßig Kinder vom Grundschulalter bis zur Mittelstufe untersucht. Bei den betrachteten Medien stehen zwar Computerspiele im Mittelpunkt, die meisten Untersuchungen berücksichtigen aber zugleich den Gewaltgehalt anderer genutzter Medien – wenn deren Effekte auch nicht immer differenziert ausgewertet werden. Einige wenige Studien sind der Wirkung spezieller Genres gewidmet (Wrestling, Online-Rollenspiele). Die meisten Untersuchungen berücksichtigen über Medienkonsum und Aggression hinaus diverse persönliche, soziale und inhaltliche Einflussfaktoren.

Wie diese Zusammenstellung zeigt, sind die vorliegenden Studien sehr unterschiedlich und daher nur bedingt miteinander vergleichbar. Auch bietet die Tatsache, dass es sich um eine Längsschnittstudie handelt, noch keine Gewähr für tatsächlich aussagekräftige Ergebnisse. Diverse der hier berichteten Untersuchungen bergen methodische Probleme: So ist die Operationalisierung der zentralen Konzepte nicht immer gelungen (z.B. Messung der Nutzung altersinadäquater Inhalte statt von Gewaltinhalten, asozialen statt violenten Verhaltens usw.). Angaben zur Nutzung und zum Gewaltgehalt der konsumierten Medien sowie zum Gewaltverhalten basieren häufig lediglich auf Selbstauskünften von (z.T. sehr jungen) Kindern statt auf eine Kombination von Angaben der Probanden, von Eltern und Lehrern und u.U. auch zusätzliche Beobachtungsdaten (in Bezug auf das Gewaltverhalten) bzw. Expertenratings (in Bezug auf den Gewaltgehalt) zurückzugreifen. Die Auswertungsverfahren sind unterschiedlich komplex und differenziert, und nicht immer werden alle für eine sinnvolle Interpretation erforderlichen Berechnungen durchgeführt bzw. ausgewiesen. Hinzu kommt, dass die vorliegenden Studien zwar eine längsschnittliche Auswertung erlauben, der betrachtete Zeitraum allerdings oft zu kurz ist, um tatsächlich Aussagen über langfristige Entwicklungen zu treffen. „Echte“ Langzeitstudien wie die von Huesman u.a. (2003), die einen Zeitraum von 15 Jahren umfasste (dabei allerdings nur zwei Messzeitpunkte enthielt), besitzen nach wie vor Seltenheitswert.

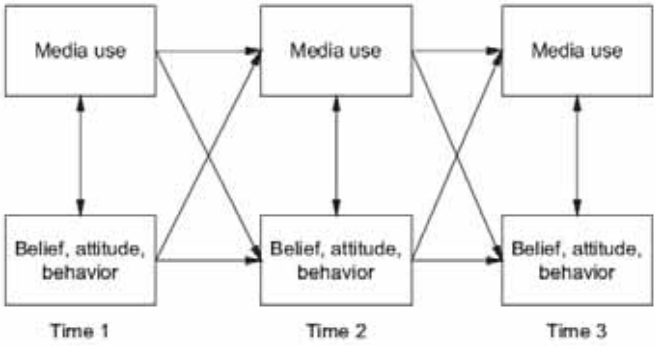
Versucht man trotz der erwähnten Einschränkungen eine Bilanz der neu hinzugekommenen Längsschnittbefunde, so ergibt sich ein Bild, das die Erkenntnisse bisher vorliegender Untersuchungen dieser Art (vgl. v.a. Huesmann u.a. 2003[347] und zusammenfassend Kunczik / Zipfel 2004, 170-179; 2006, 195-220) stützt und auf eine breitere Grundlage stellt: Es existiert ein Zusammenhang zwischen dem Kon-

[347] Zu einer Reanalyse der Daten von Huesmann u.a. (2003) vgl. Glymour / Glymour / Glymour 2008.

sum violenter Medieninhalte und späterem Gewaltverhalten, der in seiner Stärke als gering bis moderat zu bezeichnen ist, bei Risikogruppen aber offenbar auch intensiver ausfallen kann (vgl. Hopf / Huber / Weiß 2008). Der Selektionspfad ist weniger gut untersucht als der Wirkungspfad, auch für diese Kausalitätsrichtung gibt es jedoch Hinweise – wobei die Stärke des Zusammenhangs aber zumeist geringer ausfällt. Es existieren Studien, die einen *Wechselwirkungsprozess* behaupten, ihn aber nur bedingt nachgewiesen haben (vgl. z.B. Slater 2003; Möller 2006; Möller / Krahé 2009), und solche, die den *Wirkungspfad* betonen, deren Befunde aber auch Ansatzpunkte für die *Selektionsthese* erkennen lassen (vgl. z.B. Anderson / Gentile / Buckley 2007, Hopf / Huber / Weiß 2008; Wallenius / Punamäki 2008; Mößle / Roth 2009), bzw. in denen diese Richtung des Kausalzusammenhangs sogar stärker ausfällt als die Wirkungsrichtung (vgl. von Salisch / Kristen / Oppl 2007).

Bedauerlicherweise ermöglichen allerdings einige Längsschnittstudien keine (oder nur eine eingeschränkte) Untersuchung von Wirkungs- und Selektionspfad, da nicht alle dafür notwendigen Variablen zu allen Zeitpunkten erhoben wurden. Wie Slater (2007) darlegt, wären für eine aussagekräftige Überprüfung von Wechselwirkungsprozessen zwischen Medienkonsum und Gewaltverhalten die entsprechenden Daten zu mindestens drei Messzeitpunkten erforderlich – ein Anspruch, der bislang noch kaum erfüllt wird.

Abbildung 9: Längsschnittdesign für die Untersuchung von Wechselwirkungsprozessen



Quelle: Slater 2007, 284

Darüber hinaus ist es wichtig, dass Kreuzpfadmodelle berechnet werden, die auch Querschnittsbeziehungen und das Ausgangsniveau der abhängigen Variablen einbeziehen, damit Aussagen darüber getroffen werden können, ob z.B. der Medien-

konsum zum Zeitpunkt 1 tatsächlich eine *Steigerung* des Gewaltverhaltens zwischen Zeitpunkt 1 und 2 verursacht hat.

Über diese Grundbedingungen hinaus sind zudem noch weitere Aspekte zu berücksichtigen. So besteht ein schwieriges Problem bei der Durchführung aussagekräftiger Langzeitstudien in der Wahl der richtigen Befragungszeitpunkte und -intervalle. Diese sind, wie z.B. von Salisch, Kristen und Oppl (2007) plausibel darlegen, auch altersabhängig. So ist es sinnvoll, Kinder in einem Alter zu untersuchen, in dem sich Präferenzen für bestimmte Medieninhalte gerade ausprägen, um den Beginn des möglichen Wechselwirkungsprozesses von inhaltlichen Vorlieben und den Auswirkungen entsprechender Inhalte begleiten zu können. Die Befragungsintervalle wiederum müssen so gewählt sein, dass sie Entwicklungsschritte detailliert genug abbilden können. Slater (2007, 286) bringt diese Problematik treffend auf den Punkt: „Therefore, the fact that one has longitudinal data is no guarantee that one can detect spiral processes if the measurement lags do not reflect a good understanding of the underlying processes."

Darüber hinaus ist die Möglichkeit zu berücksichtigen, dass zwar beide Kausalitätsrichtungen zutreffen, beide aber unterschiedlich ausgeprägt sind, eine unterschiedliche Wirkungsdauer aufweisen (d.h. z.B. Selektionsprozesse kurzfristiger auftreten als Wirkungsprozesse), dass die Effekte unterschiedlich stabil sind und durch verschiedene Moderatorvariablen beeinflusst werden (vgl. Slater 2007, 287). Untersuchungen, die solche Überlegungen in systematischer Weise anstellen und in ein tatsächlich langfristiges Längsschnittdesign übersetzen, liegen bislang allerdings noch nicht vor.

3. Meta-Analysen

Wie bereits in Kapitel I.2.9. dargelegt, bieten Meta-Analysen die Möglichkeit, aus den Befunden einer Vielzahl von Einzelstudien mittels statistischer Verfahren eine Gesamtbilanz zu ziehen, was allerdings auch eine angemessene Auswahl der einbezogenen Untersuchungen im Hinblick auf Qualität und Vergleichbarkeit erfordert.

Im Rahmen der Medien-und-Gewalt-Forschung sind inzwischen mehrere Meta-Analysen durchgeführt worden (zu einem Überblick vgl. Kunczik / Zipfel 2004, 180-182; 2006, 243-247), von denen sich die meisten auf die Wirkung von Fernsehgewalt konzentrieren. Deren Sichtung führte Comstock (2004, 198) zu dem Ergebnis: „These analyses irrefutably confirm that there is a positive correlation between ex-

posure to violent television and movie portrayals and engagement in aggressive or antisocial behaviour.“ Allerdings wiesen diverse in die Meta-Analysen einbezogene Studien methodische Defizite auf und streuten in ihren Befunden je nach Untersuchungsbedingungen z.T. erheblich. Die festgestellten Effekte waren zudem nicht besonders stark (zur Interpretation der Effektstärken vgl. Kapitel I.4.). Die Zusammenhangsmaße lagen zwischen r = .11 (Hogben 1998) und r = .31 (Paik / Comstock 1994), was einer geringen bis mittleren Effektstärke entspricht und bedeutet, dass 1% bis 9% der Varianz in der Rezipientenaggression durch den Konsum von Fernsehgewalt erklärt werden konnten.

Zu den in jüngerer Zeit hinzugekommenen Meta-Analysen[348] gehört eine Untersuchung von Christensen und Wood (2007) zu den Auswirkungen von Mediengewalt auf Gewalt in sozialen Interaktionen (d.h. Gewalt gegen anwesende Personen) oder gegen Gegenstände, die jeweils durch direkte Verhaltensbeobachtung gemessen wurden. Obwohl der Untersuchungszeitraum bis 2004 reichte, basiert diese Meta-Analyse nur auf 24 Studien (insgesamt 29 Samples), die zwischen 1971 und 1992 erschienen sind. Damit bezieht die Arbeit von Christensen und Wood nur eine Studie mehr ein als eine Vorgänger-Analyse aus dem Jahr 1991 (vgl. Wood / Wong / Cachere 1991). Alle berücksichtigten Untersuchungen analysierten die Wirkung von Film- und Fernsehgewalt im Rahmen von Feld- bzw. Laborexperimenten. 13 Studien ermöglichten die Kalkulation von Effektgrößen, die sich in einer gewichteten Berechnungsvariante auf r = .17 und in einer ungewichteten auf r =.23 beliefen.[349] Laborstudien fanden stärkere (gewichtete) Effekte als Feldstudien (r = .33 vs. r = .10). Dies bedeutet, dass etwa 59% der Probanden, die Mediengewalt konsumiert haben, überdurchschnittliche Aggressivität zeigten – gegenüber 41% der Personen, die nicht mit Mediengewalt konfrontiert worden sind (vgl. dazu Christensen / Wood 2007, 159f.). Die Verfasser nahmen zudem eine Differenzierung der Befunde nach dem Alter der Probanden vor und konstatierten, dass die Effektstärken für die mittlere Altersgruppe (6 bis 10 Jahre) mit r = .31 signifikant stärker ausfiel als für die jüngste Altersgruppe (Vorschule und Kindergarten) und für Jugendliche (ab 10 Jahre) (r = .13 bzw. r = .06) (vgl. dazu Kapitel VI.2.1.).

Die ermittelten Effekte sehen die Verfasser als durchaus bedeutsam an und weisen darauf hin, dass in den einbezogenen Studien v.a. gängige und keineswegs extrem

---

[348] Nicht geschildert wird hier eine Meta-Analyse zu den Motiven für den Konsum von Mediengewalt (Hoffner / Levine 2005; 2007), die in Kapitel IV behandelt wird.

[349] Gewichtet wurde mit der von der Samplegröße abhängigen Homogenität der Messung.

brutale Film- und Fernsehinhalte (wie z.B. Horrorfilme) verwendet wurden. Außerdem müssten die kumulative Wirkung des Mediengewaltkonsums über die Zeit und die Auswirkungen im Rahmen sozialer Interaktionen berücksichtigt werden (Auslösung von Feindseligkeit bei anderen durch medienbewirktes violentes Verhalten). Obwohl es sich um einen relevanten Effekt handele, bleibe Mediengewalt jedoch nur ein Faktor unter vielen bei der Entstehung von Aggression.

Insbesondere an altersspezifischen Effekten war die Untersuchung von Bushman und Huesmann (2006) interessiert. In diese wurden 431 Studien (264 mit Kindern, 167 mit Erwachsenen) mit insgesamt knapp 70.000 Teilnehmern einbezogen, in denen als abhängige Variablen aggressive Kognitionen, Affekte, physiologische Erregung sowie violentes oder prosoziales Verhalten untersucht wurden. Es zeigten sich signifikante, aber moderate (mit der Stichprobengröße gewichtete) Effekte des Konsums von Mediengewalt, die für aggressive Kognitionen mit r = .18 am geringsten und für aggressive Gefühle mit r = .27 am höchsten ausfielen (die Werte für Hilfeverhalten betrugen r = -.008 und für aggressives Verhalten r = .19). Außerdem zeigten sich in (kurzfristige Effekte erhebenden) Laborstudien stärkere Zusammenhangsmaße für Erwachsene als für Kinder und in Längsschnittstudien stärkere Effekte für Kinder als für Erwachsene. Dies entsprach den Erwartungen der Forscher, die davon ausgingen, dass sich bei Erwachsenen v.a. Kurzzeiteffekte zeigen, die auf das Priming bereits etablierter Skripte zurückzuführen sind. Bei Kindern hingegen seien die kognitiven Strukturen erst in Entstehung begriffen. Diese seien daher empfänglicher für (langfristigere) Prozesse des Beobachtungslernens, und ihre emotionalen Reaktionen auf beobachtete Gewalt sollten schnellere Habitualisierungseffekte zeigen. Die Autoren (2006, 350) schreiben: „These long-term effects should be more pronounced for children than for adults because observational learning and desensitization both depend on the observer having a mind that is readily modifiable.“ Für Erwachsene seien für das Lernen neuer Skripte usw. längere Prozesse und stärkere Reize nötig, um bereits vorhandene kognitive Strukturen zu ersetzen.

Eine weitere, 26 Samples umfassende Meta-Analyse untersuchte die Wirkung von Film- und Fernsehgewalt auf kriminelles violentes Verhalten und kam zu dem Ergebnis, dass kein Zusammenhang vorliege.[350] Savage und Yancey (2008) unterschieden bei ihrer Analyse zwischen verschiedenen Untersuchungsmethoden (Studien auf Aggregatebene, Experimente und Quasi-Experimente, korrelative Quer-

[350] Durch die Einbeziehung von „criminal violence or analogous behavior“ (d.h. auch „pushing and shoving among preschoolers“) (Savage / Yancey 2008, 775) wurde die abhängige Variable recht weit definiert.

schnittstudien und multivariate, längsschnittliche Analysen). Auch wurden die Ergebnisse der multivariaten längsschnittlichen Analysen nach Geschlechtern getrennt betrachtet und darauf untersucht, ob die Kontrolle der Ursprungsaggressivität die Befundlage veränderte. Darüber hinaus gingen Savage und Yancey in Bezug auf die Längsschnittstudien der Frage nach, ob sich die Effektstärken unterschieden, je nachdem ob die Befunde der Einzelstudien auf dem ursprünglichen Untersuchungsmodell der jeweiligen Forscher basierten oder davon abwichen, d.h. im Nachhinein der Datenlage angepasst wurden (Post-Hoc-Modelle).

Für die (methodisch und vom Ergebnis her allerdings höchst heterogenen) vier Aggregatstudien zeigte sich ein Zusammenhang zwischen dem Konsum von Film- und Fernsehgewalt und kriminellem violentem Verhalten von (ungewichtet) r = .04. Für die sechs experimentellen bzw. quasi-experimentellen Untersuchungen betrug der (nicht signifikante und mit der Samplegröße gewichtete) Wert r = .06. Die zwölf verwendbaren Querschnittstudien ergaben einen signifikanten Zusammenhang von r = .16. In die Analyse der Längsschnittstudien gingen insgesamt elf Samples ein, allerdings waren nicht in allen Untersuchungen sämtliche für die meta-analytische Auswertung relevante Daten enthalten. Die sechs Studien, die Angaben für das Gesamtsample (und nicht nur für Subsamples getrennt) enthielten, führten zu einer signifikanten Effektstärke von r = .12. Die Werte fielen für die Originalmodelle sehr gering (r = .038, nicht signifikant), für die Post-Hoc-Modelle mit r = .21 (signifikant) hingegen deutlich stärker aus. Differenziert nach Geschlechtern zeigte sich über alle Modelle hinweg ein positiver signifikanter Effekt für männliche Rezipienten (r = .09 bzw. r = .20 für Post-Hoc-Modelle), für Frauen war der Wert für die Ursprungsmodelle nicht signifikant (r = .05), für die Post-Hoc-Modelle hingegen schon (r = .28). Allerdings basierten diese differenzierten Analysen teilweise nur auf zwei Samples. Die Problematik der geringen Fallzahl gilt auch für die Betrachtung von Befunden, bei denen die Ursprungsaggression der Probanden kontrolliert wurde. Originalmodelle ergaben hier den nicht-signifikanten Wert von r = .04, Post-Hoc-Modelle den signifikanten Wert von r = .19.

Die Autoren kommen insgesamt zu dem Schluss, dass Aggregatstudien und Experimente keinen Hinweis auf einen Zusammenhang zwischen Film- und Fernsehgewalt und kriminellem Gewaltverhalten erbracht haben. Querschnittstudien zeigten zwar signifikante Resultate, besäßen aber aufgrund der vom Datenmaterial her nicht nachweisbaren) Kausalitätsrichtung und fehlender Drittvariablenkontrolle keine wirkliche Aussagekraft. In den Längsschnittstudien sei allenfalls für männliche

Probanden ein geringer Effekt gefunden worden,[351] so dass nicht von einer Wirkung von Mediengewalt auf kriminelles violentes Verhalten ausgegangen werden könne. Savage und Yancey (2008, 787) weisen allerdings darauf hin, dass die untersuchten Studien recht alt sind (der Untersuchungszeitraum reichte bis 2004, die meisten einbezogenen Studien stammten aber aus den 70er und 80er Jahren)[352] und neuere Gewaltdarstellungen, insbesondere in Computerspielen, möglicherweise stärkere Effekte bewirken könnten.

Auch speziell zur Wirkung von Computerspielen liegen inzwischen einige Meta-Analysen vor. Eine davon wurde von Sherry 2001 veröffentlicht und 2007 noch einmal in einem größeren Kontext referiert. Sie basierte auf 25 Studien und ermittelte mit r = .15 eine Effektstärke, die auch vom Autor selbst im Vergleich mit Befunden zur Film- und Fernsehgewalt als eher gering bezeichnet wird. Im Gegensatz zu anderen Meta-Analysen fand Sherry überraschenderweise geringere Effektstärken für Experimente als für Befragungen (r = .11 vs. r = .16). Für Verhaltensmessungen waren die Zusammenhänge demgegenüber erwartungsgemäß geringer als für Einstellungsmaße (r = .09 vs. r = .19). Spiele, in denen Phantasiefiguren oder Menschen Gewalt ausübten, zeigten stärkere Wirkungen als Spiele, in denen die dargestellte Gewalt in Verbindung mit Sport stand (r = .15 vs. r = .08), was über Unterschiede im Action- und Erregungspotenzial oder in der Grafik sowie durch den Waffeneffekt (vgl. Kapitel V.7.) erklärbar wäre. Darüber hinaus ergaben sich Hinweise darauf, dass bei älteren Probanden etwas stärkere Wirkungen eintreten als bei jüngeren. Interessant ist der an anderer Stelle (vgl. Kapitel VI.4.2.3.) noch intensiver diskutierte Befund, dass die Effektstärke mit der Spielzeit zurückging und dass neuere Studien (die vermutlich auch Spiele mit realistischerer Grafik verwendeten), stärkere Wirkungen fanden.

In einer auf 35 Studien und 54 Samples (4.262 Probanden) basierenden Meta-Analyse zur Wirkung von Computerspielgewalt auf aggressive Kognitionen, Affekte, physiologische Erregung, aggressives und prosoziales Verhalten ermittelten Anderson und Bushman (2001) die stärksten Effekte für aggressive Kognitionen (r = .27) und die geringsten für aggressive Affekte (r = .18). Für prosoziales Verhalten zeigte sich ein negativer Zusammenhang von r = .16, für aggressives Verhalten ein

---

[351] Diesen halten Savage und Yancey (2008, 784) aufgrund des Fehlens weiterer Kontrollvariablen und aufgrund der Tatsache, dass Studien mit nicht-signifikanten Ergebnissen wegen fehlender Daten nicht in die Berechnung eingehen konnten, sogar noch für nach oben verzerrt.

[352] Vgl. dazu auch die Darstellung und Kritik der Studien bei Savage 2004, die die (leicht veränderte) Basis für die Auswahl der einbezogenen Untersuchungen darstellt.

positiver von r = .19. Eine Aktualisierung dieser Meta-Analyse (vgl. Anderson 2004) führte zu ähnlichen Befunden.[353] In dieser neueren Fassung der Untersuchung prüfte Anderson zudem den Zusammenhang zwischen Effektgrößen und methodischer Qualität der Studien. Solche, die er als methodisch vorbildlich („Best Practice") einstufte, ermittelten stärkere Effekte. Hieraus leitet der Verfasser die Annahme ab, dass bisherige Meta-Analysen die tatsächlichen Effekte eher unterschätzt hätten.

Aus Andersons Angaben ist nicht zu ersehen, welche konkreten Studien in die „Best-Practice"-Kategorie eingeordnet wurden. Es ist aber – auch auf Basis der Kriterienliste[354] – anzunehmen, dass die zahlreichen von Anderson und seinen Koautoren publizierten Untersuchungen dazu gehörten, obwohl diese sich zumeist des durchaus kritikwürdigen „Geräuschtests" (vgl. Kapitel II.3.2.3.) bedienten. Dieser wurde in der im Folgenden diskutierten Meta-Analyse von Ferguson (2007b) als „unsaubere" Messmethode eingeordnet, was Diskrepanzen in den Ergebnissen der Meta-Analysen von Anderson und Ferguson erklären könnte.[355]

Die genannte Untersuchung gehört zu einer Reihe von Ferguson durchgeführter Meta-Analysen. Diese tragen auch dem Problem des *Publication Bias* (vgl. Kapitel II.4.), d.h. einem möglicherweise verzerrten Bild aufgrund einer einseitigen Publikationspraxis, Rechnung und versuchen diesen durch systematische Analysen nachzuweisen.[356] Mit den entsprechenden Befunden werden zudem die ermittelten Korrelationen gewichtet.

In einer Meta-Analyse, die 25 zwischen 1995 und 2005 veröffentlichte Studien umfasste, untersuchte Ferguson (2007a) den Zusammenhang zwischen der Nutzung violenter Computerspiele und aggressiven Gedanken, physiologischen Reaktionen sowie aggressivem und prosozialem Verhalten. Für die experimentellen Studien

---

[353] Genaue Effektstärken werden allerdings nicht angegeben, sondern sind nur ungefähr aus Abbildungen zu entnehmen.

[354] Zu den insgesamt neun Kriterien vgl. Anderson 2004, 116. Als nicht methodisch vorbildlich galten z.B. Studien, in denen das Computerspiel der Kontrollbedingung ebenfalls Gewalt enthielt oder sich in anderen zentralen Eigenschaften neben dem Gewaltgehalt von dem violenten Spiel unterschied, es gar keine angemessene Kontrollgruppe gab, das gemessene aggressive Verhalten sich nicht gegen Personen (sondern z.B. gegen Gegenstände) richtete oder der Medienkonsum nur allgemein und nicht inhaltsspezifisch erhoben wurde.

[355] In ihrer aktuellen Meta-Analyse bezeichnen Anderson u.a. (2010) Studien, die Geräuschtests, Elektroschocks oder scharfe Sauce zur Operationalisierung von Gewalt verwenden, als „high-quality experimental studies".

[356] Ein möglicher Publication Bias wurde auch von Christensen und Wood (2007) berücksichtigt – allerdings wurde dieser nur anhand eines Indikators (Normalverteilung der Effektgrößen) und nur anhand von 13 Studien untersucht. Dabei ergab sich kein Hinweis auf eine Verzerrung.

ergaben sich moderate Effektstärken zwischen r = .25 und r = .30. In Bezug auf violentes Verhalten zeigte sich ein deutlicher Publication Bias, dessen Berücksichtigung die Effektstärke von r = .29 auf r = .15 reduzierte. Die Effekte für die nicht-experimentellen Studien fielen schwächer aus und bewegten sich zwischen r = .13 und r = .15, wobei ein Publication Bias die Effekte für aggressives Verhalten von r = .15 auf r = .06 und die für aggressive Gedanken von r = .13 auf r = .11 reduzierte.

Das Alter der Probanden erwies sich als Moderator (r = .29), wobei ältere Probanden stärkere Wirkungen zeigten als jüngere. Das Publikationsjahr der Studie hatte – anders als bei Sherry (2001; 2007) – keinen Einfluss auf die Befunde. Darüber hinaus unterteilte Ferguson (2007a) die einbezogenen Studien in solche mit hoher bzw. geringer methodischer Güte. Als „Best-Practice"-Studien wurden solche angesehen, die standardisierte Aggressionsmaße mit adäquater Reliabilitätsangabe verwendeten. Hierbei zeigten sich stärkere Effekte für Studien mit nicht-standardisierten bzw. nicht-reliablen Messgrößen, was Ferguson v.a. deshalb als bedenklich betrachtet, weil 62% der betrachteten Studien dieser Kategorie zuzuordnen waren (dazu gehörten auch Untersuchungen, die sich des Geräuschtests bedienten).[357] Ferguson kommt damit zu einem Ergebnis, das im genauen Gegensatz zu den Befunden von Anderson (2004) steht, der aufgrund höherer Zusammenhänge in „Best-Practice"-Studien von einer Unterschätzung des Gesamtzusammenhangs ausgeht, allerdings auch andere Maßstäbe an die methodische Güte der Studien anlegte.

Ferguson (2007a, 481) betrachtet den Zusammenhang zwischen Computerspielgewalt und Aggression auf Basis seiner Befunde nicht als überzeugend nachgewiesen, da hohe Effektstärken v.a. in methodisch problematischen Studien aufgefunden worden seien. Ferner gebe es in Bezug auf aggressive Verhaltenseffekte sowie nicht-experimentelle Messungen aggressiver Gedanken einen Publication Bias. Auch in Bezug auf die anderen abhängigen Variablen reiche eine geringe Zahl von unveröffentlichten Studien mit konträrem Ergebnis aus, um die meta-analytisch ermittelten Effekte auf eine unbedeutende Größe zu reduzieren.

In eine weitere Meta-Analyse bezog Ferguson (2007b) 17 Studien (21 Samples und 3.600 Probanden) ein, die aggressives Verhalten als Folge von Computerspielgewaltkonsum maßen und zwischen 1995 und 2007 erschienen sind. Es zeigte sich

[357] Ferguson (2007a) legt allerdings nicht detaillierter dar, welche Arten von Messung als unangemessen betrachtet wurden.

ein Zusammenhang von r = .14, der um den hier ebenfalls feststellbaren Publication Bias reduziert, lediglich noch r = .04 betrug.[358]

Eine dritte Meta-Analyse von Ferguson und Kilburn (2009) umfasste 25 Studien (27 Samples, 12.436 Probanden), die die Auswirkungen von Gewalt in verschiedenen Medien auf aggressives Verhalten zum Gegenstand hatten und zwischen 1998 und 2008 erschienen sind. Auch hier ergab sich ein recht geringes Zusammenhangsmaß von r = .14, das sich bei Berücksichtigung des angenommenen Publication Bias auf r = .08 reduzierte. Experimentelle Studien fanden deutlich stärkere Effekte als rein korrelative und längsschnittliche.[359] Allerdings wurden in Experimenten v.a. Näherungsmaße für aggressives Verhalten verwendet, die insgesamt deutlich stärkere Effekte zeigten als die direkte Messung von Aggression. Auch in dieser Studie unterschieden die Autoren zwischen reliablen und standardisierten und nicht reliablen und unstandardisierten Messungen der abhängigen Variablen und konstatierten erneut stärkere Effekte für die weniger zuverlässigen Operationalisierungen.[360] Die Kontrolle von Drittvariablen erbrachte kaum einen Unterschied für die ermittelten Effektstärken. In Bezug auf das Alter zeigten sich etwas stärkere Wirkungen für Kinder als für Erwachsene (r = .08 vs. r = .03) – dies galt allerdings nur für die um den Publication Bias bereinigten Werte – für die unbereinigten Werte ergaben sich noch geringfügigere Unterschiede, die zudem in die umgekehrte Richtung wiesen. Auch im Hinblick auf die untersuchten Medien waren die Befunde wenig aussagekräftig. Effekte für Computerspiele waren nur unbedeutend stärker als die für das Fernsehen (r = .05 vs. r = .04 für bereinigte und r = .15 vs. r = .12 für unbereinigte Effekte). Etwas höher fiel der (bereinigte) Wert für eine Mischkategorie aus Filmen bzw. verschiedenen Medien aus. Ferguson und Kilburn (2009, 762) folgern: „These results indicate that the perception of the strength, consistency, and generalizability

---

[358] Ferguson (2007b) stellte den negativen Verhaltenseffekten violenter Spiele positive Auswirkungen in Bezug auf die räumliche Wahrnehmung gegenüber, für die sich deutlich stärkere Effekte (r = .49 bzw. um einen Publication Bias korrigiert r = .36) zeigten (diese Befunde basierten allerdings nur auf sieben Studien mit knapp 400 Teilnehmern).

[359] Während der Wert für Experimente bei r = .25 lag, erbrachten die anderen Studientypen nur korrigierte bzw. unkorrigierte Effektstärken zwischen r = .03 und r = .11.

[360] In Bezug auf die zur Einordnung angelegten Kriterien schreiben die Verfasser (Ferguson / Kinally 2009, 760f.): „Well-validated measures included those that directly measured physically or verbally aggressive behaviors toward another person (hitting, kicking, shouting, insults, etc.), data on violent crime (societal violent crime perpetration or victimization rates), or clinical scales with empirically demonstrated validity coefficients related to real-world physical aggression or violence. Poorly validated measures included those that were unstandardized, provided no reliability or validity data, or have been previously identified as 'ad hoc' measures lacking generalizability to actual physical aggression and violence. Some measures, such as peer and teacher nominations of aggression, have been shown to have poor validity coefficients."

of existing media violence research may be greatly overstated. This analysis does not find support for either a causal or correlational link between violent media and subsequent aggression in viewers."

Zwischen Christopher Ferguson und Craig A. Anderson ist eine Kontroverse über die angemessene Durchführung einer Meta-Analyse und die zutreffenden Effektstärken der Wirkung von Computerspielgewalt entbrannt, die mit der Auseinandersetzung um eine gerade zur Publikation anstehende, groß angelegte Meta-Analyse von Anderson u.a. (2010) einen neuen Höhepunkt erreicht hat. Anderson u.a. (2010) untersuchen in dieser Meta-Analyse die Wirkung violenter Computerspiele auf aggressive Kognitionen, Affekte, physiologische Erregung, aggressives und prosoziales Verhalten sowie Empathie bzw. Desensibilisierung. Einbezogen wurden insgesamt 130 publizierte und unveröffentlichte Forschungsberichte bis zum Jahr 2008, an denen insgesamt 130.000 Probanden teilgenommen haben. Eine Besonderheit dieser Meta-Analyse besteht neben der großen Zahl einbezogener Untersuchungen und deren sehr differenzierter Auswertung darin, dass auch japanische Studien berücksichtigt wurden. Anderson u.a. argumentieren, dass durch die Verwendung unveröffentlichter Befunde das Problem des Publication Bias umgangen bzw. verringert werden könne und werfen Ferguson vor, sich auf veröffentlichte Forschungsergebnisse beschränkt und auch diese nicht vollständig einbezogen zu haben.

Unter der Vielzahl der ermittelten Einzelbefunde der Meta-Analyse von Anderson u.a. (2010) sind v.a. die folgenden hervorzuheben: Die Nutzung violenter Computerspiele hing über verschiedene methodische Designs hinweg signifikant mit aggressivem Verhalten, aggressiven Kognitionen und aggressiven Gefühlen sowie einer höheren Erregung, mit einem geringeren prosozialen Verhalten, Desensibilisierung bzw. Empathieverlust zusammen. Die Effektstärken werden für das Gesamtsample, „Best-Practice"-Studien und „Best-Practice"-Studien, in denen das Geschlecht (und in Langzeitstudien auch der Basiswert der Aggression) kontrolliert wurde(n), berichtet. Insgesamt fielen die Effekte in Bezug auf aggressives Verhalten am stärksten aus (zwischen $r = .15$ und $r = .24$), gefolgt von aggressiven Kognitionen (zwischen $r = .12$ und $r = .18$) und aggressiven Affekten (zwischen $r = .12$ und $r = .14$). Die Werte für prosoziales Verhalten lagen bei $r = -.09$ und $r = -.11$, die für Empathie / Desensibilisierung zwischen $r = -.13$ und $r = -.19$. Für die physiologische Erregung wird nur eine Effektstärke ($r = .18$) berichtet. Hinweise auf einen Publication Bias fanden die Autoren nicht.

Die festgestellten Zusammenhänge galten sowohl für den westlichen als auch für den japanischen Kulturkreis und sowohl für Studien, die die Verfasser als „Best Practice“ klassifizierten, als auch für solche, die sie als methodisch problematisch einstuften, wobei die Effekte für die als schwächer betrachteten Studien insgesamt geringer ausfielen (eine Ausnahme ergab sich nur für Untersuchungen zu aggressiven Affekten).[361] Ein Einfluss verschiedener Moderatorvariablen (Geschlecht, Alter, Spielperspektive, Rolle des Spielers (Held oder Krimineller), Spielzeit, Ziel der Aggression (Mensch, nichtmenschliches Ziel)) konnte nicht festgestellt werden. Mit einem „Seitenhieb“ auf die Meta-Analysen von Ferguson u.a. folgern Anderson u.a. (2010): „In sum, the only way one can ‘demonstrate’ that the existing literature on violent video game effects does not show multiple causal effects is to use an incredibly small subset of the existing literature, include some of the methodologically poorest studies, exclude many of the methodologically strongest studies, and misuse standard meta-analytic techniques.“

Ferguson und Kilburn (2010) haben die Studie von Anderson u.a. (2010) und die an ihren eigenen Arbeiten geäußerte Kritik zum Anlass für eine Replik genommen, auf die Bushman, Rothstein und Anderson (2010) ihrerseits reagiert haben. Im Zuge dieser Debatte begründen Ferguson und Kilburn (2010) ihre Entscheidung, unpublizierte Beiträge nicht zu berücksichtigen, mit ihrer Intention, eine Verzerrung der *veröffentlichten* Forschungsbefunde nachzuweisen,[362] wohingegen Bushman, Rothstein und Anderson (2010) darauf bestehen, dass die Einbeziehung unpublizierter Studien den gängigen Empfehlungen für die Durchführung von Meta-Analysen entspreche.[363] Ferner differieren die beiden Forschergruppen in Bezug auf die Auffassung von einer korrekten Berechnung um einen Publication Bias korrigierter Effektstärken. Ein weiterer Aspekt der Auseinandersetzung betrifft die Beurteilung

---

[361] Als Verletzung der „Best-Practice“-Kriterien wurde es z.B. eingestuft, wenn sich wenn sich in Experimenten das Stimulusmaterial der Gewalt- und der Nicht-Gewalt-Gruppe nicht sauber unterschied, die unabhängige Variable nicht richtig operationalisiert wurde (z.B. Messung des Medien- statt des Mediengewaltkonsums), andere Kriterien der internen Validität verletzt wurden (z.B. Selbstselektion der Probanden), die abhängige Variable für die Überprüfung der aufgestellten Hypothese inadäquat war, ein Einfluss der unabhängigen auf die abhängige Variable nicht sinnvoll angenommen werden konnte (z.B. Verwendung von Trait-Aggression-Maßen in Experimenten) oder es bei der Berechnung der abhängigen Variablen Grund zur Beanstandung gab.

[362] „We note that, given that one of our questions specifically regarded the amount of bias in the published literature, including unpublished studies would be counterintuitive.“ (Ferguson / Kilburn 2010).

[363] Ferguson und Kilburn (2010) halten die Auswahl der von Anderson u.a. einbezogenen unpublizierten Studien für bewusst im eigenen Sinne verzerrt und die „Best-Practice“-Beurteilung für nicht konsequent – ein Vorwurf, gegen den sich Bushman, Rothstein und Anderson (2010) verwahren.

der Höhe der festgestellten Zusammenhangsmaße, der in der Forschung insgesamt kontrovers diskutiert wird.

Es sind verschiedene Versuche unternommen worden, die Größe der gefundenen Effekte durch Vergleiche mit anderen Forschungsbereichen einzuordnen und zu illustrieren. Bushman und Anderson (2001; vgl. auch Huesmann / Taylor 2006, 408f. sowie Bushman / Rothstein / Anderson 2010) beispielsweise führen Vergleichswerte aus dem medizinischen Bereich an und konstatieren, dass sich der Zusammenhang zwischen Mediengewalt und Aggression zwar als etwas geringer als der zwischen Rauchen und Lungenkrebs, aber z.B. größer als der zwischen Kondomgebrauch und sexuell übertragenen AIDS-Infektionen, Nikotinpflastern und dem Aufgeben des Rauchens, Kalziumkonsum und der Knochenmasse usw. darstelle. Ferguson und Kilburn (2009, 762) weisen auf Fehler in der Berechnung dieser Koeffizienten hin.[364] Sie bemängeln, dass sich die Verfasser den höchsten in einer Meta-Analyse gefundenen Zusammenhang aus der Untersuchung von Paik und Comstock (1994) als Bezugsbasis herausgesucht haben.[365] Solche Gegenüberstellungen müssen auch deshalb mit Vorsicht behandelt werden, weil relativ eindeutig zu beobachtende und leichter zu operationalisierende medizinische Zusammenhänge nur sehr bedingt mit sozialwissenschaftlichen Fragestellungen mit ihren sehr verschiedenen und oft nur indirekt messbaren Variablen gleichgesetzt werden können (vgl. z.B. Fowles 1999, 24; Ferguson / Kilburn 2009, 762; 2010; Ferguson 2009b). Aussagekräftiger sind daher Vergleichswerte, wie sie z.B. eine Meta-Analyse von 322 Meta-Analysen zu sozialpsychologischen Phänomenen erbracht hat. Hier zeigte sich eine Effektstärke von r = .21 (vgl. Richard / Bond / Stokes-Zoota 2003).

Insgesamt stellen sich die meta-analytischen Befunde und ihre Interpretation als genauso widersprüchlich dar wie die Ergebnisse von Einzelstudien. Selbst bei Meta-Analysen, die starke Effekte finden, sprechen die Resultate für die von der Forschung immer wieder betonte Tatsache, dass Gewaltverhalten auf ein ganzes Bündel von Ursachen zurückgeht und Mediengewalt hierbei nur *einen* von vielen Einflussfaktoren darstellt. Bei den zunächst gering erscheinenden Zusammenhangsmaßen ist zudem zu berücksichtigen, dass der kleine Effekt für den Durchschnitt eines Samples

---

[364] Vgl. dazu auch die Kontroverse sowie die Replik von Bushman und Anderson in der April-Ausgabe des American Psychologist 2007, S. 252-255.

[365] Die Verwendung der von ihnen selbst ermittelten Effektstärken sowie anderer Berechnungen des Zusammenhangs zwischen Rauchen und Lungenkrebs führt Ferguson und Kilburn (2009, 762) zu dem Ergebnis, dass dieser medizinische Zusammenhang je nach herangezogenen Werten zwischen 8- und 135-mal stärker sei als der für den Zusammenhang zwischen Mediengewalt und Aggression.

für bestimmte Probanden durchaus eine große Gefährdung bedeuten kann. Außerdem kann selbst ein geringer Anteil gefährdeter Personen angesichts der großen Verbreitung der Medien auf die Gesamtbevölkerung bezogen und in absoluten Zahlen betrachtet, ein ernstzunehmendes Problem darstellen (vgl. z.B. Huesmann / Taylor 2006, 408).

4. Problemgruppenanalysen

Wie bereits ausgeführt, handelt es sich bei den in Meta-Analysen konstatierten geringen bis moderaten Effektstärken um Durchschnittswerte. Hinter diesen kann sich eine deutlich stärkere Wirkung von Mediengewalt für bestimmte Personen verbergen. Daher ist es wichtig, den Zusammenhang zwischen violenten Medieninhalten und Rezipientenaggression speziell bei Problemgruppen zu untersuchen, d.h. bei Individuen, von denen aufgrund der bisherigen Forschung bekannt ist, dass sie ein besonders hohes Violenzrisiko aufweisen. Auf entsprechende Risikofaktoren, insbesondere solche, die im sozialen Umfeld zu verorten sind, wurde bereits in Kapitel VI.2.8. eingegangen. An dieser Stelle sollen Studien im Fokus stehen, die sich speziell der Untersuchung von Problemgruppen gewidmet haben.

Anhaltspunkte zur Größe der durch Mediengewalt potenziell gefährdeten Problemgruppen lassen sich in Bezug auf Jugendliche v.a. zwei deutschen Studien entnehmen, die sich umfassend mit dem Phänomen der Schulgewalt befasst haben. Hierzu gehört die von Friedrich Lösel und Thomas Bliesener (2003) im Auftrag des Bundeskriminalamtes durchgeführte Untersuchung zu „Aggression und Delinquenz unter Jugendlichen“, für die eine repräsentative Stichprobe von 1.163 Schülern im Durchschnittsalter von 14 Jahren aus Erlangen und Nürnberg befragt wurde.[366] Darin wurde ein „harter Kern“ von 5% gewaltbereiten, überwiegend männlichen Schülern identifiziert, die regelmäßig Mitschüler bedrohten, beschimpften oder schlugen. Im Gegensatz zum allgemeinen Medienkonsum korrelierte die Nutzung violenter Filme (in Bezug auf alle untersuchten Schüler) deutlich mit aggressivem, delinquentem und dissozialem Verhalten.[367]

---

[366] Die Schülerangaben zum Gewaltverhalten wurden mit Lehrereinschätzungen abgeglichen.

[367] Die Korrelationen betrugen bei Schul-Bullying r = .49, bei Delinquenz r = .47 und bei Dissozialität r = .46 (vgl. Lösel / Bliesener 2003, 76). Im Rahmen einer hierarchischen Regressionsanalyse lag der Medienkonsum im Hinblick auf die erklärte Varianz bei 15 einbezogenen Faktoren auf dem 6. Platz (3,2% erklärte Varianz von insgesamt 44,8%). Bei Delinquenz war es der 9. Platz (2,1% bei 51,3% Gesamtaufklärung) und bei Dissozialität der 11. Platz (1,7% / 64,5%) (vgl. Lösel / Bliesener 2003, 81).

Für weitere Auswertungen wurden die Schüler in fünf Gruppen eingeordnet: 1. Bullies (regelmäßige Aggression gegen Mitschüler), 2. Opfer (regelmäßig Ziel von Aggression anderer), 3. Jugendliche, die besonders häufig sowohl Täter als auch Opfer sind, 4. Unauffällige (durchschnittliches Aggressionsverhalten) und 5. Schüler mit besonders sozial kompetentem Konfliktverhalten. Es stellte sich heraus, dass Bullies in Bezug auf die untersuchten Risikovariablen (Familie, Persönlichkeit, soziale Informationsverarbeitung und Problembewältigung, Schule, Peer-Group, Freizeitverhalten, Substanzengebrauch) fast ausnahmslos die höchsten Werte aller Gruppen aufwiesen. Dies galt auch für den Medienkonsum.

In einer zweiten Teilstudie, die 20 Monate nach der ersten Erhebung stattfand, wurde eine männliche Teilstichprobe (N = 102) der Bullies, Opfer, unauffälligen und sozial besonders kompetenten Jugendlichen erneut untersucht (vgl. Lösel / Bliesener 2003, 100ff.; Lösel / Bliesener / Bender 2007). Eine Regressionsanalyse zum Zusammenhang zwischen dem aktuellen Problemverhalten und Risikofaktoren zum ersten Zeitpunkt (die leider nicht nach den einzelnen Schülergruppen differenziert) kam zu dem Ergebnis, dass der Medienkonsum zwar im Gegensatz zu den Befunden der Querschnittsanalyse keinen signifikanten Erklärungsbeitrag zum Bullying-Verhalten mehr leistete, dies aber in Bezug auf Delinquenz (7,7% bei 77,1% Gesamtvarianzaufklärung) und Dissozialität (2,2% / 87,7%) durchaus der Fall war. Eine differenziertere Analyse der Daten zum zweiten Messzeitpunkt (vgl. dazu Lösel / Bliesener / Bender 2007) ergab außerdem, dass unter den Aggressionserfahrungen im sozialen Kontext zum Zeitpunkt 1 (Familie, Schule, Peer-Group, Medienkonsum) der Medienkonsum hinter der Peer-Group die stärksten Zusammenhänge mit Problemverhalten aufwies (durchschnittlich r = .34). Ein signifikanter Zusammenhang zwischen dem Medienkonsum und verschiedenen Aspekten der sozialen Informationsverarbeitung (z.B. Hostile Attribution Bias, gemessen über Szenarien), die insgesamt als Moderator des Zusammenhangs zwischen Gewalterfahrungen und asozialem Verhalten fungierten, zeigte sich allerdings nicht.

Die Autoren argumentieren, dass sie zwar keine Kausalaussagen treffen können, aber anzunehmen sei, dass violente Medieninhalte wie auch Aggressionserfahrungen in Schule und Peer-Group zur Verfestigung aggressionsfördernder Schemata beitragen. Sie (2003, 151) führen weiter aus: „Auch scheinen aggressionsfördernde Medienwirkungen dann wahrscheinlicher zu sein, wenn der Konsum in ein emotional wenig unterstützendes Familienleben eingebettet ist […]. Dies trifft für unsere aggressiven und delinquenten Jugendlichen zu.“ Vor dem Hintergrund ihrer Befunde plädieren die Autoren (2003, 163) für eine „multifaktorielle Perspektive“ bei der Untersuchung

aggressiven Verhaltens, bei der die vielfältigen Risiken in Bezug auf Familie, Schule, Peer-Group, Persönlichkeit, soziale Kompetenz, Informationsverarbeitung, Mediennutzung und Freizeitgestaltung einbezogen werden müssten.

Marek Fuchs u.a. (2009) haben 2004 ihre bereits 1994 und 1999 durchgeführte Befragung von Schülern an bayerischen Haupt-, Berufs-, Realschulen und Gymnasien wiederholt. 1994 nahmen 3.609 Schüler und 786 Lehrer und 1999 4.205 Schüler und 940 Lehrer an der Studie teil. 2004 wurde nur eine (erweiterte) Befragung von 4.523 Schülern durchgeführt. An der Befragung beteiligten sich jeweils rund 200 Schulen (pro Schule wurde nur jeweils eine Klasse befragt, insgesamt wurden alle Jahrgangsstufen einbezogen).

Die dritte Befragungswelle bestätigte die schon 2001 getroffene Feststellung, dass Schulgewalt im Gegensatz zu populären Annahmen kein Wachstumsphänomen sei. Fuchs u.a. (2009, 123) schreiben: „Die massenmedial verbreitete Vorstellung, wonach Gewalt an Schulen immer häufiger und immer brutaler werde, muss auf Basis unserer Daten zurückgewiesen werden: Für fast alle Gewaltformen ist zwischen 1994 und 2004 ein Rückgang der Indexwerte, also der Gewaltbelastung der Schulen zu konstatieren. Das Gewaltaufkommen ist insbesondere bei eher schwerwiegenden Gewaltaktivitäten gesunken.“ Gewalt an Schulen gehe v.a. von einem kleinen harten Kern von Tätern aus, der im betrachteten Zeitraum abgenommen hat und von gut 3% auf ca. 2% zurückging. Diese 2% waren für etwa ein Viertel aller Gewaltaktivitäten verantwortlich.

In Bezug auf die Zusammenhänge zwischen Gewalttätigkeit und Medienkonsum betonen die Verfasser (2009, 195), dass sie mit ihrem Untersuchungsdesign keine kausalen Wirkungsaussagen treffen können und davon ausgehen, dass sowohl der Konsum von Mediengewalt als auch Gewalthandlungen „Phänomene einer durch Momente wie Action und Spannung gekennzeichneten spezifischen Jugendkultur“ und zudem ein vorübergehendes Phänomen seien.

Die Untersuchung des Medienkonsum beschränkte sich in dieser Studie auf die Fernsehnutzung, die in Bezug auf die Dauer des täglichen Fernsehkonsums sowie die Häufigkeit der Rezeption verschiedener vorgegebener Genres erhoben wurde. Zudem sollten die Probanden den Grad ihrer Zustimmung zu drei medienbezogenen Aussagen angeben: 1. „Für mich sind die Helden in Action-Filmen und Kriegsfilmen Vorbilder. Sie zeigen, wie man Probleme wirklich lösen muss.“, 2. „Filme, in denen Schlägereien und Morde vorkommen, zeigen doch bloß, wie es wirklich zugeht.“, 3. „In guten Video-Spielen muss der Held viele Abenteuer bestehen und viele Feinde

besiegen.“ Eine vierte Frage, die sich auf Angstreaktionen gegenüber Mediengewalt bezog, wurde in der dritten Befragungswelle nicht mehr gestellt (zu den darauf bezogenen Befunden vgl. Fuchs / Lamnek / Luedtke 2001 und Kunczik / Zipfel 2005, 241f.).

Im Zusammenhang mit der Gewalt an Schulen fokussierten die Verfasser v.a. erregende Medieninhalte, d.h. insbesondere Kriegs-, Horror- und Sexfilme. Die Datenauswertung ergab, dass die Konsumhäufigkeit dieser Genres über die Zeit weitgehend konstant geblieben ist. Geschlechtsunterschiede zeigten sich insofern, als Jungen (die generell häufiger fernsahen), solche Filme stärker nutzten als Mädchen. Nach Schulart differenziert, erwiesen sich Gymnasiasten als die seltensten, Berufsschüler bzw. Hauptschüler als die häufigsten Nutzer von Kriegs-, Horror- und Sexfilmen. Hinter diesen Befunden können sich allerdings auch Alterseffekte verbergen. Die Autoren (2009, 190f.) stellen hierzu fest, dass die genannten Genres von Schülern der mittleren Altersklasse (14 bis 17 Jahre) häufiger gesehen wurden als von den jüngsten Schülern (10 bis 13 Jahre) oder den Schülern ab 18 Jahren.

Was den Zusammenhang zwischen Mediengewaltkonsum und Violenz betrifft, ergab die Studie, dass die Nutzung von Kriegs- und Horrorfilmen jeweils gut 15% zur Varianzaufklärung physischer Gewalttätigkeit beitrug. Bei Sexfilmen waren es sogar fast 21%, wohingegen Abenteuerfilme und Krimis z.B. bei jeweils maximal 3% lagen. Im Zeitverlauf nahm der Anteil erklärter Varianz für die drei zentralen Genres deutlich zu. 1994 hatte er noch zwischen knapp 11% (Kriegsfilme) und knapp 15% (Sexfilme) gelegen.[368]

Um diesen Anstieg bei relativ konstanten Nutzungsdaten zu erklären, untersuchten die Verfasser die Extremgruppe der Schüler, die täglich Kriegs-, Horror- und Sexfilme sahen (2,6% der Befragten), genauer. Deren Anteil ist insgesamt nicht gestiegen. Der Prozentsatz männlicher Rezipienten an dieser Gruppe nahm allerdings sehr deutlich zu. Da die Erklärungskraft des Gewaltkonsums für das Gewaltverhalten bei Jungen stärker war als bei Mädchen, könnte hierin eine Erklärung für die die höhere erklärte Varianz liegen (vgl. Fuchs u.a. 2009, 201).

---

[368] Dass der Erklärungsbeitrag von Sexfilmen am höchsten ausfiel, zeigte sich auch in Bezug auf die anderen untersuchten Formen von Gewalt (Gewalt gegen Sachen (11,2%), psychische (17,1%) sowie verbale Gewalt (14,3%)). Horrorfilme lagen mit Werten zwischen 7,5% (Sachen) und 13% (verbale Gewalt) deutlich dahinter. Bei Kriegsfilmen waren die Werte noch einmal geringer (zwischen 6% (Sachen) und knapp 9% (physische bzw. verbale Gewalt)). Alle Arten von Gewalt zusammen genommen, war der Zusammenhang bei Sexfilmen mit 23% am stärksten, gefolgt von Horrorfilmen (16%) und Kriegsfilmen (14%). Damit hat sich der Einfluss von Sexfilmen seit 1999 deutlich und der der beiden anderen beiden Genres leicht verstärkt (vgl. Fuchs u.a. 2009, 199).

Eine Betrachtung nach Schularten führte zu dem unerwarteten Befund, dass der Zusammenhang zwischen dem Konsum violenter Sendungen und der Gewaltausübung im Gesamtmuster bei (den solche Filme seltener rezipierenden) Gymnasiasten am stärksten ausfiel. 1994 und 1999 waren die stärksten Effekte noch bei Berufs- bzw. Realschülern festgestellt worden (vgl. Fuchs u.a. 2009, 202).

In Bezug auf die Einstellungen gegenüber Mediengewalt waren fast drei Viertel der Schüler nicht der Ansicht, dass Helden in Kriegs- und Actionfilmen Vorbilder für sie seien – gut 19% waren unentschieden, und nur knapp 7% stimmten dieser Aussage zu (davon 3,4% „stimmt völlig"). Auf einer 5-stufigen Skala (1 = stimmt überhaupt nicht, 5 = stimmt völlig) ergab sich daraus ein Mittelwert von 1,9, der höher lag als in den beiden vorangegangenen Erhebungen (1,5 bzw. 1,6). Wie schon in den vergangenen Jahren fand diese Aussage bei den Jungen eine stärkere Zustimmung als bei den Mädchen (2,1 vs. 1,7). Eine Betrachtung nach Alterskategorien ergab, dass Schüler im Alter von 18 Jahren oder darüber über alle Untersuchungszeitpunkte hinweg den geringsten Vorbildcharakter violenter Medienhelden sahen (zwischen 1,5 und 1,7), wohingegen die 10- bis 13-Jährigen 1999 und 2004 die stärkste Zustimmung zeigten (zwischen 1,8 und 2,0; 1994 lagen alle Altersgruppen fast gleichauf).

Die anderen beiden untersuchten Items („Filme mit Schlägereien und Morden zeigen nur die Realität" und „In guten Videospielen muss der Held die Feinde besiegen") fanden höhere Zustimmung bei den Befragten (2,6 bzw. 3,1) – auch hier waren eine Zunahme der Akzeptanz dieser Statements über die Zeit sowie Geschlechtsunterschiede im Sinne einer stärkeren Zustimmung durch Jungen festzustellen, die für die Beurteilung von Filmen mit Schlägereien und Morden allerdings gering ausfielen. In Bezug auf das Alter zeigen sich ähnliche Muster wie schon beim Vorbildcharakter von Medienhelden (vgl. Fuchs u.a. 2009, 191-195).

Aufschlussreich ist der Befund, dass die Ausübung physischer Gewalt umso höher war, je mehr Schüler die Helden in Kriegs- und Actionfilmen als Vorbilder betrachteten.[369] Dies galt insbesondere für die kleine Gruppe derer, die der Vorbildfunktion von Medienhelden „völlig" zustimmten und die daher als Problemgruppe betrachtet werden können. In etwas weniger ausgeprägtem Maße zeigte sich dieser Zusammenhang auch für die Einschätzung, dass Filme mit Schlägereien und Morden nur die

[369] Diejenigen, die „stimmt völlig" antworteten, wiesen einen Skalenwert der physischen Gewalt von 2,3 auf. Für die anderen Antwortvorgaben (stimmt überhaupt nicht, stimmt nicht, teils/teils und stimmt) ergaben sich (in aufsteigender Reihenfolge) Werte zwischen 0,4 und 1,2 (auf einer Skala von 0 bis 10).

Realität widerspiegelten, und für die Ansicht, dass in guten Video-Spielen der Held Feinde besiegen müsse (vgl. Fuchs u.a. 2009, 204f.).[370]

Die Autoren führten eine Varianzanalyse durch, in die zur Erklärung physischer Gewalt gegen Personen neben der Häufigkeit des Konsums von Kriegs-, Sex- und Horrorfilmen sowie den drei beschriebenen Items zur Einstellung gegenüber Mediengewalt auch die Bereitschaft, die Hemmschwelle der Gewaltausübung zu überschreiten, die Haltung zur Gewalt, Gewalterfahrungen in der Familie sowie soziale Merkmale einflossen. Sie kamen zu dem Ergebnis, dass bei einer Gesamtvarianzaufklärung von 47% die Haltung zur Gewalt, die Transgressionsbereitschaft und die Gewalt in der Erziehung mit Werten von 7,7%, 5,4% und 2,7% den stärksten Erklärungsbeitrag leisteten. Die Einzelitems zur Bedeutung von Mediengewalt lagen in ihrer Erklärungskraft jeweils deutlich darunter, addierten sich aber insgesamt zu 6,8%. Die Autoren (2009, 207f.) folgern: „Je häufiger die Schüler Gewaltmedien anschauen, desto stärker befürworten sie Gewalt. Und: je häufiger die Schüler Filme mit Gewaltinhalten schauen, desto mehr sind sie überzeugt, die Filmhelden seien Vorbilder für die Wirklichkeit; damit steigt tendenziell auch ihre eigene Gewaltaktivität. Damit bleibt der Medienumgang insgesamt betrachtet in seiner altersunabhängigen Auswirkung auf das Gewalthandeln ein unbedingt zu beachtender Faktor, wobei vor allem die gemeinsamen Effekte mit weiteren Hintergrundfaktoren zu berücksichtigen sind.“

Über die Bedeutung des Mediengewaltkonsums für das Problemverhalten bestimmter Jugendlicher können auch Daten Auskunft geben, die im Rahmen des DFG-Projekts *Kriminalität in der modernen Stadt* erhoben wurden (vgl. zum Gesamtprojekt Boers / Reinecke 2007). Das Projekt bestand aus zehn Schülerbefragungen in drei Städten, wobei sich die hier berichtete Auswertung auf eine zwischen 2000 und 2003 in Münster durchgeführte vierwellige Panel-Befragung von Schülerinnen und Schülern bezieht, die zum ersten Befragungszeitpunkt 13 Jahre alt waren (7. Schulklasse). Für 813 Befragte liegen Daten für alle vier Panel-Wellen vor. Die von Kristina-Maria Kanz (2007) vorgenommene Datenauswertung beschränkt sich allerdings auf eine Analyse der Querschnittsdaten (jeweils gut 900 bis gut 1.000 Fälle). Die Autorin konzentriert sich in ihrer Veröffentlichung auf die Prüfung folgender Hypothese (Kanz 2007, 273): „Für Jugendliche, die aufgrund von defizitärem Erziehungsverhalten der Eltern zu Gewaltverhalten neigen (Gewalt-Disposition),

[370] Skalenwert für „stimmt völlig“: 1,7 bzw. 1,2 (die übrigen Werte lagen zwischen 0,3 und 0,8).

stellt der Gewaltmedienkonsum eine verstärkende Komponente eigener gewaltbefürwortender Einstellungen und eigenen Gewaltverhaltens dar.“

Die über Selbstangaben erhobene Gewaltdelinquenz umfasste Körperverletzung mit und ohne Waffen, Raub sowie Handtaschenraub. Im Hinblick auf den Fernseh- und Computerspielkonsum wurde neben der täglichen Nutzungsdauer von der ersten Befragung an die Häufigkeit der Rezeption verschiedener Fernsehgenres erhoben. Entsprechende Daten für Computerspielgenres liegen erst für die letzte Erhebungswelle, d.h. die 10. Klasse, vor. Auf Basis einer Faktorenanalyse wurden beim Filmkonsum die Genres „Science Fiction“, „Fantasy“, „Action“, „Krieg“, „Kung-Fu“ und „Kampfsport“ zum Gewaltfilmkonsum zusammengefasst. Der Gewaltspielkonsum wurde über die Nutzung der Genres „Ego-Shooter“, „Ballerspiele“ und „Militärstrategiespiele“ definiert. Das elterliche Erziehungsverhalten wurde durch Angaben der Schüler darüber gemessen, wie häufig ihre Eltern verschiedene Verhaltensweisen (z.B. Trösten, Schlagen, Fernsehverbot Erteilen) im letzten Jahr angewandt haben. Insgesamt wurde zwischen einem partnerschaftlichen, einem prohibitiven, einem gewaltsamen, einem widersprüchlichen und einem gleichgültigen Erziehungsstil unterschieden.

In Bezug auf die Mediennutzung kommt Kanz (2007, 279) zu dieser Bilanz: „Der Medienkonsum in Münster war […] nach den Querschnittsdaten bei den männlichen Probanden durch Gewaltspiele sowie Sportsendungen und Gewaltfilme, bei den weiblichen Probanden dagegen durch Unterhaltungssendungen dominiert. Dabei sind die Hauptschülerinnen und Hauptschüler sowohl quantitativ als auch qualitativ die stärksten Konsumenten von (Gewalt-)Medien. Effekte eines starken Gewaltmedienkonsums lassen sich daher am ehesten bei Hauptschülerinnen und Hauptschülern erwarten.“ Unter den Hauptschülerinnen gab ein bis zu dreimal, und unter den Hauptschülern ein bis zu doppelt so hoher Anteil wie unter den Gymnasiastinnen und Gymnasiasten an, oft bzw. sehr oft Gewaltfilme zu konsumieren.

Im Hinblick auf die Erziehungsmethoden überwog zwar eine partnerschaftliche Erziehung, diese kam allerdings bei Hauptschülerinnen und Hauptschülern am seltensten zum Einsatz. Insbesondere die Eltern männlicher Hauptschüler wandten oft auch prohibitive und violente Erziehungsmethoden an oder zeigten sich gleichgültig. Auch diese Befunde sprechen nach Kanz (2007, 281f.) dafür, in den Jugendlichen, die die Hauptschule besuchen, eine potenzielle Risikogruppe für negative Effekte des Mediengewaltkonsums zu sehen.

Das Muster der Korrelationen zwischen dem Gewaltmedienkonsum und der Delinquenz unterstützte diese Annahme allerdings nur bedingt. Kanz (2007, 283) fand durchgängig signifikante, aber schwache Korrelationen zwischen dem Konsum von Gewaltfilmen und -spielen mit der Gewaltdelinquenz bei männlichen und weiblichen Jugendlichen. Der stärkste Zusammenhang trat in Bezug auf den Gewaltfilmkonsum bei Mädchen der 7. Klasse auf (r =.18). Ein Zusammenhang zwischen violenten Computerspielen und Delinquenz war nur für Mädchen (in der 10. Klasse, r = .17) zu konstatieren. Mit r = .40 fiel diese Beziehung für Hauptschülerinnen besonders hoch aus,[371] was sich mit den Erziehungserfahrungen dieser Gruppe deckte. Ansonsten zeigten sich bei einer Differenzierung nach Schulformen in der 7. und 8. Klasse für Realschülerinnen und Gymnasiastinnen (für diese nur in der 7. Klasse) und in der 9. und 10. Klasse für Hauptschülerinnen moderate Korrelationen zwischen Gewaltfilmkonsum und Gewaltdelinquenz.

Für männliche Hauptschüler, die gemessen am Mediengewaltkonsum und an violenten Erziehungserfahrungen eine Risikogruppe darstellen sollten, zeigten sich keine signifikanten Zusammenhänge zwischen Gewaltfilm- bzw. Gewaltspielkonsum und Gewaltdelinquenz.[372] Die Verfasserin (2007, 284) warnt allerdings vor einer Überinterpretation dieser Daten, da auch bei männlichen Schülern anderer Schulformen zwar signifikante, aber lediglich geringe Korrelationen zu finden waren, d.h. „die Nichtexistenz signifikanter Korrelationen bei den Hauptschülern“ könnte „auch die insgesamt geringe Bedeutung des Zusammenhanges zwischen medialer Gewalt und realer Gewalt zumindest bei den männlichen Probanden spiegeln.“

Für den Zusammenhang zwischen Erziehungsstil und Gewaltdelinquenz folgert die Verfasserin (2007, 286f.), dass in Bezug auf nicht-empathische Erziehungsformen der Zusammenhang mit der Gewaltdelinquenz bei einem gewaltsamen Erziehungsstil am deutlichsten ausfiel, was für beide Geschlechter in allen Schulformen, insbesondere aber in der Hauptschule, galt. Sie folgert: „Unter den Hauptschülerinnen und Hauptschülern könnten damit nach der Ausgangsthese viele der möglichen Risiko-

---

[371] Kanz (2007, 293) vermutet, dass „sich die aktive Lernmöglichkeit in gewaltreichen Bildschirmspielen (gegenüber dem passiven Konsumieren bei gewaltreichen Filmen) für Mädchen, die möglicherweise aufgrund ihrer Sozialisation weniger häufig direkte Lernmöglichkeiten gewalttätigen Verhaltens mit realen Leben erhalten, stärker auswirken könnte.“ Auch sei nicht auszuschließen, dass bei Jungen vor der 10. Klasse Zusammenhänge mit Spielen vorlagen, und sich danach Sättigungseffekt eingestellt hätten.

[372] Kanz (2007, 284) erklärt diesen Befund damit, dass sich für diese Schüler „aufgrund der zum Teil massiven Gewalterfahrungen in ihrer Umgebung ein Sättigungseffekt eingestellt haben“ könnte, „so dass sie den gewalthaltigen Medien keine ‘neuen’ Gewaltimpulse entnehmen können […].“

personen für eine (eine bestehende Gewaltdisposition verstärkende) Wirkung des Gewaltmedienkonsums zu finden sein.“

Der Gewaltfilmkonsum korrelierte am stärksten mit einer gewaltsamen und mit einer prohibitiven, der (allerdings erst für die 10. Klasse ausgewertete) Gewaltspielkonsum hingegen mit einer gleichgültigen Erziehung. Überraschenderweise fanden sich besonders viele und besonders starke Zusammenhänge zwischen dem Konsum von Gewaltfilmen und einer nicht-empathischen Erziehung unter Gymnasiastinnen und Gymnasiasten.

In einem letzten Analyseschritt teilte Kanz die Befragten in solche ein, die die verschiedenen nicht-partnerschaftliche Erziehungsstile oft / sehr oft, selten oder nie erlebt haben, und untersuchte das Muster der Korrelationen zwischen Mediengewaltkonsum und Gewaltdelinquenz für diese Subgruppen. Hieraus ergab sich ein sehr heterogenes Bild, das gegen eine grundsätzliche Gewaltsteigerung aufgrund eines violenten Medienkonsums spricht. Die Annahme, dass Mediengewalt v.a. bei problematischen Erziehungserfahrungen gewaltsteigernd wirkt, ließ sich allerdings ebenfalls nicht bestätigen.

Kanz (2007, 294) kommt insgesamt zu dem Befund, dass insbesondere bei den Hauptschülerinnen und Hauptschülern „eine verstärkende Wirkung des Gewaltmedienkonsums auf das eigene Gewaltverhalten in Betracht“ komme. „Sie konsumieren am meisten Mediengewalt, sie wurden am häufigsten nicht-empathisch erzogen und sie begingen die meiste Gewaltdelinquenz. Bei ihnen bestehen außerdem die stärksten Zusammenhänge zwischen Erziehung und Delinquenz und zwischen Erziehung und Konsum. Für Hauptschülerinnen finden sich auch die stärksten Zusammenhänge zwischen Konsum und Delinquenz. Zumindest die Hauptschülerinnen stellen damit wahrscheinlich eine Risikogruppe für die verstärkende Wirkung des Konsums medialer Gewalt auf die eigene Gewaltbereitschaft dar.“ Insgesamt ist die Aussagekraft der Analyse von Kanz aufgrund der Tatsache, dass lediglich bivariate Zusammenhänge untersucht und die Möglichkeiten einer längsschnittlichen Betrachtung nicht ausgeschöpft wurden, allerdings bedauerlicherweise eher gering.

Auch wenn Kanz noch kein wirklicher Nachweis gelungen ist, entspricht ihre Annahme, dass insbesondere formal niedriger gebildete Jugendliche durch den Konsum von Mediengewalt stärker gefährdet seien, durchaus der gängigen Forschungsmeinung. Auf diese Problemgruppe hat sich Werner H. Hopf (2004) im Rahmen einer Befragung von 1.016 Hauptschülern der 5. bis 10. Klasse an sechs bayerischen

Schulen konzentriert (vgl. auch die Befunde von Hopf / Huber / Weiß (2008), die in Kapitel VII.2. geschildert werden).

In Bezug auf die Mediennutzung wurde die Häufigkeit des Konsums verschiedener Arten von TV-Sendungen, TV- und Videofilmen, Video- und PC-Spielen sowie konkreter Horrorfilme sowie besonders violenter und actionreicher Spiele und auch das Einstiegsalter für den ersten Horrorfilm erhoben. Zudem wurden Fragen zur elterlichen Mediennutzung und Medienerziehung, dem allgemeinen Erziehungsstil wie auch der Ausübung physischer Gewalt durch die Eltern gestellt. Hinzu kam die Erhebung der Emotionen bei der Beobachtung medialer oder realer Gewalt (Eltern- und Gruppengewalt; z.B. Aggression, Angst, Reaktanz). Die soziale Lage wurde über Fragen zur Armut näher bestimmt. Darüber hinaus wurden das soziale Klima in der Schule sowie verschiedene Persönlichkeitsvariablen (z.B. materialistische Wertorientierung, Depressivität, Selbstwirksamkeitsüberzeugung, soziale Kompetenzen, Gewaltüberzeugungen usw.) erfasst. Die Fragebogenstudie wurde durch eine qualitative Erhebung in Form von Gruppendiskussionen und narrative Interviews mit aggressiven Schülern ergänzt.

Hopf (2004, 106) kommt zu dem Ergebnis, dass der Mediengewaltkonsum insgesamt 23% der Varianz der Aggressivität ($r = .48$), 26% der Varianz der Gewalttätigkeit (physisch, instrumentell und verbal) ($r = .51$) und 20% der Varianz der Delinquenz ($r = .45$) erklärte. Hierbei zeigten sich kaum Unterschiede zwischen den Geschlechtern. Interessant ist auch der Befund, dass die Korrelationen für Gewaltspiele im Vergleich der verschiedenen Medien immer an zweiter Stelle lagen, während bei Gewalttätigkeit und Delinquenz Horrorfilme stärkere Effekte und bei Aggressivität der TV-Gewaltkonsum den stärksten Effekt ausübten.

In einer Regressionsanalyse erwiesen sich die folgenden sieben Faktoren (in der Reihenfolge ihrer Erklärungskraft) als relevante Prädiktoren für Aggressivität: 1. Gefühle von Hass, Wut und Rache beim Erleben von Gruppengewalt (Beta = .31, $p = .000$), 2. Mediengewaltkonsum (Beta = .18, $p = .000$), 3. materialistische Wertorientierungen (Beta = .16, $p = .000$), 4. grundsätzliche Gewaltüberzeugungen (Beta = .15, $p = .000$), 5. Gefühle von Hass, Wut und Rache bei physischer und/oder psychischer Gewaltausübung durch die Eltern (Beta = .14, $p = .000$), 6. Gefühle von Hass, Wut und Rache beim Mediengewaltkonsum (Beta = .14, $p = .000$) und 7. Hoher TV- und Mediengewaltkonsum der Eltern (Beta = .07, $p = .002$).

In Pfadanalysen konstatierte Hopf die große Bedeutung des elterlichen Verhaltens als Ausgangspunkt für die Entstehung von Aggression. Ein hoher Fernseh- und ein

hoher Mediengewaltkonsum der Eltern führte im Pfadmodell für alle Probanden zum eigenen Mediengewaltkonsum der Kinder, der mit Gewaltüberzeugungen und über diese mit der Aggressivität ebenso verbunden war wie mit Gefühlen von Hass, Wut und Rache beim Erleben von Gruppengewalt, die ebenfalls zu eigener Aggressivität führte. Ein weiterer Pfad verlief vom Medienkonsum der Eltern zu den Gefühlen der Kinder beim Erleben elterlicher Gewalt, die sich sowohl über materialistische Wertorientierungen als auch über Gefühle beim Erleben von Gruppengewalt auf die Aggressivität auswirkten. Auch bei einer getrennten Pfadanalyse für die Jungen war der elterliche Medien(gewalt)konsum der Ausgangspunkt für den Mediengewaltkonsum der Kinder, der wiederum über Gefühle von Hass Wut und Stärke beim Medienkonsum selbst, bei Gruppengewalt sowie über eine materialistische Wertorientierung zur Aggressivität führte. Die beim Konsum von Mediengewalt empfundenen Gefühle wurden zudem durch die bei Elterngewalt empfundenen Gefühle beeinflusst, die auch über die Gefühle bei Gruppengewalt Einfluss auf die Aggressivität nahmen. Bei den Mädchen bildeten der eigene Mediengewaltkonsum und die dabei empfundenen Emotionen die Ausgangsbedingungen, die über die Moderatorvariablen Gefühle bei Gruppen- und Elterngewalt, materialistische Wertorientierung und Gewaltüberzeugungen zur Aggressivität führten. Der elterliche Medienkonsum wirkte sich über die Gefühle beim Erleben von Elterngewalt auf die Aggressivität aus.

Insgesamt betont Hopf die starke direkte Bedeutung des Mediengewaltkonsums, der 26% der Varianz der Gewalttätigkeit erklärte. Für die Entstehung von Aggressivität erwiesen sich aber auch die Emotionen Hass, Wut und Rache (die nach Hopf mit Gefühlen der Stärke und Überlegenheit einhergehen) als bedeutsam, die wiederum durch die Beobachtung bzw. Erfahrung von Gewalt in den Medien, in der Familie und in der Peer-Group ausgelöst wurden. Nicht die Gewalterfahrung selbst, sondern deren emotionale Verarbeitung war folglich zentral. Diese wiederum wird nach Hopf v.a. bei den Jungen durch das Verhalten der Eltern geprägt. Die Eltern stellen Modelle sowohl für den Medienkonsum als auch für das Gewaltverhalten dar und prägen damit auch die Verarbeitung von Gewalterfahrungen, z.B. im Sinne einer Identifikation mit violenten Medienhelden. Hopf (2004, 112) beschreibt die vom familiären Klima ausgehenden Wirkungsprozesse zusammenfassend wie folgt: „In den Familien, in denen die Eltern viel und gewaltorientiert Medien konsumieren, ebenso ihre Kinder ablehnen und/oder physisch bestrafen, herrschen Hass, Wut, Rache, Angst und gegenseitige Feindseligkeit. Dieses familiäre System produziert, lebensgeschichtlich betrachtet, in Wechselwirkung mit den Massenmedien die Ge-

waltbereitschaft der Jugendlichen, die durch Peergroup, materialistische Wertorientierungen und Gewaltüberzeugungen verstärkt wird."[373]

Eine weitere Problemgruppenanalyse, die ihr Potenzial bei der Auswertung der Daten allerdings nicht ausschöpft, haben Boxer u.a. (2009) in den USA durchgeführt. An der Studie nahmen 820 Probanden, darunter 390 delinquente und inhaftierte Jugendliche (26% weiblich, Durchschnittsalter knapp 16 Jahre, 45% ethnische Minderheit) und 430 Schüler (Durchschnittsalter knapp 17 Jahre, 52% weiblich, 45,9% ethnische Minderheit) teil. Deren Mediengewaltkonsum wurde über die Abfrage der drei bevorzugten Fernsehsendungen, Filme und Computerspiele während der Kindheit (d.h. im Alter von 7 oder 8 Jahren) sowie seit der Teenager-Zeit erhoben, die dann auf den Grad der darin enthaltenen interpersonalen Gewalt hin kodiert wurden. Delinquentes Verhalten wurde anhand einer Liste von 22 verschiedenen kriminellen Akten erhoben, zu denen die Probanden jeweils angeben sollten, wie häufig sie diese seit ihrer Teenager-Zeit begangen hatten. Darüber hinaus wurden die Eltern bzw. die Betreuer der Jugendlichen sowie deren Lehrer bzw. das Gefängnispersonal in Bezug auf die Häufigkeit verschiedener Formen von Problemverhalten (z.B. Schlägereien) befragt. Darüber hinaus wurde sowohl durch Befragung der Jugendlichen selbst als auch durch Befragung von Eltern bzw. Betreuern sowie Lehrer bzw. Personal die Häufigkeit ernsthafter physisch aggressiver Verhaltensweisen erhoben. Die generelle Aggressivität der Probanden wurde über die Buss-Perry-Skala zur physischen Aggression bei den Jugendlichen selbst gemessen. Zudem gaben die Lehrer bzw. das Personal für jeden Probanden an, wieviel Prozent der Gleichaltrigen den jeweiligen Jugendlichen ihrer Ansicht nach als aggressiv einschätzen würden. Auch verschiedene weitere Persönlichkeitseigenschaften wie Gefühllosigkeit, Depression, Psychotizismus sowie intellektuelle Leistungen, Erfahrungen mit Gewalt in der Nachbarschaft und die Beobachtung bzw. eigene Erfahrung von verbaler bzw. milder physischer Gewalt wurden erhoben.

Es zeigten sich Zusammenhänge zwischen dem (vergangenen und aktuellen) Mediengewaltkonsum der Probanden auf der einen und dem Gewaltverhalten sowie der generellen Aggressivität auf der anderen Seite. Diese wurden von den Autoren aber nicht getrennt nach Schülern und inhaftierten Jugendlichen ausgewertet. Für die weiteren Analyseschritte ordneten die Forscher für jeden untersuchten Risikofaktor jeweils das Quartil der Probanden, das die höchsten Werte aufwies, der Kategorie

[373] Hopf (2004) weist darauf hin, dass seine Befunde durch Längsschnittdaten verifiziert werden müssten und Wechselwirkungen zwischen den einzelnen Variablen möglich sind. Zudem ist eine Verzerrung durch die Verwendung von Selbstangaben der Jugendlichen nicht auszuschließen.

„Risiko vorhanden“ und die drei untersten Quartile der Kategorie „Risiko nicht vorhanden“ zu. Die Risikofaktoren wurden zu einem Wert für das Mediengewaltrisiko (Mediengewaltkonsum in der Kindheit und im Teenager-Alter), einem Wert für andere Risikofaktoren (Gefühlskälte, intellektuelle Leistungen, Depression, Psychotizismus, eigene Gewalterfahrung, gegenwärtige und frühere Gewalt in der Nachbarschaft) und einem Gesamtwert zusammengefasst. Delinquente Jugendliche wiesen höhere Werte bei allen Risikomaßen auf.

In der folgenden Regressionsanalyse leistete der Risikofaktor „Mediengewalt“ einen signifikanten Beitrag zur Erklärung von violentem und generell aggressivem Verhalten, der allerdings geringer ausfiel als der Beitrag der anderen Risikofaktoren. Da hierbei keine Unterscheidung zwischen den Schülern und den inhaftierten Jugendlichen mehr vorgenommen wurde, kann allerdings nicht beurteilt werden, ob sich der Mediengewaltkonsum bei delinquenten Jugendlichen stärker auf die Violenz auswirkt als bei anderen Jugendlichen. Zudem erlauben die Befunde aufgrund der Verwendung der zusammengefassten Risikowerte keine differenziertere Einschätzung der einzelnen Risikofaktoren.

Nur begrenzte Aussagekraft besitzt auch eine Studie von Gunderson (2006), für die ebenfalls Schüler (N = 216, 109 Mädchen, Durchschnittsalter 16 Jahre)[374] sowie Insassen einer Jugendstrafanstalt (N = 96, 13 Mädchen, Durchschnittsalter 16 Jahre) befragt wurden. Gunderson interessierte sich für den Zusammenhang zwischen realen Gewalterfahrungen und dem Mediengewaltkonsum auf der einen und Aggressivität, Feindseligkeit und mangelnder Empathie auf der anderen Seite. Gewalterfahrungen wurden über 32 Items zu violenten Vorkommnissen zu Hause, in der Schule oder in der Nachbarschaft gemessen. Zur Erhebung des Mediengewaltkonsums wurden die Probanden nach der wöchentlichen Dauer ihrer Nutzung von Fernsehen, Filmen, Computerspielen und Musikvideos gefragt und sollten jeweils bis zu drei Favoriten benennen und diese einer von mehreren vorgegebenen inhaltlichen Kategorien zuordnen, über die der Gewaltgehalt der präferierten Medien bestimmt wurde. Darüber hinaus enthielt der Fragebogen Angaben zu psychopathologischen Variablen wie Hyperaktivität, emotionalen Symptomen, Verhaltensproblemen und Problemen mit Gleichaltrigen. Aggressionsverhalten wurde über Selbstangaben zu in den letzten sieben Tagen begangenen violenten Handlungen, der Hostile Attribution

[374] Von diesen waren allerdings auch bereits 25% in Konflikt mit dem Gesetz gekommen – 17% waren schon einmal verhaftet worden, und 8% berichteten von einem Aufenthalt in einer Jugendstrafanstalt.

Bias über die Interpretation verschiedener Szenarien und Empathie über die Zustimmung zu verschiedenen Statements gemessen.

Aufgrund zahlreicher Differenzen zwischen den beiden Befragtengruppen verzichtet Gunderson auf einen direkten Vergleich und berichtet ihre Befunde getrennt für Schüler und inhaftierte Jugendliche. Sie kam zu dem Ergebnis, dass bei den Schülern sowohl reale Gewalterfahrungen als auch der Konsum violenter Medien signifikant mit gesteigerter Aggressivität, einer feindseligeren Wahrnehmung und geringerer Empathie einhergingen. Der Zusammenhang zwischen realen Gewalterfahrungen und Aggression wurde durch die psychopathologischen Variablen moderiert. In einer Regressionsanalyse erwies sich reale Gewalt als wichtigster Prädiktor für Aggression (Erklärungsbeitrag: 27%), feindselige Wahrnehmung (11%) und (verringerte) Empathie (16%). Mediengewalt trug hingegen nur mit 2% (feindselige Wahrnehmung) bis 9% (Aggression; Empathie: 3%) zur Varianzaufklärung bei.

Für die Insassen einer Jugendstrafanstalt, die insgesamt mehr Gewalterfahrung, einen höheren Mediengewaltkonsum und mehr Aggression an den Tag legten (vgl. Gunderson 2006, 43), zeigte sich zwar ein Zusammenhang der realen Gewalterfahrungen mit Aggression sowie psychopathologischen Problemen, nicht jedoch mit einer feindseligen Wahrnehmung oder verringerter Empathie. Zudem besaß der Mediengewaltkonsum keinerlei Einfluss auf die abhängigen Variablen. Diesen überraschenden Befund versucht Gunderson (2006, 76f.) u.a. damit zu erklären, dass die Jugendlichen wegen ihrer insgesamt ausgeprägten Gewalterfahrung möglicherweise Medieninhalte nicht mehr als so violent wahrgenommen und daher auch nicht entsprechend kategorisiert haben könnten. Dies steht aber nicht in Einklang mit dem Befund eines hohen Mediengewaltkonsums in dieser Gruppe, den Gunderson im Rahmen eines zweiten Arguments für Habitualisierungseffekte verantwortlich macht. Sie folgert: „If detained adolescents were less sensitive to violent media's effects, this could result in weaker or non-significant associations with the study's variables." (Gunderson 2006, 77). Diese Logik widerspricht der Habitualisierungs- bzw. Desensibilisierungsthese (vgl. Kapitel V.3.), der zufolge sich eine Abstumpfung gegenüber Mediengewalt schließlich in stärkerem eigenem Gewaltverhalten niederschlägt. Insbesondere hätten unter diesen Umständen deutliche Zusammenhänge zwischen den unabhängigen Variablen und einer (verringerten) Empathie auftreten müssen.

Insgesamt kann auch diese Untersuchung das Potenzial, das ein Vergleich zwischen einer Risiko- und einer Nicht-Risiko-Gruppe bieten würde, nicht nutzen. Die Studie kommt zu unerwarteten Ergebnissen, die nicht sinnvoll interpretiert werden können.

Obwohl es unbestritten Problemgruppen gibt, für die Mediengewalt einen Risikofaktor im Geflecht verschiedener belastender Einflüsse darstellt, gibt es auch Studien, die eine solche gefährdete Gruppe unter Ausblendung empirischer Befunde regelrecht „konstruieren". In diesem Kontext ist eine Untersuchung von Kassis (2007) zu nennen. Dieser berichtet die Ergebnisse einer 2002 durchgeführten Befragung von 301 männlichen Schweizer Schülern der 9. Schulklasse (die repräsentative Stichprobe basierte auf 48 Klassen) aus zwei Schultypen, der Weiterbildungsschule (Kombination von Haupt- und Realschule) und des Gymnasiums. Bei den Schülern wurde die Intensität der Nutzung bestimmter violenter Spiele erfragt, wobei bereits Jugendliche, die solche Spiele *mehr als einmal in der Woche* (für eine beliebige Zeitdauer) spielten, als *extensive Nutzer* eingestuft wurden. Kassis stellte diese Gruppe einer zweiten Gruppe von Schülern gegenüber, deren Spielhäufigkeit zwischen „einmal in der Woche" und „nie" variierte.

Neben dem Mediengewaltkonsum wurden verschiedene Formen der schulischen und außerschulischen Gewaltausübung erhoben (z.B. sexuelle Gewalt (verbale und körperliche Belästigung), genereller Einsatz physischer Gewalt (mit und ohne Strafanzeige), psychische Gewalt, verbale und physische politische Gewalt im Sinne von Übergriffen aufgrund von Nationalität, Hautfarbe oder Religion der Opfer, Bedrohung, Vandalismus sowie generelle Gewaltakzeptanz).

Kassis stellte fest, dass es keine schultypspezifischen Differenzen in der Nutzung violenter Computerspiele gab. In der Weiterbildungsschule nutzten 51% der Befragten violente Spiele extensiv, im Gymnasium knapp 41%. Dieser Unterschied war nicht signifikant. Nur bei 12 Jungen ging ein extensiver Konsum violenter Spiele auch mit physischer Gewalt in der Schule einher – von diesen besuchten alle die Weiterbildungsschule. Ob die Weiterbildungsschüler unabhängig vom Computerspielkonsum violenter waren als die Gymnasiasten, wird von Kassis allerdings nicht berichtet.

In einem weiteren Analyseschritt wurde das außerschulische Gewaltverhalten von Weiterbildungsschülern untersucht, die extensiv Computerspiele nutzten. Dabei wurde analysiert, ob Unterschiede zwischen denjenigen vorlagen, die sich in der Schule physisch violent verhielten (N = 12), und denen, die in der Schule kein solches Verhalten zeigten (N = 88). Aus den Befunden schließt Kassis (2007, 233f.) auf

„eine frappante Bestätigung der Heterogenitätsannahme der Gesamtgruppe der extensiven Nutzer gewaltorientierter Computerspiele […]. Die zwei Gruppen der gewaltfreien bzw. der gewalttätigen Schüler unterschieden sich deutlich bezogen auf ihre außerschulische Gewaltrahmungskompetenz.“ Insgesamt waren die Gewaltwerte der in der Schule violenten Schüler auch bei außerschulischer Gewalt durchgängig höher als die der in der Schule gewaltfreien Spieler, was kaum überrascht.

Im letzten Schritt wurden die in der Schule gewaltfreien „Vielspieler“ in den verschiedenen Schultypen im Hinblick auf ihr außerschulisches Gewaltverhalten miteinander verglichen. Hierbei zeigte sich kein Einfluss des Schultyps auf das außerschulische Gewaltverhalten. Kassis (2007, 234) folgert: „Die physische Gewaltfreiheit in der Schule geht demnach, auch bei extensiv gewaltorientierte Computerspiele nutzenden Jungen, schultypunspezifisch mit einer relativen Gewaltferne auch in den weiteren Belastungsdimensionen einher.“

Insgesamt beschränkt sich die von Kassis gefundene Problemgruppe auf die 12% (N = 12) der extensiv spielenden Jugendlichen, die in den unterschiedlichsten Lebensbereichen violentes Verhalten aufwiesen und bei denen es sich ausschließlich um Weiterbildungsschüler handelte. Kassis verwendet eine von Aristoteles stammenden Begrifflichkeit, um diese Risikogruppe von den Vielspielern ohne Gewaltverhalten abzugrenzen. Im Hinblick auf die gewalttätigen Vielspieler mit „relativ bereichsunspezifische[r] Gewaltunbeherrschtheit“ (Kassis 2007, 236) spricht er von den *Zügellosen*. Nicht-aggressive Vielspieler, die aufgrund ihrer Selbstbeherrschung im Alltag „gewaltfrei“ blieben, ordnet er der Kategorie der *Unbeherrschten* zu und konstatiert im Hinblick auf diese Gruppe, die wohlgemerkt aus denjenigen besteht, die mehr als einmal wöchentlich (für eine nicht näher definierte Dauer) violente Computerspiele spielen, „anders [als unbeherrscht] möchten wir die lang andauernde Beschäftigung mit Kettensägen, Pump-Guns, Minenwerfern Stacheldraht und Handgranaten gar nicht erst beschreiben“ (Kassis 2007, 239).

Über das Konzept der „Unbeherrschtheit“ konstruiert Kassis auch für diese Gruppe einen „Problemstatus“, indem er (2007, 237) behauptet, „dass die untersuchten Schüler im Zustand der Unbeherrschtheit zwar wissen, was sie tun, aber trotzdem gegen dieses Ergebnis ihrer Überlegung handeln, indem sie dennoch das aus ethischer Sicht als schlecht Gewertete, die extensive Nutzung gewaltorientierter Computerspiele, praktizieren.“ Die Einstellung der Jugendlichen gegenüber violenten Spielen und ihre Nutzungsmotive wurden allerdings überhaupt nicht erhoben.

Im Gegensatz zum Beginn seines Beitrags, in dem Kassis (2007, 223) sich noch gegen einen moralisierenden „Kreuzzug gegen Gewaltdarstellungen in Computerspielen“ wendet, konstatiert er nun (2007, 237) unter bewusster Ausblendung der empirischen Befunde „über den Einbezug der aristotelischen Klassifikation, dass die gewaltfreien Nutzer gewaltorientierter Computerspiele aus ethischer Sicht weiterhin eine Risikogruppe darstellen. Diese Schlussfolgerung kann einzig über das wohlüberlegte Ethik-Raster Aristoteles’ generiert werden und nicht über die empirisch orientierte Bewältigungsforschung […], da eine messbare Belastung der ‘Unbeherrschten’ vordergründig fehlt. Evidenzaufbau in der Bewältigungsforschung muss sich aus diesem Grunde auf mehr als einzig auf Empirie stützen […], wenn auch die gesellschaftliche Verortung sozialpsychologischer Prozesse gefragt ist […].“ Mit solchen Äußerungen, die letztlich die Aussage implizieren, dass jegliche Beschäftigung mit violenten Spielen, die häufiger als einmal die Woche stattfindet, als risikobehaftet eingestuft werden muss, ist für die nach differenzierten Einschätzungen strebende Problemgruppenforschung nichts gewonnen.

Insgesamt ist festzustellen, dass Problemgruppenanalysen eine wichtige Methode darstellen, die Bedeutung von Mediengewalt für die von einem Wirkungsrisiko am stärksten betroffene Personengruppe genauer zu analysieren. Nicht zuletzt aufgrund des schwierigen Zugangs zu entsprechenden Probanden liegen bislang allerdings nur wenige solcher Untersuchungen vor. Manche Studien, die etwa delinquente Personen bzw. besonders violente Schüler einbezogen bzw. identifiziert haben, schöpfen das Analysepotenzial der vorliegenden Daten nicht aus, indem kein Vergleich des Einflusses von Mediengewalt auf verschiedene Personengruppen vorgenommen wird bzw. multivariate Datenauswertungen unterbleiben. Versucht man dennoch eine Bilanz der aktuellen und älteren Studien mit Risikogruppen (vgl. zu älteren Studien Kunczik / Zipfel 2006, 229-242, 320-322), so lässt sich festhalten, dass der Einfluss von Mediengewalt nicht unabhängig vom sozialen Kontext und insbesondere den realen Gewalterfahrungen der Rezipienten betrachtet werden darf, die nicht nur die generelle Attraktivität violenter Medieninhalte, sondern über deren spezifische Rezeptionsweise (z.B. Vorbildcharakter von Medienhelden; Emotionen beim Betrachten entsprechender Inhalte) auch deren Wirkungspotenzial beeinflussen. Auch wenn Angehörige der betroffenen Problemgruppen den meisten Studien zufolge v.a. im niedrigeren Bildungssegment zu finden sind, legen die Ergebnisse von Fuchs u.a. (2009) nahe, sich bei entsprechenden Untersuchungen, nicht darauf zu beschränken.

VIII. MEDIENPÄDAGOGISCHE MAßNAHMEN

1. Vorbemerkungen

Eines der wichtigsten Anwendungsfelder für die Erkenntnisse der Medien-und-Gewalt-Forschung besteht in der Entwicklung sinnvoller medienpädagogischer Strategien zur Verhinderung bzw. Abmilderung negativer Folgen violenter Medieninhalte. Zwar ist die Zahl der Studien, die empirisch fundierte Aussagen über die Wirksamkeit verschiedener medienpädagogischer Maßnahmen ermöglichen, noch immer gering, auf Basis der vorliegenden Untersuchungen lassen sich aber mittlerweile zumindest einige Ansatzpunkte herausarbeiten. Hierbei ist zwischen Interventionsstrategien im *Elternhaus* und medienpädagogischen *Schulprogrammen* zu unterscheiden. Bei den von Eltern angewandten medienpädagogischen Maßnahmen wiederum hat sich in der Literatur eine Differenzierung nach drei verschiedenen Kategorien durchgesetzt:

- *Restriktive Interventionsstrategien* bestehen darin, Regeln für den Medienkonsum der Kinder aufzustellen, durch die die Zeit der Mediennutzung eingeschränkt und / oder der Zugang zu bestimmten Inhalten verhindert werden soll.

- *Aktive Interventionsstrategien* umfassen die Kommentierung von Medieninhalten durch die Eltern und eine gemeinsame Auseinandersetzung mit dem Gesehenen. Je nachdem, wie die Eltern die jeweiligen Medieninhalte dabei beurteilen, kann zwischen *negativer, positiver* und *neutraler* aktiver Intervention unterschieden werden.

- Beim *Coviewing* (bzw. *Coplaying*) findet lediglich ein gemeinsamer Medienkonsum von Eltern und Kindern statt, ohne dass die entsprechenden Inhalte thematisiert werden.[375]

Neben den elterlichen und schulischen Maßnahmen soll zudem ein Blick auf die Effekte von *Altersfreigaben* für (violente) Medienprodukte geworfen werden. Diese

[375] Yang und Nathanson (2005) haben darauf hingewiesen, dass beim Coviewing zwischen einer *passiven* und einer *intentionalen* Variante unterschieden werden müsse. Bei der *passiven* handele es sich nicht um eine Form der Intervention, sondern lediglich um einen ritualisierten gemeinsamen Fernsehkonsum, der eher aus gemeinsamem Interesse am Programm oder aus Spaß an einer gemeinsamen Beschäftigung stattfinde. Das *intentionale* Coviewing sei demgegenüber medienpädagogisch motiviert und werde aus Sorge um negative Folgen von Fernsehinhalten auf Kinder angewandt.

Altersfreigaben bieten eine Orientierungshilfe für Eltern, abgesehen von der Tatsache, dass sie sich leicht umgehen lassen, wird aber auch die Gefahr einer Attraktivitätssteigerung violenter Inhalte (insbesondere gewalthaltiger Computerspiele) mit hoher Altersfreigabe diskutiert.

2. Elterliche Maßnahmen

2.1. Einführung

Dass eine intensive Beschäftigung der Eltern mit ihren Kindern und insbesondere mit deren Medienkonsum ein wesentlicher Einflussfaktor bei der Wirkung von Mediengewalt ist und negative Effekte abmildern kann, haben zahlreiche in diesem Bericht vorgestellte Untersuchungen gezeigt (vgl. z.B. Kapitel VI.2.8.; VII.2.). So erwies sich bei Wallenius und Pukamäki (2008) eine gute Eltern-Kind-Kommunikation zwar nicht zwangsläufig als Schutzfaktor, aber eine schlechte Kommunikation stellte einen Risikofaktor dar. Ein elterliches Monitoring des Spielekonsums gehörte bei von Salisch, Kristen und Oppl (2007) zu den Einflüssen, die der Präferenzbildung für violente Computerspiele vorbeugten. In der Langzeitstudie von Anderson, Gentile und Buckley (2007) reduzierte elterliches Involvement in Bezug auf den Medienkonsum der Kinder den Einfluss des violenten Computerspielkonsums auf die Verwicklung in körperliche Auseinandersetzungen. Auch bei Ostrov, Gentile und Crick (2006) zeigte sich v.a. bei Mädchen ein negativer Zusammenhang zwischen der (durch eine Befragung der Eltern erhobenen) Kontrolle des Medienkonsums und dem von Lehrern berichteten Gewaltverhalten des Kindes. Bei Graber u.a. (2006) schließlich korrelierte elterliche Kontrolle im Allgemeinen negativ mit (medienbedingter) Delinquenz und Aggression des Kindes.

Es liegen inzwischen auch mehrere Studien darüber vor, welche Interventionsstrategien von Eltern angewandt werden, und welche Faktoren einen Einfluss darauf ausüben, ob und wenn ja, welche Maßnahmen zum Einsatz kommen. Diese Untersuchungen ergeben zwar insgesamt ein heterogenes Bild, es deutet sich aber an, dass die medienpädagogische Praxis der Eltern vom sozioökonomischen Status und dem Erwerbsstatus, der familiären Konstellation, dem generellen Involvement in Bezug auf Erziehungsfragen, dem in der Familie gepflegten Kommunikations- und Erziehungsstil, dem Alter und dem Geschlecht der Kinder sowie der Einstellung der Eltern zu den positiven bzw. negativen Auswirkungen der Medien abhängt, wobei diese Variablen z.T. miteinander interagieren. Insgesamt werden restriktive Maßnahmen offenbar häufiger angewandt als aktive Maßnahmen. Erstere sind eher in

Familien mit generell autoritärem und kontrollorientiertem Erziehungs- und Kommunikationsstil, letztere eher in Familien mit generell offenerer Kommunikationskultur zu finden. Beide Interventionsstrategien werden eher von Eltern mit höherem Einkommen und besserer Bildung eingesetzt, die negative Folgen von Mediengewalt fürchten.[376] Angewandt werden solche Interventionen eher bei jüngeren Kindern und bei Mädchen. Eltern mit einer insgesamt positiven Einstellung zu den Medien sehen eher gemeinsam mit den Kindern fern bzw. spielen ein Computerspiel mit ihnen zusammen. Dabei decken sich die Angaben von Kindern und Eltern zu den praktizierten Mediationsmaßnahmen nur bedingt. Zudem müssen die vorliegenden Befragungsdaten mit Vorsicht behandelt werden, da bei dieser Thematik von sozialen Erwünschtheitseffekten im Antwortverhalten auszugehen ist.[377]

Noch keinen Aufschluss geben diese Studien darüber, mit welchem Erfolg die jeweiligen Maßnahmen zum Einsatz kommen. Im Folgenden sollen die bis 2004 erzielten Befunde zu dieser Frage kurz zusammengefasst (vgl. dazu auch Kunczik / Zipfel 2004, S. 264-276; 2006, 365-394) und durch neue Ergebnisse aktualisiert werden Dabei ist zwischen den Effekten von elterlichen Mediationsmaßnahmen in Bezug auf zwei verschiedene Formen negativer Auswirkungen der Medien zu unterscheiden: *Gewalt* und *Angstauslösung* (vgl. Kapitel V.5.).

2.2. Elterliche Maßnahmen zur Verhinderung violenter Einstellungen und Verhaltensweisen

Restriktive Interventionsstrategien, d.h. Verbote und Regulierungen, gehören, wie dargelegt, zu den am häufigsten angewandten medienpädagogischen Maßnahmen. Sie können prinzipiell erfolgreich sein, weil sie den Kontakt mit potenziell problematischen Inhalten unterbinden bzw. einschränken. Sowohl bei einer sehr *schwachen* als auch bei einer sehr *starken* Anwendung wurden aber *kontraproduktive* Effekte in Bezug auf das Gewaltniveau der Kinder festgestellt (vgl. Nathanson 1999). Entsprechende Maßnahmen sind am ehesten bei *jüngeren Kindern* wirksam. Bei älteren können sie dazu führen, dass das Verhältnis zwischen Eltern und Kindern belastet wird. Die Kinder interpretieren dies als mangelnden Vertrauensbeweis und / oder

---

[376] Es gibt aber auch Hinweise darauf, dass weniger gebildete Eltern eher restriktive und höher gebildete eher aktive Interventionsstrategien anwenden (vgl. Warren 2005).

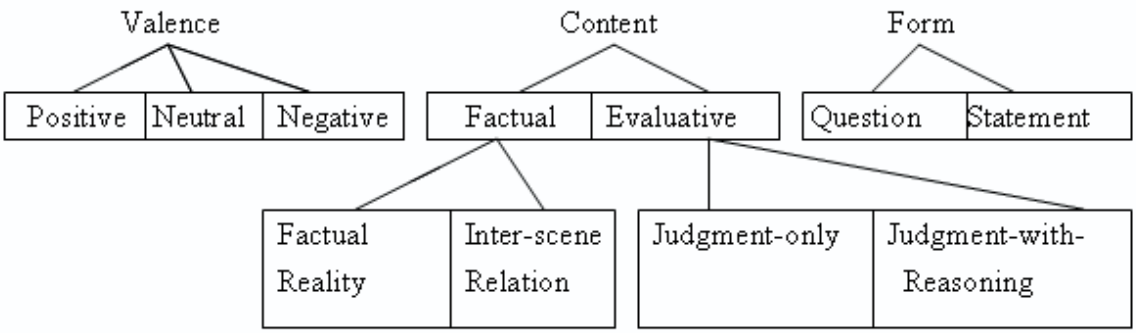
[377] Vgl. zu diesem Themenkomplex Cheng u.a. 2004; Koolstra / Lucassen 2004; Cho / Cheon 2005; Roberts / Foehr / Rideout 2005; Vandewater u.a. 2005; Warren 2005; Barkin u.a. 2006; Eastin / Greenberg / Hofschire 2006; Nikken / Jansz 2006; Nikken / Jansz / Schouwstra 2007; Rideout 2007; Rosean / Sherry 2007;Kutner u.a. 2008; An / Lee 2009, zu älteren Studien vgl. auch Kunczik / Zipfel 2004, 227f.; 2006, 316, 379.

haben das Gefühl, Sehpräferenzen aufgezwungen zu bekommen usw.). Auch steigt die Attraktivität entsprechender Inhalte (*Forbidden-Fruit-Effekt*, vgl. dazu auch Kapitel VIII.4.), und deren Konsum verlagert sich stärker in den Freundeskreis (vgl. Nathanson 2002; vgl. auch Kutner 2008). Es ist zudem nicht möglich, Kinder dauerhaft von eventuell schädlichen Inhalten fernzuhalten. Mit diesen verstehen sie später nicht umzugehen, wenn die Regulierung des Medienkonsums nicht mit der gleichzeitigen Anwendung aktiver Interventionsstrategien einhergegangen ist.

Lediglich gemeinsam mit Kinder fernzusehen, ohne das Gesehene zu kommentieren (*Coviewing*), zieht keine positiven, sondern sogar eher *negative* Effekte nach sich, da es als stillschweigende Unterstützung des gezeigten Verhaltens interpretiert zu werden scheint (vgl. Austin 2001; Buerkel-Rothfuss / Buerkel 2001; Nathanson 2001b). Dies entspricht auch den Befunden der Lerntheorie, der zufolge nicht bestraftes aggressives Verhalten genauso wahrscheinlich nachgeahmt wird wie explizit belohntes (vgl. Kapitel V.8.; VI.4.2.6.).

Dieselben Konsequenzen sind bei einer *neutralen Kommentierung* violenter Inhalte zu erwarten, die zudem dadurch einen *Bumerang-Effekt* auslösen kann, dass sie die Aufmerksamkeit der Kinder auf das entsprechende Programm lenkt, dessen potenziell negative Auswirkungen damit begünstigt werden (vgl. Nathanson 2001b). *Aktive Interventionsstrategien* müssen mithin tatsächlich in einer *kritischen Auseinandersetzung* mit violenten Inhalten bestehen. In diesem Fall haben sie sich als durchaus wirksame Maßnahmen erwiesen (vgl. Nathanson 1999 sowie die im Folgenden geschilderten Studien). Eine zentrale Frage besteht allerdings noch immer darin, wie eine erfolgversprechende aktive Intervention konkret aussehen soll. In Bezug auf die Gestaltung der dadurch vermittelten Botschaft lassen sich die zentralen Elemente nach Yang (2006) wie folgt kategorisieren:

Abbildung 10: Varianten aktiver Interventionsstrategien



Quelle: Yang 2006, 42

Neben der bereits diskutierten *Valenz*, d.h. der Frage, ob Inhalte gutgeheißen, kritisiert oder neutral bewertet werden, lassen sich in Bezug auf den Inhalt *faktische* und *evaluative* Formen der Intervention unterscheiden. Erstere sind zumeist neutral. Es geht dabei darum, Kinder über Tatsachen aufzuklären, d.h. ihnen z.B. die produktionstechnischen Hintergründe der Entstehung eines Programms nahe zu bringen. Yang (2006, 42) unterscheidet dabei nochmals zwei Formen: *Factual Reality* und *Inter-Scene Relation*. Mit „Inter-Scene Relation" ist gemeint, dass Kindern über die Erläuterung von Motiven und Konsequenzen der im Fernsehen gezeigten Verhaltensweisen das Verständnis der Handlung eines Films erleichtert wird. Darüber, so z.B. die (empirisch allerdings nicht geprüfte) Annahme von Collins u.a. (1978), könnten Kinder auch implizite Inhalte besser verstehen, und die Wirkung auf eigenes Verhalten werde beeinflusst. Zur zweiten Form, der „Factual Reality"-Intervention, haben Nathanson und Yang (2003) eine Untersuchung durchgeführt, in der die Wirksamkeit von Hinweisen auf den *Realitätsgehalt von Fernsehsendungen* untersucht wurde. Ein Teil der Probanden wurde mit einer Botschaft zur *Faktizität* des Gesehenen (die Ereignisse sind nicht im wirklichen Leben geschehen, sondern werden nur von Schauspielern mit Hilfe von Kameratricks dargestellt) konfrontiert. Ein anderer Teil erhielt eine Botschaft zu dessen s*ozialem Realismus* (Menschen verhalten sich im wirklichen Leben nicht wie die Personen im Film). Die Wirkung dieser beiden Varianten war vom Ausmaß des Fernsehkonsums abhängig.[378] Bei Vielsehern waren die wenigsten positiven Einstellungen zum Programm bei sozialem Realismus festzustellen (im Vergleich zur Faktizitätsmediation bzw. keiner Mediation), bei Wenigsehern hingegen kam es zu verstärkten positiven Einstellungen.[379]

Das Gegenstück zur faktischen ist in der Systematik von Yang die *evaluative* Mediation. Hiermit sind Botschaften gemeint, die Werturteile vermitteln. Nathanson (2004) stellte z.B. in einer weiteren Studie fest, dass Kinder, die mit einer negativen Bewertung der violenten Protagonisten konfrontiert worden waren,[380] weniger positive Einstellungen gegenüber dem Programm und den darin gezeigten Personen hatten, von der Gewalt im Programm weniger involviert wurden, das violente Verhalten innerhalb der Sendung für weniger gerechtfertigt hielten und weniger aggressive

[378] Als abhängige Variablen wurden die Einstellung zum Programm, zu den gezeigten Helden, die Wahrnehmung von Gewalt als gerechtfertigt, die Konzentration auf die violenten Inhalte, der Genuss von Gewalt, aggressive Neigungen und der Wunsch, den Helden zu imitieren, erhoben.

[379] Die Autorinnen erklären dies damit, dass die Wenigseher durch die Betonung des Unterschieds zwischen Fernsehen und Realität das Programm mit besonders großem Interesse wahrgenommen haben könnten.

[380] Z.B. mit dem Satz: „All of those people in the TV show are NOT cool. Even the guys in the masks aren't cool. Nobody likes people who act like they do."

Einstellungen zeigten als die Kinder, die lediglich Informationen über die Produktionsweise der Sendung bzw. dazu erhalten hatten, dass es sich bei den gezeigten Personen um Schauspieler handele (faktische Mediation).[381] Die Experimentalgruppe, die die faktische Mediation erhalten hatte, unterschied sich nicht von der Gruppe, die mit keinerlei medienpädagogischer Botschaft konfrontiert worden war. Besonders erfolgreich war die evaluative Mediation bei jüngeren Kindern (5 bis 7 Jahre), unabhängig davon, ob es sich um Viel- oder Wenigseher handelte. Unter den älteren Kindern (10 bis 12 Jahre) profitierten die Vielseher am meisten von kritischen Kommentaren (die auf die emotionale Ebene abzielten und damit möglicherweise leichter zu verstehen waren als die auf die kognitive Ebene zielende faktische Mediation). Bei Wenigsehern war keine der Interventionsstrategien besonders erfolgreich, die faktische Mediation zeigte sogar leicht kontraproduktive Wirkungen. Diese Befunde decken sich mit den Ergebnissen anderer Untersuchungen und mit der Überlegung, dass die Förderung der Unterscheidungsfähigkeit zwischen Realität und Fiktion, die bei dieser Form der faktischen Mediation zur Anwendung kommt, alleine noch nicht vor problematischen Wirkungen schützt, solange keine negativen Bewertungen damit verbunden sind (vgl. Freitag / Zeitter 1999b; 2001). Wie Nathanson (2004, 324) hervorhebt, können Zuschauer auch Darstellungen zum Verhaltensmaßstab machen, von denen sie wissen, dass sie nicht real sind. Insbesondere Kinder könne ihr starkes Bedürfnis nach sozialer Akzeptanz dazu bewegen, unter Altersgenossen populäre Fernsehhelden nachzuahmen, auch wenn ihnen deren fiktiver Charakter bewusst sei. Hinzu kommt, dass das Verständnis für die Machart fiktiver Programme auch das Interesse daran und damit auch das Aggressionsverhalten steigern kann (vgl. Doolittle 1980; Huesmann u.a. 1983; Nathanson / Yang 2003).

Auch in Bezug auf die offenbar wirksameren *evaluativen* Interventionsstrategien stellt sich die Frage, wie diese am besten gestaltet werden sollten. Yang (2006, 42) unterscheidet hierbei zwischen einer Beschränkung auf die negative Kommentierung (*Judgment-only*) und medienpädagogischen Botschaften, die diese negative Bewertung zusätzlich begründen und erläutern (*Judgment-with-Reasoning*). Zwar scheinen auch nicht weiter begründete kritische Urteile über Gewalt eine positive Wirkung zu erzielen, indem sie die Bedeutung von Gewalt für Kinder reduzieren (vgl. Nathanson 1999); es ist aber anzunehmen, dass zusätzliche Begründungen eine intensivere kognitive Auseinandersetzung in Gang setzen und – wie z.B. das von Nathanson (2004) verwendete Argument mangelnder sozialer Akzeptanz aggressiver Personen –

[381] Z.B. mit dem Satz: „Those people in the TV show are just actors playing a part like in a play. In fact, their job is to be actors on TV."

zudem Anknüpfungspunkte an die Erfahrungswelt der Kinder bieten, die die Überzeugungskraft erhöhen.

Dass diese Art von Botschaften erfolgreich ist, lässt sich auch mit der kognitiven Lerntheorie von Bandura erklären (vgl. Kapitel V.8.), der zufolge die Ausführung einer Handlung von den erwarteten positiven oder negativen Konsequenzen abhängt. Als weiteren zentralen Motivationsfaktor für die Ausübung bzw. Verhinderung von Gewaltverhalten hebt Bandura (1991; 2001; 2002) *moralische Werte* hervor. Internalisierte Moralüberzeugungen können demnach durch Selbstsanktionierung (z.B. schlechtes Gewissen) eine verhaltensleitende Wirkung erfahren, auch wenn Verstöße nicht permanent extern sanktioniert werden (z.B. durch die Eltern). Allerdings ist es auch möglich, dass Individuen Strategien kognitiver Umstrukturierung anwenden, die die negative Selbstsanktionierung, z.B. in Form einer Entwicklung von Schuldgefühlen, unterbinden (z.B. durch Dehumanisierung des Opfers, beschönigender Vergleich mit schlimmeren Verhaltensweisen, Abschiebung der Verantwortung, moralische Rechtfertigung mit höheren Zielen usw.; vgl. Kapitel V.8.). Medieninhalte, in denen Gewalt z.B. als gerechtfertigt präsentiert wird, können das Erlernen solcher kognitiver Strategien fördern, indem sie akzeptable Gründe für die Anwendung von Gewalt liefern (vgl. Kapitel VI.4.2.4).

Deshalb argumentiert z.B. Yang (2006), dass medienpädagogische Botschaften an der Wahrnehmung und der moralischen Beurteilung als gerechtfertigt dargestellter Gewalt ansetzen müssen. Diese spezielle Form der evaluativen Intervention hat Yang (2006) im Rahmen einer experimentellen Studie mit rund 200 Kindern im Alter zwischen 4 und 11 Jahren (53% weiblich) untersucht. Dabei hat sie zwischen nicht näher begründeten und auf verschiedene Weise begründeten moralischen Urteilen unterschieden. Die Kinder sahen Ausschnitte aus einer Kinderserie, in der Wrestling-Helden gerechtfertigte Gewalt einsetzen, um Menschen vor feindlichen Übergriffen zu schützen. Auf drei violente Szenen folgte jeweils eine kurze Pause, in der die entsprechende medienpädagogische Botschaft vermittelt wurde. Eine Gruppe wurde *lediglich mit einem moralischen Urteil* in dem Sinne konfrontiert, dass das gezeigte violente Verhalten falsch sei. Eine zweite Gruppe erhielt eine an den *Konsequenzen der Gewalt für den Täter* orientierte moralische Botschaft, in der das moralische Urteil mit den Gefahren für den Gewalttäter selbst begründet wurde. In einer dritten Gruppe war die Moralbotschaft auf die *Motive des Gewalttäters* bezogen, die das violente Verhalten nicht rechtfertigten. Eine vierte Gruppe, die als Kontrollgruppe fungierte, sah dasselbe Stimulusmaterial *ohne medienpädagogische Botschaft*.

Die Auswertung der Daten (bei der Geschlecht und Seherfahrung der Kinder kontrolliert wurden), führte zu folgenden Befunden: Es zeigte sich, dass Kinder, die eine *Begründung* (konsequenz- oder motivorientiert) für die moralische Verurteilung des violenten Verhaltens gehört hatten, später differenziertere Argumente für ihr eigenes Urteil über die moralische Rechtfertigung des gesehenen Verhaltens abgaben als Kinder, die nur das moralische Urteil als solches gehört hatten (gemessen über die Kodierung offener Antworten nach sieben Kategorien). Dies ist Yang zufolge v.a. darum ein wichtiges Ergebnis, weil im Gegensatz zu einfachen, z.B. stereotypen oder über Bestrafung argumentierenden Begründungen (z.B. „Man soll keine Gewalt anwenden" oder „Dieses Verhalten kann einen in Schwierigkeiten bringen") fortgeschrittenere Urteile, die alternative Lösungsstrategien reflektieren oder die Fähigkeit zur Perspektivübernahme erkennen lassen, auch Auswirkungen auf die Reduktion aggressiver Einstellungen und die Internalisierung von Anti-Gewalt-Normen besitzen können.

Alle Formen der Mediation erwiesen sich in der Studie von Yang zwar als wirkungsvoller als keinerlei medienpädagogische Botschaft (Kontrollgruppe). Allerdings beurteilten Kinder, die mit einer *Begründung* für die moralische Botschaft konfrontiert worden waren, das Programm insgesamt sowie den gewalttätigen Protagonisten positiver,[382] sahen die Gewalt als gerechtfertigter an und waren auch eher geneigt, diese zu imitieren,[383] als die Kinder, die mit einem nicht begründeten moralischen Urteil konfrontiert worden waren. Lediglich bei den Aggressionstendenzen fanden sich keine Unterschiede.[384] Die Autorin erklärt dieses unerwartete Ergebnis mit Schwierigkeiten bei der kognitiven Verarbeitung der begründeten Botschaft,[385] möglichen kognitiven Dissonanzeffekten[386] sowie damit, dass sich moralische

---

[382] Die Beurteilung des Programms wurde über die beiden Fragen gemessen, ob die Kinder es mochten und ob sie es erneut sehen wollten. Die Beurteilung der Protagonisten erfolgte über die Frage, ob die Kinder gerne wie diese Filmfiguren sein würden und ob sie sie mochten.

[383] Gemessen z.B. über die Frage, ob die Kinder gerne über die Fähigkeiten der violenten Protagonisten verfügen würden.

[384] Gemessen über mehrere Items, bei denen die Kinder ihre Zustimmung bzw. Ablehnung in Bezug auf violente Einstellungen bzw. Verhaltensweisen äußern sollten.

[385] Yang (2006, 87f.) weist darauf hin, dass die Botschaft in der Version ohne Begründung häufiger wiederholt wurde als in der Version mit Begründung (um beide Botschaften zeitlich vergleichbar zu halten). Die einfache Botschaft, dass Gewaltanwendung verwerflich sei, ist bei den Kindern zudem möglicherweise schon vorher besser bekannt und somit besser kognitiv verankert gewesen als die Begründungen dafür. Auch könnten Begründungen insgesamt kognitiv schwieriger zu verarbeiten sein als einfache Urteile.

[386] Diese Effekte würden dadurch ausgelöst, dass die gerechtfertigte Gewaltdarstellung automatisch permissive moralische Vorstellungen zur Gewalt aktivierte habe, die dann mit den dazu in Wider-

Begründungen u.U. erst langfristig bzw. bei wiederholter Präsentation überlegen zeige und ihre Wirkung daher im Rahmen des Experiments nicht festgestellt werden konnte.

Altersbedingt schienen diese Unterschiede in der kognitiven Verarbeitung allerdings nicht zu sein, denn die verschiedenen moralischen Botschaften zeigten keine Unterschiede in der Wirkung, wenn die Kinder nach Altersgruppen unterschieden wurden (jüngere Kinder: 4 bis 7 Jahre, 47% des Samples; ältere Kinder: 8 bis 11 Jahre, 53% des Samples). Die Hypothese, dass konsequenzorientierte Botschaften bei jüngeren und motivorientierte Botschaften bei älteren Kindern wirksamer seien,[387] bestätigte sich mithin nicht. Die Autorin hält es für möglich, dass das Stimulusmaterial insofern schlecht geeignet war, als die Konsequenzen des Verhaltens von den Kindern ähnlich schwierig identifiziert werden konnten wie die Motive.

Zusätzlich zur Befragung der Kinder hat Yang (2006) eine Befragung der Eltern durchgeführt (N = 216), um Aufschluss über deren medienpädagogische Praktiken in Bezug auf die Vermittlung moralischer Botschaften zu erlangen und neben den kurzfristigen experimentellen Effekten auch langfristigere Wirkungen verschiedener Mediationsvarianten überprüfen zu können. Um eine Vermischung dieser Effekte mit denen des Stimulusmaterials im Experiment zu vermeiden, wurden allen Kindern nach dem Ausfüllen des Fragebogens vier kurze Filmsequenzen gezeigt, von denen zwei gerechtfertigte und zwei nicht gerechtfertigte Gewalt enthielten. Nach jedem Clip wurde den Kindern eine Frage zu ihrem Urteil über das gesehene Gewaltverhalten gestellt. Es zeigte sich, dass Kinder von Eltern, die nach eigenen Angaben konsequenzorientierte moralische Botschaften verwendeten, sowohl die gerechtfertigte als auch die ungerechtfertigte Gewalt kritisch beurteilten. Diese negativen Einstellungen gegenüber Mediengewalt hatten die Kinder offenbar bereits verinnerlicht, da sie sie auch ohne die Präsenz der Eltern und ohne eine konkrete Mediationsbotschaft zu dieser Szene äußerten. Eine motivorientierte moralische Argumentation der Eltern führte allerdings dazu, dass die Kinder gerechtfertigte Gewalt eher guthießen. In Bezug auf die ungerechtfertigte Gewalt zeigten sich keine signifikanten Effekte. Yang (2006, 100f.) erklärt diesen Befund mit der ungeeigneten Operationalisierung motivorientierter moralischer Argumentation in der Elternbefragung. Die

spruch stehenden moralischen Begründungen konfrontiert worden seien. Dies könne kognitive Dissonanz und damit mehr kognitive Anstrengung bei der Verarbeitung bewirkt haben.

[387] Diese Annahme wurde aus der Erkenntnis abgeleitet, dass jüngere Kinder eher auf Basis greifbarer Erfahrungen, wie z.B. Bestrafung, urteilen, ältere Kinder hingegen schon in der Lage sind, sich in andere hineinzuversetzen, und somit ihr Urteil auch von den Motiven für violentes Verhalten abhängig machen können.

Eltern berichteten v.a. über ihre Erläuterung der Motive violenter Protagonisten, wie sie im Fernsehen präsentiert wurden (z.B. Einsatz von Gewalt zur Selbstverteidigung oder als Rache). Nicht eingegangen wurde auf mögliche dahinterstehende, negativ zu bewertende Motive (z.B. Einsatz von Gewalt, um Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, usw.). Auf diese Weise werde den Kindern, so Yang, nur das Verständnis der Handlung erleichtert – die Darstellung von Gewalt als gerechtfertigt werde aber nicht hinterfragt, sondern im Gegenteil sogar noch verstärkt.

Yang (2006, 86) folgert aus ihren Ergebnissen, dass *jede Art moralischer Urteile* in der Lage sei, die positive Einstellung von Kindern gegenüber in den Medien gezeigter Gewalt zu reduzieren. *Begründungen* für moralische Urteile seien jedoch wirksamer, wenn sie im häuslichen Umfeld durch die Eltern angewandt würden. In Bezug auf ein *differenzierteres moralisches Argumentationsniveau* erwies sich aber auch die kurzfristige Mediation innerhalb des Experiments als effektiv. Die Entwicklung komplexerer moralischer Überlegungen wird als wichtige Voraussetzung dafür betrachtet, dass Kinder tatsächlich kritische Einstellungen gegenüber Gewalt entwickeln und entsprechende Normen internalisieren.

Dass sich violente Medieninhalte, insbesondere als gerechtfertigt präsentierte Gewalt, ohne Mediation negativ auf das moralische Urteil von Kindern bzw. die Differenziertheit der dabei angewandten Begründungen auswirken, haben mehrere Untersuchungen gezeigt (vgl. z.B. Krcmar / Valkenburg 1999; vgl. dazu auch Kunczik / Zipfel 2004, 134f.; 2006, 253f.).[388] In einer Studie von Krcmar und Vieira (2005), in die 177 durchschnittlich 8,5 Jahre alte Kinder und deren Eltern einbezogen wurden, findet sich jedoch zudem der Hinweis, dass dieser Zusammenhang durch die *Fähigkeit zur Perspektivübernahme* moderiert wird. Die Nutzung fiktiver Gewaltdarstellungen besaß einen moderaten, aber signifikanten negativen Effekt auf die Fähigkeit zur Perspektivübernahme. Diese Fähigkeit wiederum beeinflusste die Anwendung komplexerer Argumentationsmuster bei der moralischen Beurteilung gerechtfertigter (nicht aber ungerechtfertigter) Gewalt. Die Perspektivübernahme wurde in dieser Studie in einer kognitiven Variante gemessen, d.h. Kinder bekamen fünf Szenarien präsentiert (z.B. „Du hast ein ganz neues Fahrrad, und Dein Freund möchte es sich ausleihen“) und sollten jeweils angeben, was sie selbst in Bezug auf das Geschehen dachten, und was sie glaubten, was die andere Person in der

[388] Vgl. auch Lemal / van den Bulck (2009), bei denen violenter Fernsehkonsum zwar nicht zu generell weniger hoch entwickelten Urteilsstrategien führte, aber bestimmte Strategien (z.B. Urteil in Abhängigkeit von der Sanktionierung von Gewalt) begünstigte (vgl. dazu auch Kapitel VI.4.2.6.).

Geschichte dachte. Die Verfasser vermuten, dass auch Empathie eine Rolle in der moralischen Argumentation von Kindern spielen könne.

Diese Annahme deckt sich mit Befunden von Studien, die als weitere Form der evaluativen Mediation Hinweise auf die *Perspektive des Gewaltopfers* untersucht haben. In einem von Nathanson und Cantor bereits 2000 veröffentlichten Experiment zeigte sich, dass Kinder (2. bis 6. Klasse), die aufgefordert worden waren, sich während der Rezeption eines Zeichentrickfilms in das Opfer hineinzuversetzen, den violenten Protagonisten weniger positiv, sein Verhalten als weniger gerechtfertigt und den gesamten Cartoon als weniger lustig beurteilten als Kinder, die diese Aufforderung nicht erhalten hatten. Auch bewerteten (v.a. jüngere) Kinder der Experimentalgruppe das Opfer der violenten Aktionen positiver als die Teilnehmer der Kontrollgruppe. Jungen, die die medienpädagogische Botschaft erhalten hatten, waren zudem selbst signifikant weniger aggressiv als Jungen in der Kontrollgruppe. Wie Nathanson und Cantor (2000) ausführen, ist der Hinweis auf die negativen Konsequenzen von Gewalt für das Opfer vor allem deshalb wichtig, weil violente Darstellungen meist so gestaltet sind, dass sie die Leiden des Opfers nicht zeigen, d.h. auch wenig Ansatzpunkte für eine Empathie-Entwicklung bieten und im Gegenteil eine Identifikation der Kinder mit dem attraktiv dargestellten violenten Protagonisten begünstigen.

Diese Befunde zur erfolgreichen medienpädagogischen Intervention durch Hinweise auf die negativen Folgen von Gewalt für das Opfer werden auch durch andere Studien unterstützt, die Hinweise auf eine Aggressionshemmung bzw. einen Prozess des „negativen Lernens“ durch das Zeigen „schmutziger“ Gewalt bzw. eine Identifikation mit dem Opfer fanden (vgl. Kapitel V.1.; VI.4.2.7.). Eine aktuelle Untersuchung zu dieser Thematik wurde von Konijn u.a. (2008) durchgeführt. Die Forscher produzierten drei Standbilder eines fiktiven Computerspiels, bei dem der Täter um sich schießend auf einem Auto stand, und die entweder durch Schussgeräusche (Fokus auf dem Helden), durch Schmerzensschreie eines unter dem Auto liegenden Verletzten (Opferperspektive mit erwachsenem Opfer) oder die Schreie eines unter dem Auto liegenden verletzten Babys (Opferperspektive mit Kind als Opfer) unterlegt wurden. Die Aggressivität der Probanden wurde mit einem Geräuschtest gemessen, bei dem die Versuchsteilnehmer über mögliche Hörschaden bei ihrem „Gegner“ informiert wurden. Probanden waren 70 junge Erwachsene mit einem Durchschnittsalter von 24 Jahren und einem hohen Bildungsstand. Die durch die Geräuschunterlegung vorgenommene Verlagerung des Fokus vom Täter zum Opfer hatte zwar keine Auswirkungen auf die Aggressivität der Probanden, allerdings konnte in der

Gruppe, die die Babyschreie hörte, eine stärkere Empathie mit dem Opfer gemessen werden. Ein erwachsenes Opfer bewirkte allerdings keine stärkere Empathiereaktion als die Fokussierung auf den Täter. Abgesehen von der Tatsache, dass hier erwachsene Probanden untersucht wurden, dürften Standbilder eines Computerspiels trotz der Geräuschuntermalung nicht dasselbe Involvement verursachen wie eine längere Szene, in der sich Empathie mit dem Opfer allmählich entwickeln kann, so dass die Ergebnisse dieser Studie die Wirksamkeit von Hinweisen auf die Opferperspektive bei Kindern nicht widerlegen.

Abschließend soll auf die letzte Differenzierung im Schema von Yang eingegangen werden, die Unterscheidung verschiedener *formaler Varianten* medienpädagogischer Interventionen. Hierbei gibt es v.a. die Möglichkeit, die vermittelte Botschaft als *Statement* zu formulieren oder sie in *Frageform* zu kleiden. In der bereits vorgestellten Studie von Nathanson und Yang (2003) zur Mediation in Bezug auf den Realitätsgehalt des Fernsehens hat sich gezeigt, dass Statements bei jüngeren Kindern (5 bis 8 Jahre) erfolgreicher waren – vermutlich, weil diese mit der Verarbeitung und Beantwortung der Fragen noch überfordert waren. Bei älteren Kindern (9 bis 12 Jahre) waren Statements mit einer positiveren Wahrnehmung violenter Programme verbunden, Fragen dagegen mit einer weniger positiven Wahrnehmung. Die Verfasserinnen interpretieren diesen Befund so, dass Statements von älteren Kindern möglicherweise als zu belehrend wahrgenommen werden, Fragen dagegen früher erworbenes Wissen aktivieren und zu kritischem Denken anregen. Bei Wenigsehern wirkten Fragen eher kontraproduktiv, bei Vielsehern waren sie hingegen die effektivste Maßnahme. Dies erklären Nathanson und Yang damit, dass Vielseher durch die Fragen möglicherweise aus ihrem gewohnten, passiven Sehstil herausgerissen werden, Wenigseher dagegen kognitiv so stark mit der Verarbeitung der Programme beschäftigt sind, dass sie durch Fragen irritiert und überfordert werden.

Wie diese Befunde zeigen, ist bei allen Interventionsstrategien zu berücksichtigen, dass sie auf das *Alter* und das *Verständnis* der Kinder zugeschnitten sein müssen. Wichtig ist aber dabei insbesondere, dass sie frühzeitig zum Einsatz kommen und angewandt werden, bevor sich zum einen *Präferenzen* für entsprechende Inhalte (vgl. von Salisch, Kristen, Oppl 2007; vgl. dazu auch Kapitel VII.2.), zum anderen aber auch *violente Einstellungen und Verhaltensweisen* bereits verfestigt haben und auch bevor der *Einfluss Gleichaltriger* auf die Wahrnehmung von Medieninhalten an Bedeutung gewinnt und den elterlichen Einfluss überlagert. So hat beispielsweise Nathanson (2001c) durch eine Befragung von durchschnittlich 19-jährigen Studienanfängern zum Fernsehverhalten während ihrer High-School-Zeit festgestellt, dass

die Jugendlichen eher gemeinsam mit Gleichaltrigen als mit ihren Eltern zusammen fernsahen, über problematische TV-Inhalte diskutierten und dabei positive und auch das Verhalten beeinflussende Einstellungen dazu entwickelten. Dieser Befund wird durch eine vergleichbare neuere Studie von Dalessandro und Chory-Assad (2006) bestätigt, in der 144 Schüler mit Spielerfahrung aus dem ersten bis vierten College-Jahr (80% zwischen 18 und 20 Jahren alt) über ihr Spielverhalten auf der High-School Auskunft geben sollten. Auch Dalessandro und Chory-Assad konstatierten, dass Jugendliche häufiger mit Gleichaltrigen als mit ihren Eltern spielen und sich auch häufiger mit diesen über den Inhalt asozialer Spiele austauschen. Das gemeinsame Spielen und der Austausch mit Gleichaltrigen wirkte sich über die wahrgenommene positive Haltung der Peers und deren Einfluss auf die eigene Einstellung gegenüber Spielen mit violentem und sexuellem Inhalt im Gegensatz zu elterlichen Mediationsmaßnahmen förderlich auf das (durch Selbstangaben gemessene) verbale und physische Gewaltverhalten der Befragten aus. Die Aussagekraft der Studie wird allerdings ebenso wie die der Untersuchung von Nathanson durch die Verwendung retrospektiver Selbstangaben, die mangelnde Berücksichtigung von Persönlichkeitsfaktoren sowie die fehlende Möglichkeit der Bestimmung der Kausalitätsrichtung (entsprechend disponierte Kinder können sich auch Peers aussuchen, die ihre Einstellungen und Präferenzen teilen) eingeschränkt.

Bestätigt werden die Befunde durch eine weitere Untersuchung. Kang (2007) fand in einer Pfadanalyse auf Basis der Daten von 184 amerikanischen Eltern und Kindern keinen Einfluss elterlicher Interventionsmaßnahmen auf die instrumentelle Nutzung (z.B. als Verhaltensvorbilder) und die wahrgenommene Bedeutung violenter Fernsehinhalte durch Kinder im Alter zwischen 11 und 15 Jahren.[389] Allerdings zeigte sich, dass Kinder, die sich mit Gleichaltrigen, die Action- und Gewaltprogramme mögen und glauben, dass diese nützliche Informationen enthalten, viel über solche Inhalte unterhalten und diese oft gemeinsam konsumieren, auch selbst eher einen instrumentellen Nutzen in Gewaltdarstellungen sahen und die Wichtigkeit entsprechender Inhalte höher einschätzten.

2.3. Elterliche Maßnahmen zur Verhinderung von Angst

Neben einer Veränderung der Einstellungen zur Gewalt bzw. eigenem Gewaltverhalten kann die Präsentation von Gewalt in den Medien, insbesondere in Nachrichtensendungen, v.a. bei Kindern auch Angstreaktionen hervorrufen (vgl. Kapitel

[389] Restriktive Maßnahmen steigerten den wahrgenommenen instrumentellen Nutzen sogar.

V.5.). Auch mit der Frage, wie Eltern mit dieser anderen unerwünschten Folge von Gewaltdarstellungen in den Medien umgehen können, hat sich die Forschung inzwischen befasst.[390]

In Bezug auf Maßnahmen gegen medieninduzierte Ängste wird zwischen *nicht-kognitiven* und *kognitiven* Strategien unterschieden. Nicht-kognitive Strategien umfassen keine verbalen Informationen und erfordern keine Auseinandersetzung mit dem angstauslösenden Stimulus. Sie bestehen vielmehr in Ablenkung (essen, den Raum verlassen), physischen Aktivitäten (z.B. Umarmung eines Stofftiers) oder der Nähe zu anderen. Nicht-kognitive Strategien haben sich v.a. für jüngere Kinder (bis ca. 7 Jahre) und auch eher bei Mädchen bewährt. Bei kognitiven Strategien hingegen steht die Beschäftigung mit dem furchteinflößenden Medieninhalt im Mittelpunkt. Kinder werden etwa darauf hingewiesen, dass die angstauslösenden Geschehnisse weit weg passieren, die Wahrscheinlichkeit, davon betroffen zu sein, sehr gering ist, usw. In Bezug auf das Geschlecht haben sich keine Unterschiede in der Wirksamkeit kognitiver Strategien bei Jungen und Mädchen gezeigt – entsprechende Botschaften eignen sich nach den Befunden älterer Studien aber eher für ältere Kinder, die schon besser in der Lage sind, diese Informationen zu verarbeiten und Schlussfolgerungen daraus abzuleiten. Dies gilt auch für Hinweise, die auf eine Unterscheidung von Realität und Fiktion abzielen, eine kognitive Strategie, die sich zwar in Bezug auf eine Verminderung der Akzeptanz von Gewalt nur bedingt als wirksam erwiesen hat, die sich aber als Bewältigungsstrategie medieninduzierter Ängste offenbar durchaus bewährt (vgl. Harrison / Cantor 1999; Cantor 2002; 2003; 2009; Valkenburg / Cantor / Peeters 2000 und zusammenfassend Kunczik / Zipfel 2004, 272; 2006, 147, 375).[391] Allerdings funktioniert diese Strategie nur in Bezug auf fiktive Inhalte, nicht in Bezug auf Nachrichten, die Kinder zum einen direkt durch die dargestellten Inhalte, zum anderen aber auch indirekt durch die bei den Eltern selbst ausgelöste Angst beunruhigen können (vgl. Valkenburg 2004, 81f.; Comer u.a. 2008).

Welche Strategien in Bezug auf reale Medieninhalte sinnvoll sein können, haben Buijzen, Walma van der Molen und Sondij (2007) anlässlich der Ermordung des

---

[390] Dies ist auch ein wichtiges Problem für Erzieherinnen. Wie Holzwart (2009) auf Basis einer quantitativen und qualitativen Befragung von Erzieherinnen herausarbeitet, sehen diese ein Informationsdefizit im Hinblick auf den geeigneten Umgang mit medieninduzierten Ängsten bei Vorschulkindern.

[391] Zu einer Untersuchung der tatsächlichen Anwendung dieser Strategien durch Eltern, die ein Übergewicht bei den kognitiven Strategien fand, wenn auch Eltern jüngerer Kinder stärker nicht-kognitive Strategien einsetzten, vgl. Moyer-Gusé / Smith 2007.

Filmemachers Theo van Gogh in den Niederlanden untersucht.[392] Im Fokus des Interesses stand die Frage, wie sich aktive und restriktive Interventionsstrategien auf die Effekte der Berichterstattung bei 8- bis 12-jährigen Kindern (N = 451) auswirkten. Bei *älteren Kindern* (10 bis 12 Jahre) zeigten sich *keinerlei Effekte* der Intervention, bei *jüngeren Kindern* (8 bis 10 Jahre) war die Beziehung zwischen Nachrichtenrezeption und Angst, Sorgen und Wut in Bezug auf das Ereignis geringer ausgeprägt, wenn die Eltern (nach Auskunft der Kinder) in hohem Maße *aktive Mediationsstrategien* (Gespräche über das Ereignis) anwandten, als wenn sie dies in geringerem Maße oder gar nicht taten. Obwohl aktive Mediationsstrategien den Zusammenhang zwischen Nachrichtenkonsum und Reaktionen der Kinder in positiver Weise moderierten, zeigten Kinder, deren Eltern mit ihnen ausführlich über das Ereignis sprachen, dennoch insgesamt intensivere emotionale Reaktionen. Die Forscherinnen bieten hierfür zwei Erklärungen an: Zum einen kann es sich um einen umgekehrten Kausalzusammenhang handeln, d.h. Eltern, deren Kinder starke Reaktionen auf die Nachricht von der Ermordung van Goghs zeigten, sprachen mit diesen mehr über das Ereignis, was den Kindern half, besser mit den rezipierten Nachrichten umzugehen. Es ist aber auch möglich, dass die Eltern in den Gesprächen mit ihren Kindern Sorgen und Ängste erst auslösten. Dafür spricht der Befund, dass Kinder, die ein hohes Maß aktiver Mediation erfuhren, v.a. dann stärker emotional reagierten als die Kinder mit einem niedrigen Maß aktiver Mediation, wenn sie insgesamt wenig Nachrichten sahen. Die elterliche Kommunikation stellte hier also möglicherweise quasi eine Ersatzquelle für mediale Informationen dar.

Bei Kindern, deren Eltern *restriktive Maßnahmen* anwandten (d.h. Verbot, entsprechende Nachrichten zu sehen bzw. zu lesen), waren *mehr Ängste und Sorgen* festzustellen. Die Verfasserinnern erklären dies mit der Erkenntnis, dass in Familien, in denen Verbote angewandt werden, häufig auch weniger Möglichkeiten bestehen, Ängste in Bezug auf Ereignisse zu thematisieren, über die die Kinder auch aus anderen Quellen (z.B. Freunde) erfahren. Möglich wäre auch, dass das restriktive Verhalten das Bewusstsein der Kinder für das Ereignis und die negativen Erwartungen in Bezug auf die Situation erhöht.

In ihrer Bilanz weisen die Forscherinnen darauf hin, dass eine Reduktion des Fernsehkonsums durchaus eine sinnvolle Maßnahme sein kann, emotionale Reaktionen der Kinder zu begrenzen. Vermutlich ist sie aber dann effektiver, wenn sie von elter-

[392] Theo van Gogh war ein niederländischer Filmemacher und Kolumnist, der 2004 von einem muslimischen Extremisten auf offener Straße getötet wurde.

lichen Erklärungen begleitet ist. Folglich verdient das Zusammenspiel von aktiven und restriktiven Interventionsmaßnahmen stärkere Aufmerksamkeit – wobei die Wirksamkeit auch stets von Charakteristika des Kindes und der Familie abhängt.

Speziell mit der Mediation nachrichtenbewirkter Bedrohungsgefühle hat sich eine weitere Studie befasst. Comer u.a. (2008) zeigten 90 Kindern zwischen 7 und 13 Jahren und ihren Müttern nach einer Vorbefragung einen 12-minütigen Ausschnitt aus einer Nachrichtensendung über die Gefahren des Terrorismus. Die Hälfte der Mütter war vor der Rezeption im Umgang mit medieninduzierten Ängsten ihrer Kinder eine Stunde lang geschult worden (*Coping and Media Literacy Approach*). Insbesondere wurde den Müttern ein eigenes sicheres Modellverhalten, Lob für eigene Angstbewältigungsansätze des Kindes und ein Hinterfragen dysfunktionaler Statements auch im Sinne einer Kritik an einer verzerrten Realitätsdarstellung durch die Medien und eine Betonung hoffnungsvoller Aspekte nahe gelegt. Die andere Hälfte der Mütter erhielt nur allgemeine Informationen zu verschiedenen Formen medienpädagogischer Erziehung. Die Teilnehmer dieser Gruppe sollten sich Gedanken darüber machen, wie sie sich mit dem Kind über das Thema des Terrorismus unterhalten würden, und dann so mit ihrem Kind über das Gesehene sprechen, wie sie es für richtig hielten (*Discussion as Usual*). Nach der gemeinsamen Rezeption des Nachrichtenausschnitts füllten Mütter und Kinder einen Fragebogen aus und hatten dann Gelegenheit, das Gesehene 10 Minuten lang miteinander zu besprechen, bevor sie erneut befragt wurden (in einer Kontrollgruppe ebenfalls geschulter Mütter fand keine Diskussion mit den Kindern statt). In den insgesamt drei Befragungen wurden bei Kindern und Müttern Angst und die wahrgenommene Bedrohung gemessen. Es zeigte sich, dass Kinder, deren Eltern nach eigenem Gutdünken mit ihren Kindern über die Nachrichtensendung sprachen, zum zweiten und dritten Messzeitpunkt eine stärkere Wahrnehmung gesellschaftlicher Terrorbedrohung und nur zum zweiten Messzeitpunkt auch persönlicher Terrorbedrohung hatten. In Bezug auf Angst und die wahrgenommene Bedrohung durch Naturkatastrophen zeigten sich keine signifikanten Unterschiede zwischen den Gruppen. Interessanterweise unterschieden sich die Reaktionen der Kinder aller medienpädagogisch geschulten Mütter nicht – unabhängig davon, ob eine Diskussion zwischen Müttern und Kindern stattgefunden hatte oder nicht. Dies führen die Autoren auf das nonverbale Verhalten der Mütter während der Rezeption des Stimulusmaterials zurück (Unterhaltungen während der Rezeption fanden auf Instruktion der Versuchsleiter hin nicht statt, und Hinweise auf eine mögliche unbewusste Ausstrahlung von Angstgefühlen waren Gegenstand des Trainings gewesen). Außerdem zeigte sich, dass auch die Mütter selbst durch die Schulung (unabhängig von der Gelegenheit, das Gelernte anzuwen-

den) besser in der Lage waren, mit Bedrohungs- und Angstgefühlen umzugehen, was sich vermutlich ebenfalls positiv auf die Reaktionen ihrer Kinder auswirkte.

3. Schulische Maßnahmen

Eine weitere wichtige Instanz für die Vermittlung eines kompetenten Umgangs mit den Medien ist die Schule. Die dort durchgeführten Programme werden allerdings nur selten empirisch evaluiert, so dass fundierte Aussagen über die Wirksamkeit in der Schule umgesetzter Lehrpläne und medienpädagogischer Einheiten nach wie vor schwierig sind. Der Forschungsstand der bis 2004 erschienenen wenigen Studien in diesem Bereich (vgl. Huesmann u.a. 1983; Vooijs / van der Voort 1993; Kleber 2001; Robinson u.a. 2001; Robinson 2003; Rosenkoetter u.a. 2004; vgl. zusammenfassend Cantor / Wilson 2003; Kunczik / Zipfel 2004, 276-280; 2006, 379-386) lässt sich dahingehend bilanzieren, dass es zumeist nicht möglich ist, die Anziehungskraft violenter Inhalte sowie deren Konsum zu verringern, wenn auch Interventionen, die den Medienkonsum insgesamt drosseln, zugleich negative Effekte von Mediengewalt zu reduzieren scheinen. Die Effekte schulischer Lehreinheiten sind vermutlich nicht von langer Dauer, so dass sich eine Wiederholung entsprechender Maßnahmen über einen längeren Zeitraum hinweg empfiehlt. Die wirksamen Elemente medienpädagogischer Lehreinheiten zu identifizieren, ist aufgrund der Heterogenität der eingesetzten Instrumente schwierig, es deutet sich aber an, dass bei älteren Kindern solche Ansätze erfolgversprechender sind, die sich statt auf Belehrungen auf eine aktive Auseinandersetzung mit der Thematik, z.B. in Form von Aufsätzen, konzentrieren. In Bezug auf den Einsatz von medialen Inhalten, die eine Anti-Gewalt-Botschaft transportieren sollen, besteht eine wichtige Erkenntnis darin, dass *Bumerang-Effekte* vorkommen können (vgl. Doolittle 1980; Wilson u.a. 1992; Filotas 1993; Winkel / DeKleuver 1997). Diese treten z.B. dann auf, wenn die vermittelten Botschaften zweideutig sind oder das Thema „Gewalt“ aus verschiedenen Perspektiven darstellen (z.B. auch Kritik am Opfer enthalten).

Seit 2004 sind einige weitere Untersuchungen zur Wirksamkeit medienpädagogischer Lektionen in der Schule hinzugekommen, deren Befunde insgesamt ein heterogenes Bild vermitteln: So fand z.B. Sarah Byrne (2009) weitere Hinweise auf das Risiko eines Bumerang-Effekts. In ihrer Studie mit 156 Kindern der 4. und 5. Klasse nahmen die Probanden über einen Zeitraum von zehn Wochen an vier Sitzungen von 20 Minuten bis zu 1 Stunde Dauer teil, in denen reale und mediale Gewalt, die Wirkung von Mediengewalt, Möglichkeiten zur Vermeidung dieser Effekte und die

Beurteilung gewalttätiger Protagonisten u.a. auch mit Hilfe von Filmausschnitten thematisiert wurden. In einer Versuchsgruppe schrieben die Kinder im Anschluss an das Programm einen Aufsatz darüber, was sie gelernt hatten, und wurden auf Video aufgenommen, während sie diesen verlasen. In einer anderen Versuchsgruppe wurde auf diese kognitive Vertiefung des Lernstoffs verzichtet. Eine Kontrollgruppe setzte sich lediglich in einer Sitzung mit der Darstellung verschiedener Berufe in den Medien auseinander. Als abhängige Variable diente die Bereitschaft, sich aggressiv zu verhalten, die insgesamt zu vier Zeitpunkten gemessen wurde – zuletzt sechs Wochen nach Ende des Programms. Zu den Messzeitpunkten 2, 3 und 4 sahen die Kinder vor der Beantwortung des Fragebogens einen 3-minütigen Ausschnitt aus *Karate Kid*. Es stellte sich heraus, dass das medienpädagogische Programm alleine keine Reduktion, sondern vielmehr einen Anstieg der Aggressionsbereitschaft bewirkte, den die Verfasserin auf die höhere Aufmerksamkeit für die als Beispiele verwendeten violenten Clips im Vergleich zu der den Lektionen zugewandten Aufmerksamkeit zurückführt. Dieser Effekt ließ sich durch die zusätzliche kognitive Aufgabe vermeiden – die in dieser Versuchsgruppe festgestellte Gewaltreduktion kann allerdings nur bedingt als Erfolg gewertet werden, weil auch in dieser Gruppe die Aggressionswerte zu keinem Zeitpunkt unter denen der Kontrollgruppe lagen. Byrne (2009, 12; Hervorhebung im Original) kommt dementsprechend zu dem Schluss: „[…] using clips with a cognitive activity may provide an opportunity to teach the concepts using violent clips without *raising* willingness to use aggression. At this point, we say that media literacy lessons ranged from harmful to not harmful, but should be cautious of claiming that the lessons are 'helpful' without further study." Zudem fand die Verfasserin Hinweise auf die kurzfristige Natur der durch die Intervention bewirkten Effekte.

In einem weiteren Experiment haben sich Byrne, Linz und Potter (2009) ausführlicher mit dem Bumerang-Effekt auseinandergesetzt. In einer Studie mit 128 Kindern im Alter zwischen 5 und 12 Jahren verglichen sie eine Gruppe, in der die 30-minütige Lektion mit violenten Beispielclips illustriert wurde, mit einer Gruppe, die eine medienpädagogische Lektion ohne solche Filmausschnitte erhielt. Zwei weitere Versuchsgruppen erhielten eine Lektion über berufliche Karrieren in den Medien, wobei eine Gruppe davon ebenfalls die violenten Filmclips gezeigt bekam. Auch in dieser Studie konnte in den Experimentalgruppen mit violenten Clips (mit oder ohne medienpädagogische Lektion) ein Bumerang-Effekt nachgewiesen werden, d.h. diese Kinder zeigten nach der medienpädagogischen Intervention eine höhere Aggressionsbereitschaft als davor (gemessen über den Grad der Zustimmung zu sechs Items zur Angemessenheit von Gewaltverhalten). Dieser Bumerang-Effekt trat allerdings

nicht auf, wenn die Kinder nur die medienpädagogische Lektion erhalten, aber keine Clips gesehen hatten.

Die Autoren wollten außerdem klären, ob der Bumerang-Effekt auf einen *Priming-Prozess* (d.h. Aktivierung violenter Verhaltenstendenzen bei der kognitiven Verarbeitung der violenten Clip) oder auf eine *Reaktanz-Reaktion* (d.h. „Trotzreaktion" auf die (vermeintliche) Einschränkung der eigenen Freiheit durch die belehrenden Elemente der medienpädagogischen Intervention) zurückgeht. Byrne, Linz und Potter kommen zu dem Ergebnis, dass eher ein Priming- als ein Reaktanz-Effekt vorlag, da das medienpädagogische Programm alleine, d.h. ohne Clips, keinen Bumerang-Effekt auslöste. Zusätzliche Unterstützung erhielt diese Annahme durch den Befund, dass die Schüler in der Interventionsgruppe mit Clip den Filmausschnitten nach eigenen Angaben mehr Aufmerksamkeit widmeten und sie interessanter fanden als die Ausführungen des Lehrers. Darüber hinaus wurden Reaktanz-Reaktionen in Bezug auf die medienpädagogische Botschaft sowie Reaktanz als Charakterzug gemessen, diese Variablen hatten aber auf den Bumerang-Effekt keinen Einfluss.

Die Forscher (2009, 242) folgern aus ihren Ergebnissen: „[…] that the violent clips are more powerful than the instructional (antiviolent) elements and may override the potential positive effects of participating in such a lesson." Dass die Intervention ohne Filmclips zwar nicht zu einer Erhöhung, aber auch nicht zu einer Verringerung der Aggressionsneigungen führte, halten Byrne, Linz und Potter für ein realistisches Ergebnis, da das Ziel solcher Maßnahmen eher im Aufbau einer Resistenz gegenüber medieninduzierten Gewaltreaktionen als in deren Reduktion bestehe und aufgrund einer einzigen Lektion auch keine stärkeren Wirkungen zu erwarten gewesen seien.

Nur bedingt erfolgreich war auch ein von Erica Scharrer (2005b; 2006) bei 93 Sechstklässlern getestetes Programm, das aus fünf über sechs Wochen verteilten einstündigen Einheiten bestand. Das Programm beinhaltete Diskussionen über und die kritischen Analyse von als besonders risikoreich geltenden Formen von Gewaltdarstellungen (von einem attraktiven Täter ausgeübte, gerechtfertigte, belohnte Gewalt ohne negative Konsequenzen). Der Lernerfolg wurde im Hinblick auf das Urteil der Schüler zu folgenden Aspekten gemessen: 1. Konstruktion von Realität durch die Medien bzw. Unterschiede zwischen realer Gewalt und medialer Gewaltdarstellung; 2. Darstellung von Gewalt als Problemlösungsmechanismus; 3. Faktoren der Gewaltdarstellungen, die negativen Einfluss auf das Publikum haben; 4. Soziale Verantwortung der Medien bei der Darstellung von Gewalt.

Es zeigte sich, dass die Sechstklässler nach dem Programm stärker als vor der Durchführung des Programms und stärker als die Kontrollgruppe (34 Fünftklässler) der Ansicht waren, dass die mangelnde Darstellung von Bestrafung für Gewaltverhalten sowie die Attraktivität von Gewalttätern negative Auswirkungen auf das Publikum hat. Auch meinten sie eher, dass Gewalt in den Medien oft mit Belohnung verbunden sei, und sie glaubten weniger, dass das Fernsehen die negativen Folgen von Gewalt für das Opfer bzw. dessen Umfeld in angemessener Weise zeige. Scharrer folgert, dass die Schüler durch das Programm gelernt hätten, risikobehaftete Gewaltdarstellungen zu erkennen, sie mit negativen Folgen für die Zuschauer in Verbindung zu bringen und die Verantwortung der Medienschaffenden kritischer zu beurteilen. Allerdings erwiesen sich nur vier von elf untersuchten Items sowohl im Vorher-Nachher-Vergleich als auch im Vergleich mit der Kontrollgruppe als signifikant, so dass die Annahmen der Verfasserin nur teilweise bestätigt werden konnten. Die mit einer offenen Frage gemessene Beurteilung eines konkreten Filmausschnitts ergab zusätzliche Hinweise darauf, dass die Schüler für Gewaltdarstellungen und deren Folgen sensibilisiert worden waren (die Aussagen fielen etwas kritischer und präziser aus und thematisierten eher ethische Aspekte).[393]

Überzeugendere Erfolge eines schulischen Interventionsprogramms konnten Rosenkoetter, Rosenkoetter und Acock (2009) dokumentieren. In einer früheren Studie bei Erst- bis Drittklässlern hatten Rosenkoetter u.a. (2004) bereits festgestellt, dass ein einjähriges Schulprogramm, das die verzerrte Realitätsdarstellung des Fernsehens in Bezug auf Gewalt betonte, bei Mädchen den Konsum von Mediengewalt, die Identifikation mit violenten Fernsehhelden und die positive Einstellung gegenüber Fernsehgewalt reduzierte, das (von Gleichaltrigen berichtete) Aggressionsverhalten aber nicht verringerte. Bei Jungen hingegen waren positive Effekte in Bezug auf das Aggressionsverhalten, nicht aber in Bezug auf die anderen abhängigen Variablen festzustellen.

Die neuere Untersuchung von Rosenkoetter, Rosenkoetter und Acock (2009) verfolgte das Ziel, längerfristige Effekte eines schulischen Interventionsprogramms zu untersuchen und dabei auch die Wirkung auf verschiedene Altersgruppen zu unterscheiden. Die Forscher setzten in einer groß angelegten Studie knapp 500 Kinder der 1. bis 4. Klasse innerhalb von sieben Monaten einer Reihe von 28 Lektionen à 20 bis

[393] Die Darstellung und Interpretation der Ergebnisse fällt bei Scharrer (2005b) positiver aus als in der späteren Veröffentlichung (Scharrer 2006), da die Befunde durch die Einbeziehung der Kontrollgruppe relativiert wurden.

30 Minuten aus.[394] Diese stark mit interaktiven Elementen arbeitenden Lerneinheiten befassten sich mit der Unterscheidung hilfreicher und gefährlicher Fernsehbotschaften, mit alternativen Möglichkeiten der Freizeitgestaltung, mit der Unterscheidung von Fiktion und Realität, insbesondere im Hinblick auf effektive (gewaltfreie) Problemlösungsstrategien, mit der Wahl von Vorbildern (echten Vorbilder vs. Fernsehhelden) sowie der kritischen Auseinandersetzung mit Fernsehinhalten, die eine Zeitverschwendung darstellen. Als Kontrollgruppe fungierten 242 Kinder aus denselben Klassenstufen. Sieben Monate nach der Intervention erhielt die Hälfte der Kinder in der Interventions-Gruppe noch einmal zwei Lektionen von 30 bis 40 Minuten mit einer Zusammenfassung der behandelten Themen, die sie dann für eine Klasse jüngerer Kinder aufbereiteten. Die Kinder wurden zu Beginn des Programms, nach der Hälfte der Lektionen, einige Wochen und acht Monate nach dem Ende der Intervention interviewt.

Durch das Programm konnte eine signifikante Reduktion des Konsums violenter Medieninhalte erzielt werden. Die Kinder identifizierten sich weniger mit violenten Fernsehhelden und zeigten eine kritischere Einstellung gegenüber TV-Gewalt. Diese Effekte galten für beide Geschlechter und alle Altersgruppen.[395] Die Reduktion des violenten TV-Konsums war noch acht Monate nach der Intervention festzustellen. Die Auffrischungs-Sitzungen zeigten allerdings keine nennenswerte Wirkung, und die Forscher konnten keine Verhaltenseffekte (gemessen zunächst über die Beobachtung des Spielverhaltens, später über die Angaben von Mitschülern) feststellen.

Nach der von Hubert Kleber (2001) vorgelegten Untersuchung eines zweiwöchigen Interventionsprogramms zur gewaltfreien Konfliktlösung für die 5. und 6. Klasse an Hauptschulen, die positive Effekte im Hinblick auf eine Verringerung der Attraktivität violenter Filmidole und der Angemessenheit gewalttätiger Konfliktlösungsstrategien erbracht hat, liegt mittlerweile eine weitere deutsche Untersuchung zur Wirksamkeit medienpädagogischer Lektionen in Schulen vor. Im Rahmen der vom *Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen* durchgeführten Studie *Berliner*

---

[394] Die Autoren führen folgende Kritikpunkte an: Die Kinder wurden den Versuchsbedingungen nicht zufällig, sondern im Klassenverband zugeordnet, wobei die Klassen, deren Lehrer die geringste Teilnahmebereitschaft zeigten, die Kontrollgruppe stellten. Die Lehrer waren bei der Intervention anwesend und könnten auch im übrigen Unterricht Bezug auf die dort behandelten Inhalte genommen haben.

[395] Lediglich für die kritische Einstellung zu violenten TV-Inhalten zeigten sich Unterschiede dahingehen, dass sich die allgemeine Einstellung zur Gewalt stärker bei jüngeren Kindern änderte, während die Beherrschung der im Curriculum angesprochenen Themen bei älteren Kindern etwas besser ausfiel.

Längsschnitt Medien (vgl. Kapitel VII.2.) wurde in Zusammenarbeit mit den beteiligten Schulen ein medienpädagogisches Programm entwickelt und evaluiert, dessen Ziel darin bestand, eine altersadäquate, moderate Mediennutzung ohne negative Nebeneffekte zu bewirken (vgl. Kleimann / Mößle 2008, 6). Von den insgesamt 1.059 Teilnehmern der Studie begannen 492 Schülerinnen und Schüler in 20 dritten Klassen mit dem medienpädagogischen Programm. In der 3. Klasse bestand dieses nach zwei Pilot-Lektionen aus einer zwölfteiligen Lerneinheit („Vom Leichtmatrosen zum Medienlotsen“ bzw. „Media Pilot Training Program“). Diese basierte auf einer Geschichte, in der sich Schüler und Lehrer einer 3. Klasse nach einer Kontroverse über unangemessene Mediennutzung auf einem Schulausflug auf einen „Mediennutzungsvertrag“ einigten. Neben diesem „Vertrag“ kamen in dieser Phase zudem ein Freizeit- und Medientagebuch und ein TV-Planungs-Instrument zum Einsatz. In der 4. Klasse folgten ein Jahr später 12 Lektionen mit dem Titel „Die Eliza-Protokolle“. Ebenfalls auf Basis einer Geschichte setzten sich die Schüler mit durch Medien bewirkten Problemen (Mediengewalt, soziale Isolation, Suchtverhalten usw.) und der Notwendigkeit eines vernünftigen Umgangs mit Medien auseinander. In beiden Lerneinheiten spielten Übungen, Rollenspiele, Interviews mit Gleichaltrigen und Verhaltenstrainings eine wichtige Rolle. Die Lehrer waren angehalten, durch klare Instruktionen auf eine Reduktion der Nutzung elektronischer Medien von maximal 60 Minuten pro Schultag hinzuwirken und die negativen Effekte altersinadäquater Mediennutzung zu diskutieren. Zugleich sollten sich die Lehrer offen gegenüber Berichten der Schüler über die faszinierenden Aspekte der Nutzung elektronischer Medien zeigen, um die Lebenswelt ihrer Schüler besser zu verstehen und von diesen in ihrer Ratgeberfunktion eher akzeptiert zu werden. Ein wichtiger Bestandteil des Programms war zudem die Einbeziehung der Eltern – nicht nur durch gedrucktes Informationsmaterial, sondern auch durch Eltern-Lehrer-Konferenzen, die auch weniger engagierte Eltern ansprechen sollten.

Vor und nach der ersten sowie nach der zweiten Lerneinheit wurden die teilnehmenden Kinder sowie 454 Schülerinnen und Schüler aus 20 Kontrollklassen befragt. Zum ersten, dritten und vierten Messzeitpunkt der Studie erfolgte zudem eine Eltern- und zu allen Messzeitpunkten eine Lehrerbefragung.[396] Auf Basis der Daten von 401 Mitgliedern der Interventions- und 363 Mitgliedern der Kontrollgruppe, für die Angaben zu allen drei Messzeitpunkten vorlagen, kommen die Forscher zu dem Ergebnis, dass die medienpädagogischen Lektionen positive Effekte bewirkten. Die

[396] Die genaue Messung der Variablen wird in dieser Studie nicht erläutert. Zu näheren, allerdings ebenfalls wenig konkreten Details vgl. Mößle / Roth 2009 und Kapitel VII.2.

konkrete Erhebung der einzelnen Variablen und das Vorgehen bei der Analyse werden allerdings nur rudimentär dokumentiert und sind daher nur bedingt nachvollziehbar.[397] Kleimann und Mößle (2008) verbuchen es als Erfolg der Intervention, dass sich die schon zu Beginn der Untersuchung bestehenden Unterschiede zwischen der Interventions- und der Kontrollgruppe so ausweiteten, dass zum dritten Messzeitpunkt bei den Kindern der Interventionsgruppe signifikant weniger Fernsehgeräte und Spielekonsolen im Kinderzimmer standen als bei den Kindern der Kontrollgruppe. Der Fernseh- und Computerspielkonsum stieg zwar (wie der Anteil der Kinder mit Konsolen im Kinderzimmer) zwischen den beiden Messzeitpunkten in beiden Gruppen an, in der Interventionsgruppe verlief dieser Anstieg aber weniger steil. Auch die Nutzung altersinadäquater Computerspiele steigerte sich in der Interventionsgruppe in schwächerem Maße. Die Ergebnisse waren hier allerdings nicht signifikant. Das elterliche Engagement in Bezug auf eine Regulierung der Fernsehnutzung erhöhte sich in der Interventionsgruppe signifikant stärker als in der Kontrollgruppe, führte aber aufgrund des anfangs niedrigeren Niveaus in der Interventionsgruppe nur zu einem ungefähren Gleichstand in beiden Gruppen. In Bezug auf die elterliche Regulierung des Computerspielkonsums war zwar ein Anstieg festzustellen, der aber nicht signifikant war. Was die Schulleistungen betrifft, steigerten zwar in der Interventionsgruppe mehr Kinder ihre Noten als in der Kontrollgruppe, aber auch diese Effekte waren nicht signifikant. Entsprechende positive Auswirkungen der Intervention halten die Verfasser offensichtlich nur für eine Frage der Zeit, wenn sie schreiben (Kleimann / Mößle 2008, 8): „Regarding school achievement, further measurements have to be obtained before we can assess true effects of our media education program."

Aussagen über Effekte der Intervention auf das Gewaltverhalten können die Autoren (noch) nicht treffen,[398] da dieses erst ab dem dritten Messzeitpunkt erhoben worden ist. Das im Rahmen dieser Längsschnittanalyse durchgeführte Interventionsprogramm wurde auch in der 5. Klasse fortgesetzt und zu einem vierten Messzeitpunkt evaluiert. Die Analyse der entsprechenden Daten liegt allerdings noch nicht

[397] So werden beispielsweise in den Auswertungen die Daten für den ersten und den dritten Messzeitpunkt ausgewiesen, ohne über die Daten zum zweiten Messzeitpunkt zu berichten.

[398] Weitere Untersuchungen zu medienpädagogischen Programmen, die auf eine Reduktion des Medienkonsums abzielten, um damit negative Konsequenzen wie z.B. Violenz zu verringern, die Auswirkungen verringerten Medienkonsums aber nicht maßen, werden hier nicht weiter berichtet. Vgl. dazu z.B. Barkin 2009; Dennison u.a. 2004; Robinson / Borzekowski 2006. Dasselbe gilt für Studien über Schulprogramme zur Gewaltreduktion, in denen Lektionen zum Umgang mit Mediengewalt nur eines von zahlreichen Elementen waren (neben Ärgermanagement, Konfliktlösungsfähigkeiten usw.) und der Konsum von Mediengewalt selbst nicht gemessen wurde. Vgl. dazu z.B. Botvin / Griffin / Nichols 2006.

vor. Mittlerweile wurde zudem eine fünfte Befragung durchgeführt, und eine Fortsetzung der Untersuchung bis zur 9. Klasse ist geplant (vgl. Mößle / Roth 2009).

4. Die Wirkung von Altersfreigaben

Bei der Umsetzung medienpädagogischer Maßnahmen und insbesondere der Restriktion des Zugangs ihrer Kinder zu schädlichen Inhalten soll die Kennzeichnung von Filmen und Spielen durch Altersempfehlungen und Inhaltssymbole Eltern eine Hilfestellung bieten. So unterscheidet bei Spielen das europaweit gültige PEGI-System (*Pan-European Game Information*) die Altersklassen 3, 7, 12, 16 und 18 Jahre sowie Symbole für Gewalt, Vulgärsprache, Angst, Drogen, Sex, Diskriminierung, Glücksspiel und Onlinespielbarkeit (vgl. www.pegi.info.de). In Deutschland werden Spiele zusätzlich mit der Alterskennzeichnung der USK (*Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle*; www.usk.de) versehen, die zwischen Spielen ab 0, 6, 12, 16 und 18 Jahren unterscheidet. Dieselben Altersstufen verwendet die FSK (*Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft*; www.fsk.de) für die Kennzeichnung von Bildträgern mit Filmen. Die Frage der Funktionstüchtigkeit des deutschen Jugendmedienschutzsystems[399] sowie der tatsächlichen Nutzung von Alterseinstufungen durch die Eltern[400] soll hier nicht weiter erörtert werden. Angesichts der Tatsache, dass diese Kennzeichnungssysteme auch bei Kindern und Jugendlichen selbst gut bekannt sind[401] und diese zu einem hohen Anteil Kontakt mit nicht altersadäquaten Spielen haben,[402] interessiert an dieser Stelle v.a. die mittlerweile auch empirisch untersuchte Frage nach einer möglichen Attraktivitätssteigerung insbesondere violenter Spiele durch Alters- und Inhaltsangaben.[403]

---

399 Zu einer Evaluation des deutschen Jugendmedienschutzes vgl. z.B. den Bericht des Hans-Bredow-Instituts (2007) inkl. eines Sonderberichts zu Video- und Computerspielen (vgl. Brunn u.a. 2007) und einer Teilstudie des JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis zur Akzeptanz des Jugendmedienschutzes bei Eltern, Jugendlichen und Pädagogen (vgl. Theunert u.a. 2007). Zu einer Kritik an den Alterseinstufungen der USK vgl. auch einen kontrovers Bericht des *Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen* (vgl. Höynck u.a. 2007).

400 Vgl. z.B. Gentile / Walsh 2002; Roberts / Foehr / Rideout 2005; Nikken / Jansz / Schouwstra 2007; KIM-Studie 2008; Funk u.a. 2009.

401 Der JIM-Studie 2009 (43) zufolge haben 83% der Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren solche Altersbegrenzungen schon gesehen, weitere 15% wissen um deren Existenz.

402 In der JIM-Studie 2009 (43) gaben 65% der Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren an, schon einmal nicht altersadäquate Spiele gespielt zu haben.

403 Zu entsprechenden Hinweisen im Rahmen einer Fokus-Gruppen-Studie vgl. auch Raney / Smith / Baker 2006, 174.

In einer 2003 durchgeführten Meta-Analyse kamen Brad J. Bushman und Joanne Cantor (2003) auf Basis von 18 Studien zu dem Ergebnis, dass Ratings (unabhängig davon, ob es sich um Alters- oder Inhaltsangaben handelt), die Attraktivität von Medieninhalten eher erhöhten, wenn der festgestellte Effekt auch sehr klein war (r = .12). Die Attraktivitätssteigerung fiel bei männlichen Probanden stärker aus als bei weiblichen. Bis zu einem Alter von 8 Jahren verringerten Hinweise auf schädliche Inhalte das Interesse eher, danach (ab ca. 11 Jahren) war ein Anstieg etwa bis zum Alter von 22 Jahren zu verzeichnen, der sich in höherem Alter wieder umkehrte (nachgewiesen für Personen ab 36 Jahren; Probanden im Alter zwischen 23 und 36 Jahren wurden nicht untersucht). In diese Meta-Analyse gingen Studien zur Ratings in Bezug auf Gewalt, Sexualität und Obszönität ein.

Als ein Beispiel für die in dieser Meta-Analyse berücksichtigten Studien zu Gewaltratings soll exemplarisch eine Untersuchung von Bushman (2006) näher geschildert werden. Dieser legte 900 9- bis 77-jährigen Probanden (aufgeteilt in fünf Altersgruppen) kurze Beschreibungen violenter und nicht-violenter fiktiver TV-Programme vor und fragte sie danach, wie gerne sie die entsprechenden Sendungen sehen wollten. Die violenten Programmbeschreibungen waren mit einem Warnhinweis („This program contains violence. Viewer discretion is adviced“), einem rein informativen Hinweis („This program contains violence“) oder gar keinem Hinweis versehen. Das Ergebnis bestätigte den Befund einer früheren Studie von Bushman und Stack (1996) bei College-Studenten: Unabhängig vom Alter stellte sich heraus, dass die Probanden bei violenten Programmen eher den Wunsch äußerten, diese zu sehen, wenn sie mit einem Warnhinweis versehen waren. Informative Hinweise erhöhten die Attraktivität hingegen nicht. Bushman schließt aus seinen Befunden auf einen *Forbidden-Fruit-Effekt* durch Warnhinweise. Seine Annahme, dass dieser Effekt auf die Auslösung von Reaktanz durch den Warnhinweis zurückzuführen sei (d.h. Reaktanz als Reaktion auf das Gefühl, in seiner Freiheit beschnitten zu werden, sich nach den eigenen Wünschen zu verhalten), kann er mit der gewählten Untersuchungsanlage allerdings nicht belegen.

Zu vergleichbaren Ergebnissen in Bezug auf die Kennzeichnung von Computerspielen kam eine weitere Studie, an der Bushman ebenfalls beteiligt war (vgl. Bijvank u.a. 2008; 2009). Auch in dieser Untersuchung lasen die Probanden fiktive Beschreibungen – diesmal von violenten und nicht-violenten Computerspielen, die ihnen ohne jedes Label, mit einer Altersangabe oder mit einem Inhaltssymbol (mit Gewalt / ohne Gewalt) präsentiert wurden und bei denen sie angeben sollten, wie gerne sie das Spiel spielen würden und für wie langweilig sie es hielten. Sowohl Altershinweise

als auch auf Gewalt hindeutende Inhaltssymbole führten dazu, dass die entsprechenden Spiele für die Probanden (310 niederländische Kinder zwischen 7 und 17 Jahren) attraktiver waren. Die Beliebtheit stieg mit dem Alter, für das die Spiele freigegeben waren.[404] Dieser Effekt galt für alle untersuchten Altersgruppen, wobei der Anstieg des Interesses an Spielen ab 16 bzw. ab 18 Jahren für Jugendliche im Alter von 16 bis 17 Jahren besonders hoch ausfiel. In der Gruppe der 16- bis 17-Jährigen und der 12- bis 13-Jährigen lag die Beliebtheit von Spielen mit einer Altersfreigabe ab 7 Jahren sogar noch unterhalb derer von Spielen ohne Altersfreigabekennzeichen. Ein auf Gewalt hinweisendes Inhaltslabel steigerte die Attraktivität der Spiele insbesondere bei der jüngsten Altersgruppe (7 bis 8 Jahre). Die höhere Beliebtheit von Spielen mit stärkerer Altersrestriktion bzw. Hinweis auf violente Inhalte war sowohl für Jungen als auch für Mädchen nachweisbar, für Jungen war der Effekt allerdings stärker ausgeprägt wie auch für Versuchspersonen mit hoher Aggressivität (nur in Bezug auf Inhaltslabels) und hoher genereller Reaktanz. Ein Vergleich der Wirkung von Alters- und Inhaltskennzeichen ergab, dass der Hinweis auf violente Inhalte ein Spiel genauso attraktiv machte wie eine Altersfreigabe ab 18 Jahren.

In Anlehnung an diese Untersuchung wurde der *Forbidden-Fruit-Effekt* durch Alterskennzeichnungen von Spielen auch in einer am Institut für Sozialwissenschaften der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf angefertigten Bachelor-Arbeit überprüft. Marius De Bortoli und Jan-Christian Oczko (2009) verwendeten statt der PEGI-Alterskennzeichnungen der Studie von Bijvank u.a. die deutschen USK-Kennzeichnungen und nahmen zudem weitere Angaben zum Spiel (Preis, Sprache, Produktionsfirma) mit in die Kurzbeschreibungen auf, um die Alterskennzeichnung weniger prominent erscheinen zu lassen und die Versuchsbedingungen realen Gegebenheiten (d.h. den Angaben auf Spiele-Hüllen, in Spiele-Zeitschriften usw.) anzunähern. Wie auch bei Bijvank u.a. (2008; 2009) wurde durch einen Pretest sicher gestellt, dass sich die Spiele rein aufgrund der Spieletexte im Gewaltgehalt, nicht aber in der Beliebtheit unterschieden. In der Studie von De Bortoli und Oczko wurden 351 Schülern im Alter von 10 bis 20 Jahren insgesamt 12 violente und nichtviolente fiktive Spielebeschreibungen vorgelegt, wobei die Alterseinstufung der Spiele über drei Fragebogenversionen variiert wurde. Nur bei 2 von 12 Spielen war ein Attraktivitätsanstieg mit dem Anstieg der Altersfreigabe zu konstatieren. Diese Zahl erhöhte sich auf vier Spiele, wenn nur Schüler mit Spielerfahrung betrachtet wurden. Interessanterweise zeigte sich ein Effekt der Altersfreigabe auf die Beliebtheit v.a. bei den Spielen, bei denen die Einschätzung des Gewaltgehalts schon im

[404] Die Effektstärke war mit Eta-Quadrat = .62 sehr hoch.

Pretest am wenigsten eindeutig ausgefallen war, d.h. offensichtlich wurde die Alterseinstufung v.a. dann zur Attraktivitätsbewertung herangezogen, wenn der Beschreibungstext keinen klaren Aufschluss über den Gewaltgehalt gab. Allerdings erwiesen sich violente Spiele in diesem Sample nicht als grundsätzlich attraktiver als nicht-violente Spiele. Auch die Vermutung, dass eine Attraktivitätssteigerung durch höhere Alterskennzeichnungen v.a. bei Schülern der Altersgruppe eintritt, für die die Spiele noch nicht freigegeben sind, bestätigte sich nicht. Es gab vielmehr einzelne (aber nicht signifikante) Hinweise darauf, dass sich v.a. die Befragten unter 12 Jahren von höheren Alterslogos sogar abschrecken ließen. Interaktionseffekte mit dem Geschlecht oder Persönlichkeitsmerkmalen der Befragten (erhoben wurden Aggressivität, Reaktanz und Sensation-Seeking) waren nicht festzustellen. Unter Einbeziehung der Befunde zweier qualitativer Interviews mit jugendlichen Computerspielern und eines Experteninterviews kommen De Bortoli und Oczko zu dem Schluss, dass die Attraktivität von Computerspielen von einer Vielzahl von Faktoren (z.B. Geschlecht, Persönlichkeitsmerkmale, Spielerfahrung) beeinflusst wird. Genrepräferenzen, der Druck des Freundeskreises oder z.B. über die Werbung gewonnene Informationen über ein Spiel seien weitere Faktoren, die die Beliebtheit eines Spiels bestimmten, bevor die Alterskennzeichnung überhaupt wahrgenommen werde. Zudem werde ein Forbidden-Fruit-Effekt nicht selten dadurch verringert, dass Eltern entsprechende Spiele ihren Kindern selbst zugänglich machten.[405]

5. Zusammenfassung

Obwohl die Befunde zur Wirkung medienpädagogischer Interventionen z.T. widersprüchlich sind und hier noch erheblicher weiterer Forschungsbedarf besteht, lassen sich doch zum jetzigen Zeitpunkt bereits einige Grundsätze für die erfolgreiche Anwendung von Maßnahmen formulieren, die schädlichen Einflüssen violenter bzw. angsteinflößender Medieninhalte entgegenwirken können:

Restriktive Interventionsstrategien, d.h. Einschränkungen der Dauer und der Inhalte der Mediennutzung, können über eine Reduktion des Kontakts mit problematischen Darstellungen auch deren negative Effekte verringern. Allerdings bergen sie insbesondere bei älteren Kindern die Gefahr, durch Belastung des Verhältnisses zu den Eltern sowie eine Verlagerung des Medienkonsums in den Freundeskreis, an Einfluss auf die schließlich doch stattfindende Nutzung entsprechender Inhalte zu verlieren. Auch können Verbote die damit belegten Medienprodukte erst interessant machen.

[405] Zu Eltern als Quelle für solche Spiele vgl. z.B. auch die JIM-Studie 2008 (43) und Byrd u.a. 2008.

Die reine Anwesenheit während der Mediennutzung von Kindern (*Coviewing*) bringt keinen Nutzen – im Gegenteil wird eine fehlende Kommentierung problematischer Verhaltensweisen in den Medien leicht als elterliche Unterstützung des Gesehenen interpretiert.

Aktive Interventionsstrategien stellen daher die sinnvollste medienpädagogische Maßnahme dar. Dabei ist es wichtig, über neutrale, v.a. auf eine Unterscheidung von Fiktion und Realität abzielende Hinweise hinaus violentes Verhalten eindeutig *negativ* zu kommentieren (evaluative Mediation). Es ist zu vermuten, dass moralische Urteile zudem auch *begründet* werden sollten, um die Internalisierung und Anwendung entsprechender Normen bei den Kindern zu fördern. Dies muss allerdings langfristig geschehen, und bislang liegen noch zu wenige Studien vor, um zu erklären, wie die von Yang (2006) festgestellten, z.T. kontraproduktiven Effekte zustande gekommen sind. Im Rahmen der evaluativen Mediation hat es sich zudem als wirkungsvoll erwiesen, die Fähigkeit der Kinder zur Perspektivübernahme zu fördern und sie v.a. für die Situation und die Gefühle des *Gewaltopfers* zu sensibilisieren. V.a. bei älteren Kindern ist es sinnvoll, nicht nur zu belehren, sondern eine *aktive Beschäftigung* mit der Thematik zu bewirken (z.B. durch Fragen statt Statements der Eltern bzw. durch Diskussionen und Aufsätze in der Schule).

Zur Verminderung von *Angstreaktionen* sind bei jüngeren Kindern *nicht-kognitive* Maßnahmen am besten geeignet, bei älteren Kindern sollte hingegen eine *kognitive* Auseinandersetzung mit den angsteinflößenden Inhalten erfolgen. Botschaften, die die Unterscheidungsfähigkeit zwischen *Realität und Fiktion* fördern, sind in Bezug auf Unterhaltungsprogramme durchaus hilfreich. Insbesondere im Hinblick auf die mediale Darstellung *realer* Bedrohungen hilft zwar die gemeinsame aktive Auseinandersetzung Kindern prinzipiell bei der Bewältigung des Gesehenen, es ist aber wichtig, dass Eltern dabei nicht eigene Angstgefühle auf ihre Kinder übertragen.

Kontraproduktive *Bumerang-Effekte* können von allen Maßnahmen ausgehen, die lediglich Aufmerksamkeit für problematische Inhalte produzieren (z.B. neutrale Kommentare), implizit als Billigung entsprechender Verhaltensweisen interpretiert werden können (Coviewing), die durch strikte Verbote die Attraktivität solcher Inhalte erhöhen (was u.U. auch ein Nebeneffekt von Altersfreigaben sein kann) oder zu sehr auf visuelles Material setzen, das zu viele Perspektiven von Gewalttaten vermittelt, in der transportierten Botschaft dadurch uneindeutig ist, die Gefahr einer Identifikation mit dem Täter birgt bzw. einen stärkeren Eindruck hinterlässt als die nachträglich erfolgende Einordnung z.B. im Rahmen schulischer Lektionen.

Medienpädagogische *Schulprogramme* haben insgesamt recht heterogene Befunde ergeben, können aber offensichtlich prinzipiell durchaus wirksam sein. Nach den Ergebnissen verschiedener Studien kann es gelingen, den Medienkonsum zu reduzieren, die Attraktivität violenter Helden und eigene violente Einstellungen zu verringern und eine kritischere Haltung gegenüber Fernsehgewalt zu erreichen. Auch eine Reduktion violenten Verhaltens ist offenbar möglich, allerdings ist dies bislang noch sehr selten Gegenstand empirischer Überprüfung gewesen. Zudem ist bislang weitgehend unklar, auf welche *Elemente* ein Erfolg schulischer Programme konkret zurückzuführen ist. Als wichtig hat sich allerdings in jedem Fall der Einsatz von Instrumenten erwiesen, die zu einer *vertiefenden kognitiven Auseinandersetzung* mit der Thematik führen. Auch dass die Verwendung violenten Beispielmaterials besondere Vorsicht erfordert, ist relativ gut belegt. Darüber hinaus ist davon auszugehen, dass entsprechende Programme *längerfristig* bzw. *wiederholt* durchgeführt werden müssen, um eine nachhaltige Wirkung zu entfalten – welcher Zeitraum bzw. welche Frequenz hierbei nötig ist, muss derzeit noch offen bleiben.

Unbestritten ist jedoch, dass bei der Wahl der medienpädagogischen Maßnahmen *Alter* und *Entwicklungsstand* der Kinder berücksichtigt werden müssen. Verschiedene der vorgestellten Botschaften setzen eine kognitive Verarbeitungsfähigkeit voraus, die bei sehr jungen Kindern noch nicht vorhanden ist. Dennoch sollte mit medienpädagogischen Interventionsmaßnahmen unbedingt schon früh begonnen werden, bevor andere Einflüsse (v.a. durch Gleichaltrige) elterliche Einflussmöglichkeiten überlagern und insbesondere bevor sich Präferenzen für violente Inhalte herausgebildet und verfestigt haben. Von Salisch, Kristen und Oppl (2007, 179-181) heben in Bezug auf die Computerspielnutzung beispielsweise hervor, dass sich Grundschulkinder in einer sehr frühen Phase ihrer Nutzungskarriere befinden. Fast alle Kinder dieses Alters sammeln Erfahrungen mit Spielen, experimentieren mit verschiedenen Genres und entwickeln Gratifikationserwartungen. Nach dem ersten Kennenlernen folge eine Phase der Spezialisierung auf bestimmte Spiele, da erst Übung Erfolgserlebnisse garantiere. Auf diese Weise bildeten sich Vorlieben für bestimmte Spiele heraus, die sich verfestigen und dann auch ein Wirkungspotenzial entfalten könnten. Insbesondere für Jungen komme beim Übergang ins Jugendalter ein Bedürfnis nach Herausforderung, Erregung, Risiko und auch Entlastung hinzu, das Computerspiele in idealer Weise bedienen würden. Daher ist es wichtig, vor der Verfestigung entsprechender Präferenzen medienpädagogisch tätig zu werden und sowohl den Geschmack der Kinder in Bezug auf präferierte Genres als auch die Wahrnehmung problematischer Medieninhalte schon früh zu schulen. Wichtig sind zudem nicht mit Medienkonsum gefüllter Freiräume, die einerseits durch das Setzen

von Grenzen, andererseits aber auch durch attraktive Alternativen der Freizeitgestaltung geschaffen werden können (vgl. von Salisch / Oppl / Kristen 2007, 179-181).

IX. ZUSAMMENFASSUNG

Wie die vorliegende Bestandsaufnahme gezeigt hat, ist das Interesse der verschiedensten wissenschaftlichen Disziplinen an den Auswirkungen von medialen Gewaltdarstellungen nach wie vor ungebrochen. Angesichts der unübersichtlichen Vielzahl neuer Publikationen ist eine regelmäßige Bestandsaufnahme sinnvoll, um mögliche Fortschritte der Forschung zu bilanzieren. Worin diese bestehen, wie es um den aktuellen Erkenntnisstand der Medien-und-Gewalt-Forschung bestellt ist, und welche Fragen offen bleiben, soll abschließend noch einmal resümiert werden.

Auch im aktuellen Untersuchungszeitraum (2004 bis 2009) haben sich diverse Studien mit der Frage beschäftigt, wie es um den Gewaltgehalt verschiedener Medien bzw. Genres bestellt ist. Solche *Inhaltsanalysen* stellen ein hilfreiches Instrument zur Erfassung des Gefährdungs*potenzials* von Mediengewalt dar. Obwohl auf tatsächliche Effekte auf dieser Basis nicht geschlossen werden kann, stellen einige Autoren auch heute noch auf der Grundlage von Inhaltsanalysen Wirkungsspekulationen an. Zudem ist eine Vergleichbarkeit der verschiedenen Untersuchungen wegen unterschiedlicher Gewaltbegriffe und Operationalisierungen noch immer nur begrenzt gegeben.

Nachdem in der Forschungsbilanz für die Jahre 1998 bis 2003 von einigen groß angelegten, das nationale TV-Programm verschiedener Länder abdeckenden Inhaltsanalysen zu berichten war, konzentrieren sich aktuelle Studien stärker auf spezielle inhaltliche Aspekte von Gewaltdarstellungen (z.B. indirekte Gewalt, Gewalt gegen Frauen und Geschlechterrollenstereotype, Waffendarstellungen) bzw. beziehen sich auf ausgewählte Genres (z.B. Nachrichtensendungen, Kinderfilme, Wrestling-Programme). Eine Ausnahme stellt eine Publikation von Grimm, Kirste und Weiß (2005) dar, die eine umfassende Analyse des deutschen Fernsehprogramms vorgenommen haben.

Oft kranken die Ergebnispräsentationen von Inhaltsanalysen daran, dass regelrechte „Datengräber“ produziert werden, bei denen die zentralen Befunde in einer unübersichtlichen Fülle irrelevanter Details unterzugehen drohen. Positiv ist jedoch anzumerken, dass sich auch in Studien auf der Basis von Inhaltsanalysen mittlerweile die Erkenntnis niederschlägt, dass es auf den Kontext von Gewaltdarstellungen stärker ankommt als auf deren reine Menge.

Ein besonderes Problemfeld stellen Inhaltsanalysen von Computerspielen dar. Der interaktive Charakter der Spiele bringt es mit sich, dass der zu analysierende Inhalt

nicht in einer standardisierten Form vorliegt. Dies birgt besondere Herausforderungen, denen die bisherigen Studien nicht gerecht werden, wenn sie das Untersuchungsmaterial von einzelnen Spielern in einer höchst begrenzten Spielzeit von z.T. nur 10 Minuten generieren lassen. Erste Versuche zu einer differenzierteren Vorgehensweise sind mittlerweile unternommen worden, ihre Anwendung stellt bislang aber noch eine seltene Ausnahme dar. Entsprechende Studien zeigen jedoch, wie wichtig es ist, individuellen Besonderheiten bei der Entstehung von Spielinhalten größere Aufmerksamkeit zuzuwenden. Diesbezüglich ausgereiftere inhaltsanalytische Designs könnten auch eine wichtige Voraussetzung für Wirkungsanalysen schaffen und es ermöglichen, die unterschiedlichen, in ihrem Violenzgehalt variierenden individuellen Spielstrategien als abhängige oder als intervenierende Variable mit in Betracht zu ziehen.

Wünschenswert wäre zudem eine Berücksichtigung der subjektiven Wahrnehmung von Gewaltinhalten, wie sie die *funktionale Inhaltsanalyse* vornimmt. Entsprechende Studien sind seit der Untersuchung von Werner Früh im Jahr 2001 bedauerlicherweise nicht mehr vorgelegt worden. Gerade im Hinblick auf die Interpretation von Computerspielgewalt durch den Nutzer könnte diese Art der Forschung interessante Befunde zu Tage fördern.

Die *Nutzungsperspektive* hat in der Medien-und-Gewalt-Forschung generell bislang deutlich weniger Aufmerksamkeit gefunden als der Wirkungsaspekt. Dies ist insofern bedauerlich, als die Kenntnis der *Zuwendungsmotive* zu violenten Medieninhalten eine wichtige Voraussetzung darstellt, um Verarbeitungsmechanismen und schließlich auch Effekte von Mediengewalt verstehen zu können. Mittlerweile liegen zwar Hinweise darauf vor, welche Rezipienteneigenschaften mit einem besonderen Bedürfnis nach Gewaltinhalten einhergehen. Auch existieren mehrere Studien bzw. Ansätze, die die Attraktivität von Mediengewalt mit *evolutionstheoretischen* oder *ästhetischen* Überlegungen erklären, mit einem Bedürfnis der *Stimmungsregulierung*, *Erregungs-Transfer-Effekten* oder der *Disposition* gegenüber Filmcharakteren bzw. Handlungen von Spielfiguren argumentieren oder *Angstbewältigung*, *Integration* in die Peer-Group sowie die Möglichkeit des Experimentierens im Rahmen von *Identitätsbildungsprozessen* als Nutzungsmotive identifiziert haben. Die Forschung tut sich dennoch bislang schwer mit einer Antwort auf die Frage, ob tatsächlich der *Gewaltgehalt* für die Anziehungskraft violenter Medieninhalte verantwortlich ist, Mediengewalt die Attraktivität eines Films oder Spiels im Verbund mit anderen inhaltlichen Elementen erhöht oder gar nur eine „Begleiterscheinung“ bestimmter, aus anderen Gründen reizvoller Inhalte darstellt.

Aus den bisherigen Befunden lässt sich die Erkenntnis ableiten, dass Rezipienten bzw. Spieler violente Medieninhalte aus sehr unterschiedlichen, von individuellen Prädispositionen und sozialen Gegebenheiten abhängigen Gründen und Motiven nutzen. In der Berücksichtigung dieser rezipientenspezifischen Nutzungsmotivationen liegt ein bislang noch ungenutztes Potenzial zur Differenzierung zwischen von Mediengewalt stärker oder schwächer gefährdeten Personen.

In Bezug auf *Wirkungsmechanismen* von Mediengewalt greift die heutige Forschung im Wesentlichen auf dasselbe Repertoire an Theorien zurück, wie dies in der Vergangenheit der Fall war. Die *Katharsisthese*, die von einer Aggressionsabfuhr durch die Rezeption von Mediengewalt ausgeht und als einzige Wirkungsannahme positive Effekte von Gewaltdarstellungen postuliert, erweist sich dabei trotz mangelnden empirischen Nachweises als erstaunlich zählebig. Die Überlegung, dass Computerspiele wegen ihres interaktiven Charakters ein unschädliches Ausleben des Aggressionstriebes eher ermöglichten als es der passive Konsum von Fernsehinhalten erlaube, hat der Katharsisthese zu neuen Ehren verholfen. Eine nachhaltige Bestätigung hat sie allerdings auch in diesem aktuellen Kontext bislang nicht erfahren. Weiterhin sind Forscher auf der Suche nach Spezialbedingungen, unter denen doch eine entsprechende positive Wirkung von Gewalt in den Medien nachgewiesen werden könnte. Dies erweist sich als schwierig angesichts einer Forschungslage, die – wenn überhaupt für einen Effekt – dann für eine *gewaltsteigernde* Wirkung von Mediengewalt spricht.

Auf welchen Wegen Aggression(sverhalten) zustande kommt, dafür bieten andere Wirkungsansätze unterschiedliche Erklärungen an. Ein Teil der vorliegenden Wirkungsthesen konzentriert sich auf *emotionale* Prozesse, wie etwa die *Stimulationsthese* und der *Erregungstransfer-Ansatz*. Andere beschreiben v.a. *kognitive* Wirkungsmechanismen. Hierzu gehören die *sozial-kognitive Lerntheorie*, der *Priming*- und der *Skriptansatz* sowie die *Kultivierungsthese*. Den kognitiven Ansätzen ist auch die *Suggestionsthese* zuzurechnen, die von Ansteckungseffekten durch Mediengewalt ausgeht. Deren v.a. auf die Nachahmung von Selbstmorden konzentrierte, aber auch in Bezug auf die Tötung anderer bezogene Befunde haben ein wichtiges Problemfeld massenmedialer Gewaltdarstellungen ebenso aufgezeigt wie die Wirksamkeit konkreter Richtlinien für eine verantwortungsvolle journalistische Berichterstattung. Dieser Ansatz ist allerdings von seinen Grundannahmen her so undifferenziert, dass er eher ein Phänomen (d.h. Nachahmungstaten) beschreibt, als den Mechanismus erklärt, über den dieses zustande kommt. Zur Erklärung von Nachahmungseffekten werden daher auch komplexere Wirkungstheorien wie der

Priming-Ansatz oder die Lerntheorie herangezogen. Insbesondere letztere ist auch besser in der Lage, die Bedingungen zu spezifizieren, unter denen solche Ansteckungseffekte in Ausnahmefällen zustande kommen können.

Sehr heterogen, und nicht eindeutig kognitiven oder emotionalen Effekten zuzuordnen, ist die *Habitualisierungs-* bzw. *Desensibilisierungsthese*. Im Rahmen dieses Ansatzes stehen zwar abnehmende Erregungsreaktionen und eine emotionale Abstumpfung gegenüber Gewalt im Vordergrund, dieser Prozess wird aber auch auf kognitive Vorgänge bezogen. Die Schilderung dieses Ansatzes hat gezeigt, dass es wichtig ist, eine konzeptionelle Unterscheidung zwischen intramedialen und extramedialen Abstumpfungseffekten vorzunehmen und aus einer Habitualisierung in Bezug auf mediale Gewaltdarstellungen nicht vorschnell auf eine verhaltensrelevante Desensibilisierung gegenüber realer Gewalt zu schließen.

Eine Integration verschiedener Einzelansätze leistet das *General Aggression Model*, das mittlerweile den am häufigsten gebrauchten theoretischen Rahmen bei der Hypothesengenerierung und Ergebnisinterpretation darstellt. Dies liegt an der Universalität des Modells, die zugleich eine Stärke in Bezug auf die breite Anwendbarkeit, aber auch eine Schwäche im Hinblick auf eine kaum leistbare empirische Prüfung des Gesamtmodells sowie eine z.T. mangelnde Präzisierung der postulierten Zusammenhänge zwischen den Einflussgrößen darstellt.

Ergänzt wurde die Theorielandschaft in letzter Zeit durch das *Katalysator-Modell*, in dem den Medien nur eine Funktion bei der konkreten Ausgestaltung, nicht aber bei der Auslösung von Gewalt zugebilligt wird. Dieses neue Modell wurde bislang von der Forschung noch wenig rezipiert und kaum empirisch überprüft.

Die Annahme, dass Mediengewalt nicht unter allen Umständen für jeden Rezipienten gleich gefährlich ist, kann mittlerweile als in der Forschung allgemein akzeptiert gelten. Dementsprechend liegt ein deutlicher Schwerpunkt aktueller Studien auf Analysen, die sich mit verschiedenen, den Zusammenhang zwischen Gewaltdarstellungen und Rezipientenaggression moderierenden *Einflussgrößen* beschäftigt haben. Diese betreffen zum einen die *Person des Rezipienten* und sein *soziales Umfeld* und zum anderen *inhaltliche Eigenschaften* der Gewaltdarstellungen sowie *situative Bedingungen* ihrer Nutzung. Darüber hinaus ist davon auszugehen, dass auch Besonderheiten des *Mediums*, in dem Gewaltdarstellungen präsentiert werden, einen Einfluss auf deren Wirkung ausüben. Hier steht vor allem die Frage im Raum, ob Computerspielgewalt aufgrund ihres interaktiven Charakters stärkere Effekte auslöst als etwa Film- und Fernsehgewalt. Aufgrund der Vielzahl denkbarer Faktoren liegen

zu den einzelnen dieser Aspekte bislang nur sehr wenige Studien vor. Die diesbezüglichen Aussagen sind daher teilweise noch mit Unsicherheit behaftet.

Bei aller Vorsicht lässt sich aber insgesamt festhalten, dass *männliche Personen* stärker gefährdet sind als weibliche, was jedoch weniger mit einer unterschiedlichen Wirkungsstärke als mit unterschiedlichen Präferenzen für violente Inhalte zu tun hat. Im Hinblick auf das *Alter* bzw. den *Entwicklungsstand* sind noch viele Fragen offen. Für das Wirkungsrisiko von Gewalt spielt der Stand der Informationsverarbeitungsfähigkeiten, der moralischen Urteilsfähigkeiten und der Fähigkeiten zur sozialen Perspektivübernahme ebenso eine Rolle wie die in der jeweiligen Entwicklungsphase relevanten Themen und besonderen Bewältigungs- und Belastungssituationen. Stärkere Wirkungsrisiken können in einem Stadium vermutet werden, in dem Kinder zwar schon in der Lage sind, den dargestellten violenten Handlungsabläufen zu folgen, aber noch nicht über ein ausgebildetes System von Verhaltensmustern bzw. Wertvorstellungen verfügen, um diese Inhalte richtig einzuordnen bzw. zu relativieren. Als besonders gefährdet können auch Personen gelten, bei denen sich Einstellungen und Verhaltensmuster bereits zu einer *aggressiven Persönlichkeit* verfestigt haben, was wiederum mit einer Präferenz für violente Inhalte einhergeht und in einem Wechselwirkungsprozess mündet. Ähnliches gilt auch für Individuen mit einem besonders hohen Niveau an Risiko- und Erregungsbedarf (*Sensation-Seeking*).

Gut abgesichert ist der Befund, dass das *soziale Umfeld* einen ganz zentralen Einflussfaktor darstellt. Als stärker gefährdet gelten Kinder, die in Familien mit einem hohen bzw. unkontrollierten Medien(gewalt)konsum aufwachsen und in Familie, der Schule und / oder ihrer Peer-Group auch in der Realität viel Gewalt erleben (so dass sie hierin einen „normalen“ Problemlösungsmechanismus sehen) bzw. Entfremdungs- und Ausgrenzungserfahrungen machen. Im Umkehrschluss gilt, dass Kinder von Eltern, die sich um die Medien(gewalt)nutzung ihres Nachwuchses kümmern, in der sozialen Interaktion keine Gewalt vorleben und in der Erziehung antiviolente Verhaltensnormen vermitteln, als nicht vollkommen, aber doch relativ immun gegenüber negativen Auswirkungen von Mediengewalt angesehen werden können. Sozioökonomische Faktoren (z.B. Bildungsstand, materielle Ausstattung) spielen nach bisherigem Kenntnisstand nur insoweit eine Rolle, wie sie die aufgeführten Faktoren des sozialen Umfelds beeinflussen.

Was *inhaltliche Aspekte* betrifft, so ist der *Kontext* der dargestellten Gewalt wichtiger als deren Menge. Auch sind es nicht unbedingt besonders blutrünstige oder drasti-

sche Darstellungen, die die deutlichsten Effekte verursachen. Das stärkste Wirkungspotenzial kann nach bisherigem Kenntnisstand v.a. bei als *gerechtfertigt dargestellter* Gewalt erwartet werden, die von (aufgrund von Ähnlichkeit oder erwünschter Eigenschaften und Fähigkeiten) *attraktiven* und *identifikationsträchtigen* Protagonisten ausgeht, *belohnt* bzw. zumindest *nicht bestraft* wird und bei der *negative Folgen für das Opfer* verharmlost oder ganz ausgeblendet werden. Während die Forschung zu Gewalt im Fernsehen Anhaltspunkte dafür gefunden hat, dass von *realistischen* Gewaltdarstellungen stärkere Effekte ausgehen (nicht nur im Hinblick auf Aggression, sondern auch auf die Angsterregung), sind die Befunde für Computerspiele deutlich widersprüchlicher. Ungeklärt ist auch noch immer, wie die Wirkung *humorvoll* dargestellter Gewalt einzuschätzen ist.

Weitere Gesichtspunke inhaltlicher Art sowie die Nutzungssituation betreffend, ergeben sich in Bezug auf interaktive Gewaltinhalte in Computerspielen. In diesem Zusammenhang wird regelmäßig das *Präsenzgefühl* als intervenierende oder auch als abhängige Variable bei der Wirkung von Computerspielgewalt untersucht, ohne dass die Forschung in dieser Hinsicht bislang zu konsistenten Befunden gelangt wäre.

Weder technische Vorkehrungen zur Schaffung von *Virtual-Reality-Bedingungen* noch die *Interaktivität* der Spiele als solche haben sich bislang als wirkungssteigernde Faktoren erwiesen. Keine Bestätigung fand auch die weit verbreitete Annahme, dass die *Ego-Perspektive*, wie sie für die in Verruf geratenen First-Person-Shooter charakteristisch ist, negative Effekte von Gewaltinhalten verstärkt. Wenn Unterschiede festgestellt wurden, wiesen vielmehr Spiele, die aus der Dritte-Person-Perspektive gespielt werden, ausgeprägtere Wirkungen auf. Widersprüchlich sind Befunde von Untersuchungen, die den sogenannten *Waffeneffekt* (d.h. die Annahme einer Aggressionsauslösung durch den visuellen Schüsselreiz einer Waffendarstellung) auf Computerspiele und insbesondere die Verwendung *waffenähnlicher Controller* zu übertragen versucht haben. In Bezug auf die meisten für Computerspiele charakteristischen und nach verbreiteter Annahme angeblich besonders wirkungsstarken inhaltlichen Faktoren konnte folglich bislang *kein* besonderes Gefährdungspotenzial nachgewiesen werden. Es ist allerdings zu betonen, dass die Befunde auch hier z.T. heterogen sind und die Forschung noch am Anfang steht. Zu der Frage, welche Bedeutung einer *Spielgeschichte* zukommt, liegt bislang z.B. nur eine einzige Studie vor, die zudem keine Verhaltenseffekte untersucht hat. Noch der weiteren Erforschung bedarf auch die Frage, ob die Möglichkeit zur *Wahl bzw. eigenen Gestaltung des Avatars* die Identifikation mit der (violenten) Spielfigur tatsächlich erhöht, wie eine erste Studie vermuten lässt.

Ein klares Ergebnis haben Untersuchungen zur Wirkung von (violenten) Computerspielen jedoch bereits erbracht: Durch einen hohen Schwierigkeitsgrad bzw. Misserfolg im Spiel bewirkte *Frustration* hat aggressionssteigernde Effekte. Dieser Befund unterstreicht die Bedeutung einer Kontrolle dieses Faktors bei der Wahl des Stimulusmaterials in Experimenten und legt den Verdacht nahe, dass in manchen Studien violenten Spielen zugeschriebene Effekte tatsächlich Frustrationseffekte waren. Solche können auch durch die in Experimenten gängige, den Spielablauf nicht berücksichtigende Beendigung des Spiels nach einer festgelegten Zeit zustande kommen. Ähnlich stellt sich die Lage in Bezug auf wahrgenommene *Wettbewerbssituationen* dar, die ebenfalls – auch bei nicht-violenten Spielen – offensichtlich eine Aggressivitätssteigerung bewirken können. Ein weiterer methodisch relevanter Gesichtspunkt ergibt sich aus Befunden zur Bedeutung der *Spieldauer*. Offenbar treten Effekte violenter Computerspiele relativ schnell ein, bleiben dann aber während des Spiels konstant bzw. nehmen sogar wieder ab. Solche Wirkungsverläufe sind ein interessantes weiteres Forschungsfeld, das auch Erklärungen für heterogene Befunde von Studien mit unterschiedlichen Spielzeiten liefern könnte.

Insgesamt gilt für die Wirkung von Gewalt in Computerspielen, dass scheinbar plausible Argumente für eine stärkere Gefährlichkeit interaktiver gewalthaltiger Medien bislang keine empirische Bestätigung erfahren haben. Gewalt in Computerspielen kann nach derzeitigem Stand der Wissenschaft nicht als gefährlicher angesehen werden als Gewalt in anderen Medien. Diese Aussage stützt sich sowohl auf Studien, die die Wirkungen von Gewalt in verschiedenen Medien in einer einzigen Untersuchung gegenübergestellt haben, als auch auf Meta-Analysen, die Effektstärkenvergleiche enthalten, hierbei aber in hohem Maße ältere Untersuchungen einbeziehen. Ob Meta-Analysen, die einen höheren Anteil aktuellerer Studien einbeziehen und auf diese Weise die Effekte technisch fortgeschrittenere Spiele stärker berücksichtigen, zu anderen Befunden kommen, bleibt abzuwarten.

Generell gilt in Bezug auf medienspezifische Effekte, 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 über verschiedene Medien hinweg sind aber nur ganz vereinzelt vorgenommen worden und methodisch auch schwierig zu realisieren.

Insgesamt ist es wichtig festzuhalten, dass aus den hier aufgeführten, unterschiedlichen Risikofaktoren keinesfalls eine „Checkliste“ zur eindeutigen Identifikation potenzieller oder gar tatsächlicher Gewalttäter oder mit Sicherheit Violenz auslösen-

der Filme oder Spiele konstruiert werden kann und darf. Die Befunde zu den jeweiligen Einflussfaktoren geben lediglich Hinweise auf wirkungsverstärkende bzw. -verringernde Größen, deren Wirkung sich aber letztlich aus einem komplexen Geflecht miteinander interagierender Variablen ergibt. So ist für die Effekte verschiedener inhaltlicher Eigenschaften von Gewaltdarstellungen beispielsweise die wiederum von Persönlichkeitseigenschaften, Lebenssituationen und Sozialisationserfahrungen geprägte subjektive Wahrnehmung und Interpretation von Bedeutung.

Was die in der Medien-und-Gewalt-Forschung eingesetzten *Methoden* betrifft, handelt es sich bei den meisten Untersuchungen um Experimente und Befragungen, die mit den eingangs erläuterten Vor-, aber auch Nachteilen einhergehen. Neue Impulse erhält dieses Forschungsfeld inzwischen aus den Neurowissenschaften. Allerdings stehen die mit *Methoden der Hirnforschung* erzielten Befunde bislang in keinem Verhältnis zu Erwartungen, die manche populärwissenschaftlichen Veröffentlichungen wecken, wenn sie behaupten, man könne dem Gehirn auf diese Weise „beim Denken zusehen“ oder quasi „Zeuge“ der Entstehung von Aggressionen während der Beschäftigung mit violenten Spielen werden. Der noch mit vielen Unsicherheiten behaftete Kenntnisstand zu den im Gehirn ablaufenden Prozessen und deren Komplexität stehen einer weiterreichenden Klärung von Prozessen der Wirkung von Gewalt ebenso entgegen wie methodische Einschränkungen. Weiterführende Erkenntnisse auf diesem prinzipiell vielversprechenden Gebiet sind am ehesten aus einer Verbindung bildgebender Verfahren mit klassischen sozialwissenschaftlichen Designs (v.a. kontrollierten Experimenten) zu erwarten. Auch in dieser Hinsicht steht die Forschung jedoch noch ganz am Anfang und hat noch keine über den bisherigen Kenntnisstand hinausreichenden Resultate erbracht. Man sollte sich daher davor hüten, der Argumentation derjenigen zu folgen, die vermeintlich präzise und naturwissenschaftlich fundierte Befunde als eine Art „Machtwort“ in der Diskussion über die Auswirkungen von Mediengewalt zu instrumentalisieren versuchen.

Eine etablierte Methode, die deutlich mehr zum Erkenntnisfortschritt in der Medien-und-Gewalt-Forschung beigetragen hat, sind *Langzeit- bzw. Längsschnittuntersuchungen*. Deren Vorzug besteht darin, dass sie in der Lage sind, kumulative Effekte von Mediengewalt aufzuzeigen und Aussagen über Kausalitätsrichtungen festgestellter Zusammenhänge zu treffen. Im hier betrachteten Untersuchungszeitraum sind mehrere, darunter auch in Deutschland durchgeführte Untersuchungen hinzugekommen. Trotz mancher Mängel und Widersprüchlichkeiten lassen sich deren Befunde dahingehend interpretieren, dass Mediengewalt einen, wenn auch geringen Beitrag zur Entstehung einer violenten Persönlichkeit und von Gewalt-

verhalten leisten kann (*Wirkungspfad*), die Violenz des Rezipienten jedoch umgekehrt auch Einfluss auf seine Zuwendung zu violenten Medieninhalten nimmt (*Selektionspfad*). Wenn der Nachweis des Selektionspfades bislang auch schwächer ausfällt (was nicht zuletzt auch mit der von den Forschern eingenommenen Perspektive zu tun hat), ist doch von einem Wechselwirkungsprozess zwischen Zuwendung zu und Wirkung von Mediengewalt auszugehen, wie ihn Michael Slater u.a. (2003) in ihrem *Modell der Abwärtsspirale* postulieren. Dessen Nachweis erfordert allerdings die Erhebung von Daten zum Medien(gewalt)konsum sowie zur Aggressivität zu mindestens drei Messzeitpunkten – eine Voraussetzung, die bislang nur wenige Studien erfüllen. Die Realisierung derartiger Designs könnte bisherige Annahmen auf eine fundiertere Basis stellen. Hierin liegt eine wichtige zukünftige Forschungsaufgabe.

Dass zwischen dem Mediengewaltkonsum und der Rezipientenaggression positive, aber eher schwache Zusammenhänge bestehen, ist auch das Ergebnis von *Meta-Analysen*, die ein wichtiges Instrument darstellen, auf statistischer Grundlage die Befunde einer Vielzahl von Untersuchungen zu bilanzieren und Effektstärken über mehrere Studien hinweg zu berechnen. Zu berücksichtigen ist dabei, dass die Aussagekraft schlechte Studien durch eine Meta-Analyse nicht an Qualität gewinnt. Die methodische Güte von Untersuchungen wird z.T. recht unterschiedlich bewertet, was sich in z.T. widersprüchlichen Befunden an Best-Practice-Kriterien orientierter Meta-Analysen niederschlägt und polemische Forschungsdebatten ausgelöst hat. Bei der Beurteilung der ermittelten Effektstärken ist zudem zu berücksichtigen, dass Studien, deren Ergebnisse nicht den allgemeinen Erwartungen entsprechen (d.h. keine oder nur geringe Effekte finden), eine schlechtere Chance haben, publiziert zu werden, was den Gesamteindruck des Forschungsstandes verzerren kann (Problem des *Publication Bias*). Die in Meta-Analysen festgestellten geringen Effektstärken sprechen zum einen dafür, dass Mediengewalt nur *einen unter vielen Einflussfaktoren* bei der Entstehung von Gewalt darstellt. Da es sich um Durchschnittswerte handelt, geben sie aber auch Anlass zu der Frage, ob es bestimmte Personengruppen gibt, für die stärkere bzw. schwächere Effekte zu erwarten sind.

Bei der Darstellung verschiedener Einflussfaktoren auf den Wirkungsprozess wurden einzelne Gefährdungsmerkmale bereits thematisiert. Es liegen mittlerweile aber auch einige Studien vor, die sich speziell der Identifikation bzw. der näheren Untersuchung solcher *Problemgruppen* gewidmet haben. In diesem Kontext relevante Befunde wurden z.B. im Rahmen von Studien zu Gewalt und Kriminalität an Schulen erzielt. Andere Untersuchungen nehmen einen Vergleich straffälliger und nicht-

straffälliger Personen vor. Im Fokus des Interesses steht aufgrund eines im Schnitt höheren Mediengewaltkonsums und häufigerer eigener Gewalterfahrungen v.a. die Gruppe der Hauptschüler; einzelne Befunde deuten jedoch darauf hin, dass sich die Forschung nicht auf diese beschränken sollte, sondern in höheren Bildungsschichten ebenfalls schädliche Effekte von Mediengewalt auftreten. Abgesehen von der Tatsache, dass derartige Studien – nicht zuletzt aufgrund der Schwierigkeit des Zugangs zu „echten" Problemgruppen – nur selten durchgeführt werden, hat die Darstellung der Befunde gezeigt, dass auch vorliegende Untersuchungen das in den Daten liegende Potenzial nicht immer ausschöpfen. Angesichts erster Hinweise auf stärkere (wenn auch zumeist immer noch moderate) Zusammenhangsmaße bei Angehörigen von Risikogruppen wäre auch in diesem Bereich eine Intensivierung der Forschungsbemühungen wünschenswert.

Eine konkretere Bestimmung von Problemgruppen ist auch im Hinblick auf präventive Maßnahmen von Bedeutung. Zwar in der Regel ohne Bezug auf spezielle Problemgruppen, aber durchaus mit interessanten und praxisrelevanten Befunden haben sich inzwischen einige Untersuchungen mit der Wirksamkeit *medienpädagogischer Interventionsstrategien* beschäftigt. Obwohl auch hier noch einige Konkretisierungen erforderlich sind, lassen sich daraus doch erste sinnvolle Grundsätze für die medienpädagogische Arbeit ableiten. Es hat sich gezeigt, dass im Hinblick auf elterliche Maßnahmen *Verbote* zwar über die Reduktion des Kontakts mit potenziell schädlichen Inhalten negativen Folgen von Mediengewalt entgegenwirken; Restriktionen aber keinesfalls die einzige Maßnahme darstellen sollten. Sie bergen die Gefahr, die Attraktivität entsprechender Inhalte zu erhöhen, deren Konsum sich dann in den Freundeskreis verlagert. Auch kann es nicht als sinnvoll erachtet werden, Kinder dauerhaft von Inhalten fernzuhalten, mit denen sie dann bei späterer Konfrontation nicht umzugehen verstehen. Eltern sollten den Medienkonsum ihrer Kinder begleiten, was allerdings nicht nur in rein passiver Weise erfolgen darf, sondern mit einer eindeutig *negativen Bewertung* violenten Verhaltens einhergehen muss. Es gibt erste Hinweise darauf, dass *moralische Urteile* mit einer *Begründung* versehen werden sollten und eine bereits stärkere Evidenz dahingehend, dass Botschaften, die für die *Opferperspektive* sensibilisieren, negativen Effekten von Mediengewalt entgegenwirken. Sobald Kinder hierfür alt genug sind, sollten medienpädagogische Interventionen weniger belehrenden Charakter haben, als Kinder anleiten, die entsprechenden *Schlüsse selbst zu ziehen*. Hinweise, die sich auf eine Förderung der *Unterscheidungsfähigkeit zwischen Realität und Fiktion* beziehen, haben sich, wie schon im letzten Bericht konstatiert, bei der Prävention von Aggressionswirkungen als wenig effektiv erwiesen, können aber *Angstreaktionen* entgegenwirken.

Medienpädagogische Schulprogramme werden bislang noch selten systematisch evaluiert. Vorliegende Resultate zeigen, dass sich auf diesem Wege durchaus positive Effekte erzielen lassen, insbesondere wenn solche Lektionen dauerhaft bzw. wiederholt durchgeführt werden und eine aktive Beschäftigung mit der Thematik bewirken. Eine Identifikation der konkreten, für Erfolge verantwortlichen Elemente steht allerdings nach wie vor aus. Eine Analyse spezifischer Bestandteile solcher medienpädagogischer Einheiten wäre auch wichtig, um mehrfach festgestellte *Bumerang-Effekte* zu vermeiden. Nach bisherigem Kenntnisstand treten diese v.a. dann ein, wenn violentes audiovisuelles Material zu Anschauungszwecken verwendet wird. Intensiviert wurde in letzter Zeit die Forschung zu möglichen kontraproduktiven, weil attraktivitätssteigernden Auswirkungen von Alterseinstufungen und Inhalts-Ratings. *Forbidden-Fruit-Effekte* sind nicht einwandfrei belegt, können aber offenbar unter noch nicht näher bestimmten Umständen eine Kehrseite von Kennzeichnungen darstellen, deren Nutzen für am Medienkonsum ihrer Kinder interessierte Eltern aber nicht zu bestreiten ist. Auch in diesem Bereich ist weitere Forschung angebracht.

Weite Bereiche der Medien-und-Gewalt-Forschung sind noch immer durch eine Vielzahl kleinteiliger, nicht aufeinander aufbauender und methodisch problematischer Studien gekennzeichnet. Deren oftmals heterogene Einzelbefunde für verschiedene einbezogene Variablen sind von den Forschern nicht selten selbst nicht mehr klar interpretierbar, werden z.T. im Sinne eigener Erwartungen und Überzeugungen selektiv behandelt und in höchst gewagter Weise „kreativ“ gedeutet. Statt eines Erkenntnisfortschritts dienen derartige Veröffentlichungen offensichtlich primär der Verlängerung der Publikationslisten der für sie verantwortlichen Wissenschaftler. Trotz dieser Kritik ist jedoch festzustellen, dass sich die Medien-und-Gewalt-Forschung insgesamt durchaus auf dem Weg befindet, klarere Vorstellungen von den Wirkungsmechanismen violenter Mediendarstellungen zu gewinnen und zu einer differenzierten Betrachtung der dabei bedeutsamen Einflussgrößen zu gelangen.

Methodische Einschränkungen sind dabei nicht vollkommen zu überwinden. Scheufele (2006, 102) konstatiert dazu treffend: „Als Fazit bleibt festzuhalten: Ein endgültiger Nachweis für die negativen Wirkungen von Medien-Gewalt, der alle Einwände gegen die Gewaltforschung u.a. von Medienschaffenden und Bevölkerung aufgreift, ist schlicht unmöglich. Das komplexe Zusammenspiel aus Medien-Gewalt, psychologischen Dispositionen, sozialen Umweltfaktoren, politischem Klima und situativen Auslösern kann in seiner Gesamtheit methodisch niemals erfasst werden.

Dies hat neben forschungspraktischen und ökonomischen Beschränkungen auch mit ethischen Schranken zu tun, mit denen die Gewaltforschung im Vergleich zu anderen Forschungsfeldern weit stärker konfrontiert ist.“

Angesichts der Tatsache, dass jedes angewandte Design mit spezifischen Stärken und Schwächen einhergeht, bleibt nur die Ansammlung kumulativer Evidenzen, d.h. die Ableitung von Schlüssen aus einer Vielzahl unterschiedlicher Studien. Zu diesem Zweck sind Meta-Analysen sowie Forschungsbilanzen, wie sie das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend in Auftrag gegeben hat, sinnvoll.

Grundsätzliche methodische Probleme rechtfertigen nicht die Verwendung unangemessener Designs und Operationalisierungen, die in der Forschung immer wieder zu finden sind. In diesem Zusammenhang ist v.a. auf die z.T. höchst problematische Messung von Aggression zu verweisen. Die Erhebung aggressiver Kognitionen und Emotionen ist sinnvoll, daraus darf allerdings nicht vorschnell auf ebenfalls eintretende Verhaltenseffekte geschlossen werden. Bei dem Versuch, aggressives Verhalten zu messen, stößt die Forschung auf besondere Schwierigkeiten, die ausführlich dargelegt wurden. Das an dieser Stelle noch einmal hervorzuhebende zentrale Problem besteht dabei darin, dass Forscher festlegen, was als Aggression zu gelten hat, ohne sicherzustellen, dass dieses Verhalten beim Rezipienten tatsächlich mit einer Schädigungsabsicht verbunden ist und von ihm als Aggression wahrgenommen wird. Hiermit eng verbunden ist der insgesamt noch wenig beachtete Hinweis einzelner Forscher (vgl. dazu Kapitel II.1.), dass nicht jede Art von Gewaltverhalten als asozial einzustufen ist und es der Forschung bisher an einem konsensfähigen Maßstab dafür fehlt, wann ein Effekt tatsächlich als Hinweis auf pathologische und als wirklich „schädlich“ zu betrachtende Aggression einzustufen ist.

In Bezug auf die Perspektiven der künftigen Forschung ist festzuhalten, dass eine rein korrelative Betrachtung von Zusammenhängen eine überholte Herangehensweise darstellt. Vielmehr sollte der Schwerpunkt künftiger Studien auf weiteren längsschnittlichen Analysen liegen, die idealerweise mehrjährige Zeiträume umfassen, sich in besonderer Weise auf Problemgruppen konzentrieren und / oder sich auch der Frage zuwenden, welche (medienpädagogischen und anderen) sinnvollen Schutzmaßnahmen sich als sinnvoll erweisen können. Von zentraler Bedeutung ist in diesem Zusammenhang die Identifikation weiterer und die empirische Absicherung bereits untersuchter Kontextfaktoren bzw. von Einflussgrößen, die den Zusammenhang von Mediengewalt und Gewaltverhalten moderieren.

Darüber hinaus wäre es wichtig, die Trennung zwischen Studien zu überwinden, die nur Inhalte betrachten, nur auf Nutzungsmotive eingehen oder sich nur auf Wirkungsfragen konzentrieren. Lediglich eine Verknüpfung dieser Perspektiven wird der Tatsache gerecht, dass Rezipienten Medien nach subjektiven Bedürfnissen auswählen, ihre Inhalte individuell unterschiedlich wahrnehmen, interpretieren und verarbeiten, so dass daraus auch höchst verschiedene Konsequenzen resultieren.

Schließlich sind weitere Studien wünschenswert, die die Bedeutung von Mediengewalt im Kontext anderer Faktoren betrachten um deren relativen Einfluss zu beurteilen, dramatisierte Vorstellungen von der Gefährlichkeit von Mediengewalt zurechtzurücken und die Aufmerksamkeit auch auf andere, wichtigere, zumeist aber schwieriger zu bekämpfende Gewaltursachen zu lenken. Aggression speist sich aus einem komplexen Ursachengeflecht, angesichts dessen einfache Lösungen, wie z.B. Killerspielverbote, nicht als Allheilmittel betrachtet werden dürfen.

Letztlich bestätigt der vorliegende Bericht die schon in der Bilanz der vorherigen Forschungsübersicht gezogene Schlussfolgerung, dass *manche* Formen von Mediengewalt für *manche* Individuen unter *manchen* Bedingungen negative Folgen nach sich ziehen können.

X. LITERATUR

Adamus, Tanja (2006): Computerspiele. Mods, clans und E-Sportler. Saarbrücken.

Alao, Adekola O. (u.a.) (2006): Cybersuicide: Review of the role of the internet on suicide. In: CyberPsychology & Behavior 9, S. 489-493.

Allen, Vernon L. / Greenberger, David B. (1978): An aesthetic theory of vandalism. In: Crime and Delinquency 24, S. 309-321.

Aluja-Fabregat, Antón / Torrubia-Beltri, Rafael (1998): Viewing of mass media violence, perception of violence, personality and academic achievement. In: Personality and Individual Differences 25, S. 973-989.

An, Seon-Kyoung / Lee, Doohwang (2009): An integrated model of parental mediation: The effect of family communication on children's perception of television. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Chicago, IL (online unter: http://www.allacademic.com/meta/p297675_index.html; letzter Abruf: 5.3.2010).

Anastasio, Phyllis A. (2004): Does viewing justified violence lead to devaluing others? In: Current Psychology 23, S. 259-266.

Anderson, Craig A. (2004): An update on the effects of playing violent video games. In: Journal of Adolescence 27, S. 113-122.

Anderson, Craig A. / Buckley, Katherine E. / Carnagey, Nicholas L. (2008): Creating your own hostile environment: A laboratory examination of trait aggressiveness and the violence escalation cycle. In: Personality and Social Psychology Bulletin 34, S. 462-473.

Anderson, Craig A. / Bushman, Brad J. (2001): Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. In: Psychological Science 12, S. 353-359.

Anderson, Craig A. / Bushman, Brad J. (2002): Human aggression. In: Annual Review of Psychology 53, S. 27-51.

Anderson, Craig A. / Carnagey, Nicholas L. (2004): Violent evil and the general aggression model. In: Miller, Arthur G. (Ed.): The social psychology of good and evil. New York, S. 168-192.

Anderson, Craig A. / Carnagey, Nicholas L. (2009): Causal effects of violent sports video games on aggression Is it competitiveness or violent content? In: Journal of Experimental Social Psychology 45, S. 731-739.

Anderson, Craig A. / Carnagey, Nicholas L. / Eubanks, Janie (2003): Exposure to violent media: The effects of songs with violent lyrics on aggressive thoughts and feelings. In: Journal of Personality and Social Psychology 84, S. 860-971.

Anderson, Craig A. / Dill, Karen E. (2000): Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. In: Journal of Personality and Social Psychology 78, S. 772-790.

Anderson, Craig A. / Gentile, Douglas A. / Buckley, Katherine E. (2007): Violent video game effects on children and adolescents. Theory, research, and public policy. New York.

Anderson, Craig A. / Huesmann, L. Rowell (2003): Human aggression: A social-cognitive view. In: Hogg, Michael A. / Cooper, Joel (Eds.): Handbook of social psychology. London, S. 296-323.

Anderson, Craig A. / Murphy, Christine R. (2003): Violent video games and aggressive behaviour in young women. In: Aggressive Behavior 29, S. 423-429.

Anderson, Craig A. (u.a.) (2004): Violent video games: Specific effects of violent content on aggressive thoughts and behavior. In: Advances in Experimental Social Psychology 36, S. 199-249.

Anderson, Craig A. (u.a.) (2008): Longitudinal effects of violent video games on aggression in Japan and the United States. In: Pediatrics 122, e1067-e1072.

Anderson, Craig (u.a.) (2010): Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behaviour in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. In: Psychological Bulletin (im Druck).

Anderson, James (2008): The production of media violence and aggression research. A cultural analysis. In: American Behavioral Scientist 51, S. 1260-1279.

Andree, Martin (2006): Wenn Texte töten. Über Werther, Medienwirkung und Mediengewalt. München.

Angleitner, Alois / Ostendorf, Fritz (2004): NEO-PI-R – NEO-Persönlichkeitsinventar nach Costa und McCrae. Revidierte Fassung. Göttingen.

Arai, Kiyoshi (Ed.): Social contributions and responsibilities of simulation and gaming: Proceedings of the 34th Annual Conference of the International Simulation and Gaming Association. Tokio, S. 221-230.

Aristoteles (1921): Über die Dichtkunst. Leipzig.

Aristoteles (1948): Politik. Leipzig.

Arriaga, Patrícia (u.a.) (2006): Violent computer games and their effects on state hostility and physiological arousal. In: Aggressive Behavior 32, S. 146-158.

Arriaga, Patrícia (u.a.) (2008): Are the effects of unreal violent video games pronounced when playing with a virtual reality system? In: Aggressive Behavior 34, S. 521-538

Ask, Alexander / Augoustinos, Martha / Winefield, Anthony H. (2000): To kill or not to kill. Competitive aggression in Australian adolescent males during videogame play. In: Feilitzen, Cecilia von / Carlsson, Ulla (Eds.): Children in the new media landscape. Games, pornography, perceptions. Göteborg (UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen), S. 83-92.

Assenza, Gaudenz / Assenza, Dora (2007): Do the media contribute to violence in society? Lessons from international research. In: New Educational Review 13, S. 23-61.

Aust, Philip J. / Everhart, Kimberly (2007): What is your child watching? A content analysis of violence in Disney animated films: Scene I. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, San Francisco, CA (online unter: http://www.allacademic.com/meta/p171268_index.html; letzter Abruf: 5.3.2010).

Austin, Erica Weintraub (2001): Effects of family communication on children's interpretation of television. In: Bryant, Jennings / Bryant, J. Alison (Eds.): Television and the American family. 2. Auflage. Mahwah, NJ, S. 377-395.

Baker, Felicity / Bor, William (2008): Can music preferences indicate mental health status in young people? In: Australasian Psychiatry 16, S. 284-288.

Baldaro, Bruno (u.a.) (2004): Aggressive and non-violent videogames Short-term psychological and cardiovascular effects on habitual players. In: Stress and Health 20, S. 203-208.

Balint, Michael (1959): Angstlust und Regression. Beitrag zur psychologischen Typenlehre. Stuttgart.

Ballard, Mary E. / Lineberger, Robert (1999): Video game violence and confederate gender: Effects of rewards and punishment given by college males. In: Sex Roles 41, S. 541-558.

Ballard, Mary E. / Wiest, J. Rose (1996): Mortal Kombat: The effects of violent videogame play on males' hostility and cardiovascular responding. In: Journal of Applied Social Psychology 26, S. 717-730.

Ballard, Mary E. (u.a.) (2006): Repeated exposure to video game play results in decreased cardiovascular and affective responding. In: Media Psychology 8, S. 323-341.

Bandura, Albert (1979a): Aggression. Eine sozial-lerntheoretische Analyse. Stuttgart.

Bandura, Albert (1979b): Sozial-kognitive Lerntheorie. Stuttgart (zuerst 1973).

Bandura, Albert (1991): Social cognitive theory of moral thought and action. In: Kurtines, William M. / Gewirtz, Jacob L. (Eds.): Handbook of moral behavior and development: Volume 1: Theory. Hillsdale, NJ, S. 45-103.

Bandura, Albert (1999): Moral disengagement and the perpetration of inhumanities. In: Personality and Social Psychology Review 3, S. 193-209.

Bandura, Albert (2001): Social cognitive theory of mass communication In: Media Psychology 3, S. 265-299.

Bandura, Albert (2002): Selective moral disengagement in the exercise of moral agency. In: Journal of Moral Education 31, S. 101-119.

Bandura, Albert (2009): Social cognitive theory of mass communication. In: Bryant, Jennings / Oliver, Mary Beth (Eds.): Media effects. Advances in theory and research. 3. Auflage. New York / London, S. 94-124.

Banerjee, Smita C. (u.a.) (2009): Who watches verbally aggressive shows? An examination of personality and other individual difference factors in predicting viewership. In: Journal of Media Psychology 21, S. 1-14.

Barboza, Gia Elise (u.a.) (2009): Individual characteristics and the multiple contexts of adolescent bullying: An ecological perspective. In: Journal of Youth and Adolescence 38, S. 101-121.

Barkin, Shari L. (u.a.) (2006): Parental media mediation styles for children aged 2 to 11 years. In: Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine 160, S. 395-401.

Barkin, Shari L. (u.a.) (2009): Is office-based counselling about media use, timeouts, and firearm storage effective? Results from a cluster-randomized, controlled trial. In: Pediatrics 122, e15-e25.

Barlett, Christopher P. / Anderson, Craig A. (2009): Violent video games and public policy. In: Bevc, Tobias / Zapf, Holger (Hrsg.): Wie wir spielen, was wir werden: Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz, S. 227-240.

Bartlett, Christopher P. / Anderson, Craig A. / Swing, Edward L. (2009): Video game effects. Confirmed, suspected, and speculative. A review of the evidence. In: Simulation and Gaming 3, S. 377-403.

Barlett, Christopher P. / Harris, Richard J. / Baldassaro, Ross (2007): Longer you play, the more hostile you feel: Examination of first person shooter games and aggression during video game play. In: Aggressive Behavior 33, S. 486-497.

Barlett, Christopher P. / Harris, Richard J. / Bruey, Callie (2008): The effect of the amount of blood in a violent video game on aggression, hostility, and arousal. In: Journal of Experimental Social Psychology 44, S. 539-546.

Barlett, Christopher P. / Rodeheffer, Christopher (2009): Effects of realism on extended violent and nonviolent video game play on aggressive thoughts, feelings, and physiological arousal. In: Aggressive Behavior 35, S. 213-224.

Barlett, Christopher P. (u.a.) (2008): The effect of advances in video game technology and content on aggressive cognitions, hostility, and heart rate. In: Media Psychology 11, S. 540-565

Barlett, Christopher P. (u.a.) (2009): How long do the short-term violent video game effects last? In: Aggressive Behavior 3, S. 225-236.

Bartholow, Bruce D. (2005): Interactive effects of life experience and situational cues on aggression: The weapons priming effect in hunters and nonhunters. In: Journal of Experimental Social Psychology 41, S. 48-60.

Bartholow, Bruce D. / Bushman, Brad J. / Sestir, Marc A. (2006): Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: Behavioral and event-related brain potential data. In: Journal of Experimental Social Psychology 42, S. 532-329.

Bartholow, Bruce D. / Sestir, Marc A. / Davis, Edward B. (2005): Correlates and consequences of exposure to video game violence: Hostile personality, empathy, and aggressive behavior. In: Personality and Social psychology Bulletin 31, S. 1573-1586.

Bauer, H. H. / Exler, S. / Höhner, A. (2006): Neuromarketing – Revolution oder Hype im Marketing. Mannheim (= Institut für Marktorientierte Unternehmens führung: Mannheimer Arbeitspapiere Nr. M105).

Becker, Katja / El-Faddagh, Mahha / Schmidt, Martin H. (2004): Cybersuizid oder Werther-Effekt online: Suizidchatrooms und -foren im Internet. In: Kindheit und Entwicklung 13, S. 14-25.

Becker-Blease, Kathryn A. / Finkelhor, David / Turner, Heather (2008): Media exposure predicts children's reactions to crime and terrorism. In: Journal of Trauma & Dissociation 9, S. 225-248.

Behm-Morawitz, Elizabeth / Mastro, Dana E. (2008): Mean girls? The influence of gender portrayals in teen movies on emerging adults' gender-based attitudes and beliefs. In: Journalism & Mass Communication Quarterly 85, S. 131-146.

Bente, Gary / Krämer, Nicole C. / Petersen, Anita (2002): Virtuelle Realität als Gegenstand und Methode in der Psychologie. In: Bente, Gary / Krämer, Nicole C. / Petersen, Anita (Hrsg.): Virtuelle Realitäten. Göttingen (u.a.), S. 1-31.

Berkowitz, Leonard (1968): Impulse, aggression and the gun. In: Psychology Today 2, S. 18-23.

Berkowitz, Leonard (1969): The frustration-aggression hypothesis revisited. In: Berkowitz, Leonard (Ed.): Roots of aggression. New York.

Berkowitz, Leonard (1970): The contagion of violence: An S-R mediational analysis of some effects of observed aggression. In: Nebraska Symposium on Motivation 18, S. 95-135.

Berkowitz, Leonard (1984): Some effects of thoughts on antisocial and prosocial influences of media effects: A cognitive-neoassociation analysis. In: Psychological Bulletin 95, S. 410-427.

Berkowitz, Leonard (1989): Frustration-aggression hypothesis: Examination and reformulation. In: Psychological Bulletin 106, S. 59-73.

Berkowitz, Leonard (1990): On the formation and regulation of anger and aggression: A cognitive-neoassociationistic analysis. In: American Psychologist 45, S. 494-503.

Berkowitz, Leonard (1993): Pain and aggression: some findings and implications. In: Motivation and Emotion 17, S. 277-293.

Berkowitz, Leonard (2008a): On the consideration of automatic as well as controlled psychological processes in aggression. In: Aggressive Behavior 34, S. 117-129.

Berkowitz, Leonard (2008b): What I meant to say: Some thoughts in response to Pahlavan and Dodge. In: Aggressive Behavior 34, S. 136-138.

Berkowitz, Leonard / LePage, Anthony (1967): Weapons as aggression eliciting stimuli. In: Journal of Personality and Social Psychology 7, S. 202-207.

Berkowitz, Leonard / Powers, Patrick C. (1979): Effects of timing and justification of witnessed aggression on the observers' punitiveness. In: Journal of Research in Personality 13, S. 71-80.

Berkowitz, Leonard / Rawlings, Edna (1963): Effects of film violence on inhibitions against subsequent aggression. In: Journal of Abnormal and Social Psychology 66, S. 405-412.

Berndt, Jürgen (2005): Bildschirmspiele – Faszination und Wirkung auf die heutige Jugend. Münster.

Berry, Mike / Gray, Tim / Donnerstein, Ed (1999): Cutting film violence: Effects on perceptions, enjoyment, and arousal. In: The Journal of Social Psychology 139, S. 567-582.

Berthold, Erika / Hollinger, Eggert (2008): Killerspielalarm in Deutschland. Das schwierige Geschäft der Alterseinstufung und die Sehnsucht nach Eindeutigkeit. In: Telepolis, 14.6.2007 (online unter: http://www.heise.de/tp/r4/artikel/25/25486/1.html, letzter Abruf. 5.3.2010).

Bevc, Tobias / Zapf, Holger (Hrsg.) (2009): Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz.

Bickham, David S. / Rich, Michael (2006): Is television associated with social isolation? In: Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine 160, S. 387-392.

Biddle, Lucy (u.a.) (2008): Suicide and the internet. In: British Medical Journal 336, S. 800-802.

Biedermann, Claudio / Stiegler, Christian (Hrsg.) (2008): Horror und Ästhetik. Eine interdisziplinäre Spurensuche. Konstanz.

Bijvank, Marije Nije / Konijn, Elly A. / Bushman, Brand J. (2007): Bridging the video game gap: Relating games, players, and their motivations. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, San Francisco, CA (online unter: http://www.allacademic.com/meta/p168491_index.html; letzter Abruf: 5.3.2010).

Bijvank, Marije Nije (u.a.) (2008): Forbidden fruit effects of warning labels on the attractiveness of video games. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Montreal (online unter: http://www.allacademic.com/meta/p233666_index.html; letzter Abruf: 5.3.2010).

Bijvank, Marije Nije (u.a.) (2009): Age and violent-content labels make video games forbidden fruits for youth. In: Pediatrics 123, S. 870-876.

Bilandzic, Helena (2006): The perception of distance in the cultivation process: A theoretical consideration of the relationship between television content, processing experience, and perceived distance. In: Communication Theory 16, S. 333-355.

Binswanger, Ingrid A. / Cowan, John A. (2009): Firearms in major motion pictures, 1995-2004. In: The Journal of Trauma, Injury, Infection, and Critical Care 66, S. 906-911.

Birbal, Ria (u.a.) (2009): Cybersuicide and the adolescent population: Challenges of the future? In: International Journal of Adolescent Medicine and Health 21, S. 151-159.

Blood, R. Warwick / Pirkis, Jane / Holland, Kate (2007): Media reporting of suicide methods. An Australian perspective. In: Crisis. The Journal of Crisis Intervention and Suicide Prevention 28, S. 64-69.

Bluemke, Matthias / Friedrich, Monika / Zumbach, Joerg (2010): The influence of violent and nonviolent computer games on implicit measures of aggressiveness. In: Aggressive Behavior 36, S. 1-13.

Blumberg, Fran C. / Peters Bierwirth, Kristen / Schwartz, Allison J. (2008): Does cartoon violence beget aggressive behavior in real life? An opposing view. In: Early Childhood Education Journal 36, S. 101-104.

Boers, Klaus / Reinecke, Jost (Hrsg.) (2007): Delinquenz im Jugendalter. Erkenntnisse einer Münsteraner Längsschnittstudie. Münster (u.a.).

Boggs, Brandon / Roskos-Ewoldsen, David R. / Rhodes, Nancy (2008): Helping behavior in the context of video game play. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Montreal (online unter: http://www.allacademic.com/meta/p234453_index.html; letzter Abruf: 5.3.2010).

Bösche, Wolfgang (2009): Violent content enhances video game performance. In: Journal of Media Psychology 21, S. 145-150.

Bonfadelli, Heinz (2004): Medienwirkungsforschung. Bd. 2: Anwendungen in Politik, Wirtschaft und Kultur. 2. Auflage. Konstanz.

Booth-Butterfield, Melanie / Booth-Butterfield, Steve (1990): Conceptualizing affect as information in communication production. In: Human Communication Research 16, S. 451-476.

Bothe, Nina J. N. (2009): Im Namen des Volkes: Schuldig – das Computerspiel? Eine empirische Untersuchung zu den Auswirkungen gewalthaltiger Computerspiele auf Grundschüler der 3./4. Jahrgangsstufe. Hamburg.

Botvin, Gilbert J. / Griffin, Kenneth W. / Nichols, Tracy D. (2006): Preventing youth violence and delinquency through a universal school-based prevention approach. In: Prevention Science 7, S. 403-408.

Boxer, Paul (u.a.) (2009): The role of violent media preference in cumulative developmental risk for violence and general aggression. In: Journal of Youth and Adolescence 38, S. 417-428.

Boyle, Karen (2005): Media and violence: Gendering the debate. Thousand Oaks, CA.

Brady, Sonya S. (2007): Young adults' media use and attitudes toward interpersonal and institutional forms of aggression. In: Aggressive Behavior 33, S. 519-525.

Brady, Sonya S. / Matthews, Karen A. (2006): Effects of media violence on health-related outcomes among young men. In: Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine 160, S. 341-347.

Brenick, Alaina (u.a.) (2007): Social evaluations of stereotypic images in video games. Unfair, legitimate, or „just entertainment"? In: Youth & Society 38, S. 395-419.

Brill, Manfred (2009): Virtuelle Realität. Berlin / Heidelberg.

British Board of Film Classification (BBFC) (2007): Video games. Research to improve understanding of what players enjoy about video games and to explain their preferences for particular games. London.

Brosius, Hans-Bernd / Schwer, Katja (2008): Die Forschung über Mediengewalt. Deutungshoheit von Kommunikationswissenschaft, Medienpsychologie oder Medienpädagogik? Baden-Baden (= Schriftenreihe der Landeszentrale für Medien und Kommunikation, Bd. 26).

Brosius, Hans-Bernd / Mangold, Roland / Schwer, Katja (2010): Ein Mehrebenenmodell der Mediengewaltforschung. Grundlagen für eine interdisziplinäre Untersuchung der Wirkung von Mediengewalt. Baden-Baden (= Schriftenreihe der Landeszentrale für Medien und Kommunikation, Bd. 27).

Brown, Michelle (2007): Beyond the requisites: Alternative starting points in the study of media effects and youth violence. In: Journal of Criminal Justice and Popular Culture 14, S. 1-20.

Browne, Kevin D. / Hamilton-Giachritsis, Catherine (2005): The influence of violent media on children and adolescents: A public health approach. In: The Lancet 365, 702-710.

Brückweh, Kerstin (2006): Mordlust. Serienmorde, Gewalt und Emotionen im 20. Jahrhundert. Frankfurt a. M.

Bruggemann, Jason M. / Barry, Robert J. (2002): Eysenck's P as modulator of affective and electrodermal responses to violent and comic film. In: Personality and Individual Differences 32, S. 1029-1048.

Brunn, Inka (u.a.) (2007): Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele. Hamburg (Hans-Bredow-Institut).

Bryant, Jennings / Oliver, Mary Beth (Eds.) (2009): Media effects. Advances through theory and research. 3. Auflage. New York / London.

Bryant, Jennings / Vorderer, Peter (Eds.) (2006): Psychology of entertainment. Mahwah, NJ.

Buckley, Katherine E. / Anderson, Craig A. (2006): A theoretical model of the effects and consequences of playing video games. In: Vorderer, Peter / Bryant, Jennings (Eds.): Playing video games. Motives, responses, and consequences. Mahwah, NJ, S. 363-378.

Buerkel-Rothfuss, Nancy L. / Buerkel, Rick A. (2001): Family mediation. In: Bryant, Jennings / Bryant, J. Alison (Eds.): Television and the American family. 2. Auflage. Mahwah, NJ, S. 355-376.

Büttner, Christian (2000): Gewaltzensur und Lust an der Gewalt. In: tv diskurs 4, Heft 14, S. 60-67.

Buijzen, Moniek / Walma Van Der Molen, Juliette H. / Sondij, Patricia (2007): Parental mediation of children's emotional responses to a violent news event. In: Communication Research 34, S. 212-230.

Bullock, Cathy Ferrand (2007) Framing domestic violence fatalities: Coverage by Utah newspapers. In: Women's Studies in Communication 30, S. 34-63.

Burdach, Konrad (1987): 'Violence profile' und Kultivierungsanalyse: Die Vielseherforschung George Gerbners. In: Schenk, Michael: Medienwirkungsforschung. Tübingen, S. 344-365.

Bushman, Brad J. (1998): Effects of television violence on memory for commercial messages. In: Journal of Experimental Psychology: Applied 4, S. 291-307.

Bushman, Brad J. (2005): Violence and sex in television programs do not sell products in advertisements. In: Psychological Science 16, S. 702-708.

Bushman, Brad J. (2006): Effects of warning and information labels on attraction to television violence in viewers of different ages. In: Journal of Applied Social Psychology 36, S. 2073-2078.

Bushman, Brad J. (2007): That was a great commercial, but what were they selling? Effects of violence and sex on memory for products in television commercials. In: Journal of Applied Social Psychology 37, S. 1784-1796.

Bushman, Brad J. / Anderson, Craig (2001): Media violence and the American public. In: American Psychologist 56, S. 477-489.

Bushman, Brad J. / Anderson, Craig A. (2002): Violent video games and hostile expectations: A test of the General Aggression Model. In: Personality and Social Psychology Bulletin 12, S. 1679-1686.

Bushman, Brad J. / Anderson, Craig A. (2009): Comfortably numb. Desensitizing effects of violent media on helping others. In: Psychological Science 20, S. 273-277.

Bushman, Brad J. / Bonacci, Angelica M. (2002): Violence and sex impair memory for television ads. In: Journal of Applied Psychology 87, S. 557-564.

Bushman, Brad J. / Cantor, Joanne (2003): Media ratings for violence and sex. Implications for policymakers and parents. In: American Psychologist 58, S. 130-141.

Bushman, Brad J. / Huesmann, L. Rowell (2006): Short-term and long-term effects of violent media on aggression in children and adults. In: Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine 160, S. 348-352.

Bushman, Brad J. / Phillips, Colleen M. (2001): If the television program bleeds, memory for the advertisement recedes. In: Current Directions in Psychological Science 10, S. 44-47.

Bushman, Brad J. / Rothstein, Hannah R. / Anderson, Craig A. (2010): Much ado about something: Violent video game effects and a school of red herring: Reply to Ferguson and Kilburn (2010). In: Psychological Bulletin (im Druck).

Bushman, Brad J. / Stack, Angela D. (1996): Forbidden fruit versus tainted fruit: Effects of warning labels on attraction to television violence. In: Journal of Experimental Psychology: Applied 2, S. 207-226.

Bushman, Brad J. / Whitaker, Jodi L. (im Druck): Like a magnet. Catharsis beliefs attract angry people to violent video games. In: Psychological Science.

Bushman, Brad J. (u.a.) (2007): When God sanctions killing. Effects of scriptural violence on aggression. In: Psychological Science 18, S. 204-207.

Buss, Arnold H. / Perry, Mark (1992): The aggression questionnaire. In: Journal of Personality and Social Psychology 63, S. 452-459.

Byrd, Patrick R. (2007): It's all fun and games until someone gets hurt: The effectiveness of proposed video-game legislation on reducing violence in children. In: Houston Law Review 44, S. 401-432.

Byrne, Sarah (2009): Media literacy interventions: What makes them boom or boomerang? In: Communication Education 58, S. 1-14.

Byrne, Sarah / Linz, Daniel / Potter, James W. (2009): A test of competing cognitive explanations for the boomerang effect in response to the deliberate disruption of media-induced aggression. In: Media Psychology 12, S. 227-248.

Byron, Tanya (2008): Safer children in a digital world. The Report of the Byron Review. London (online unter: http://www.dcsf.gov.uk/byronreview; letzter Abruf: 5.3.2010).

Cacioppo, John T. / Tassinari, Louis G. (1990): Psychophysiology and psychophysiological inference. In: Cacioppo, John T. / Tassinari, Louis G. (Eds.): Principles of psychophysiology: Physical, social, and inferential elements. New York, S. 3-33.

Cacioppo, John T. (u.a.) (2003): Just because you're imaging the brain doesn't mean you can stop using your head: A primer and set of first principles. In: Journal of Personality and Social Psychology 85, S. 650-661.

Cantor, Joanne (1998a): Children's attraction to violent television programming. In: Goldstein, Jeffrey H. (Ed.): Why we watch: The attractions of violent entertainment. New York, S. 88–115.

Cantor, Joanne (1998b): „Mommy, I'm scared": How TV and movies frighten children and what we can do to protect them. San Diego, CA.

Cantor, Joanne (2002): Fright reactions to mass media. In: Bryant, Jennings / Zillmann, Dolf (Eds.): Media effects. Advances in theory and research. 2. Auflage. Hillsdale, NJ, S. 287-306.

Cantor, Joanne (2003): Media violence effects and interventions: The roles of communication and emotion. In: Bryant, Jennings / Roskos-Ewoldsen / Cantor, Joanne (Eds.): Communication and emotion. Essays in honor of Dolf Zillmann. Mahwah, NJ / London, S. 197-219.

Cantor, Joanne (2006): Why horror doesn't die: The enduring and paradoxical effects of frightening entertainment. In: Bryant, Jennings / Vorderer, Peter (Eds.): Psychology of Entertainment. Mahwah, NJ, S. 315-327.

Cantor, Joanne (2009): Fright reactions to mass media. In: Bryant, Jennings / Oliver, Mary Beth (Eds.): Media effects. Advances in theory and research. 3. Auflage. New York / London, S. 287-303.

Cantor, Joanne / Nathanson, Amy I. (1996): Children's fright reactions to television news. In: Journal of Communication 46, S. 139-152.

Cantor, Joanne / Wilson, Barbara J. (2003): Media and violence: Intervention strategies for reducing aggression. In: Media Psychology 5, S. 363-403.

Cantor, Joanne (u.a.) (2010): Descriptions of media-induced fright reactions in a sample of US elementary school children. In: Journal of Children and Media 4, S. 1-17.

Carlyle, Kellie E. / Slater, Michael D. / Chakroff, Jennifer L. (2008): Newspaper coverage of intimate partner violence: Skewing representations of risk. In: Journal of Communication 58, S. 168-186.

Carnagey, Nicholas L. / Anderson, Craig A. (2005): The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition, and behavior. In: Psychological Science 16, S. 882-889.

Carnagey, Nicholas L. / Anderson, Craig A. / Bartholow, Bruce D. (2007): Media violence and social neuroscience. New questions and new opportunities. In: Current Directions in Psychological Science 16, 178-182.

Carnagey, Nicholas L. / Anderson, Craig A. / Bushman, Brad J. (2007): The effects of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. In: Journal of Experimental Social Psychology 43, S. 489-496.

Carter, Cynthia (2006): Critical readings: Violence and the media. Maidenhead.

Cecil, Dawn K. (2007): Dramatic portrayals of violent women: Female offenders on prime time crime dramas. In: Journal of Criminal Justice and Popular Culture 14, S. 243-258.

Centerwall, Brandon S. (1989): Exposure to television as a cause of violence. In: Comstock, George (Ed.): Public communication and behavior, Vol. 2. San Diego, CA, S. 1-58.

Centerwall, Brandon S. (1992): Television and violence. The scale of the problem and where to go from here. In: Journal of the American Medical Association 267, S. 3059-3063.

Chambers, John H. / Ascione Frank R. (1987): The effects of prosocial and aggressive videogames on children's donating and helping. In: Journal of Genetic Psychology 148, S. 499-505.

Chan, Elaine / Vorderer, Peter (2006): Massively Multiplayer Online Games. In: Vorderer, Peter / Bryant, Jennings (Eds.): Playing video games. Motives, responses, and consequences. Mahwah, NJ, S. 77-88.

Chan, Kathy P. M. (u.a.) (2005): Charcoal-burning suicide in post-transition Hong Kong. In: British Journal of Psychiatry 186, S. 67-73.

Chang, Shu-Sen (u.a.) (2010): The evolution of the epidemic of charcoal-burning suicide in Taiwan: A spatial and temporal analysis. In: Plos Medicine, 5.1.2010 (online unter: http://www.plosmedicine.org/article/info:doi%2F10.1371%2Fjournal.pmed.1000212; letzter Abruf: 5.3.2010).

Charlton, Tony / Gunter, Barrie / Hannan, Andrew (Eds.) (2002): Broadcast television effects in a remote community. Mahwah, NJ.

Chen, Ying-Yeh (u.a.) (2010): Effect of media reporting of the suicide of a singer in Taiwan. The case of Ivy Li. In: Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology 45, S. 363-369.

Cheng, Andrew T. A. (u.a.) (2007a): The influence of media coverage of a celebrity suicide on subsequent suicide attempts. In: Journal of Clinical Psychiatry 68, S. 862-866.

Cheng, Andrew T. A. (u.a.) (2007b): The influence of media reporting of a celebrity suicide on actual suicidal behaviour in patients with a history of depressive disorder. In: Journal of Affective Disorders 103, S. 69-75.

Cheng, Andrew T. A. (u.a.) (2007c): The influence of media reporting of the suicide of a celebrity on suicide rates: a population based Study: In: International Journal of Epidemiology 36, S. 1229-1234.

Cheng, Tina L. (u.a.) (2004): Children's violent television viewing: Are parents monitoring? In: Pediatrics 114, S. 94-99.

Chiu, Szu-Hua / Ko, Huei-Chen / Wu, Jo Yung-Wei (2007): Depression moderated the effect of exposure to suicide news on suicidality among college students in Taiwan. In: Suicide and Life-Threatening Behavior 37, S. 585-592.

Cho, Chang-Hoan / Cheon, Hongsik John (2005): Children's exposure to negative internet content: Effects of family context. In: Journal of Broadcasting & Electronic Media 49, S. 488-509.

Chory, Rebecca M. / Cicchirillo, Vincent (2007): The relationship between video game play and trait verbal aggressiveness: An application of the General Aggression Model. In: Communication Research Reports 24, S. 113-119.

Chory, Rebecca (u.a.) (2007a): Does personality moderate the effects of violent video game play on aggression? An exploratory investigation. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, San Francisco (online unter: http://www.allacademic.com/meta/p170912_index.html; letzter Abruf: 5.3.2010).

Chory, Rebecca (u.a.): (2007b): Emotion-based traits as moderators of the violent video game play – aggression relationship. The roles of affective orientation and empathy. National Communication Association 2007.

Chory-Assad, Rebecca M. (2004): Effects of television sitcom exposure on the accessibility of verbally aggressive thoughts. In: Western Journal of Communication 68, S. 431-453.

Chory-Assad, Rebecca M. / Cicchirillo, Vincent (2005): Empathy and affective orientation as predictors of identification with television characters. In: Communication Research Reports 22, S. 151-156.

Chory-Assad, R. M. / Tamborini, Ron (2004): Television sitcom exposure and aggressive communication: A priming perspective. In: North American Journal of Psychology 6, S. 415-422.

Chory-Assad, Rebecca M. / Taylor, Elycia M. / Lewis, Jason: Violent video game play as a predictor of moral disengagement. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Dresden (online unter: http://www.allacademic.com/meta/p92400_index.html; letzter Abruf: 5.3.2010).

Christakis, Dimitri A. / Zimmerman, Frederick J. (2007): Violent television viewing during preschool is associated with antisocial behaviour during school age. In: Pediatrics 120, S. 993-999.

Christensen, P. Niels / Wood, Wendy (2007): Effects of media violence on viewers' aggression in unconstrained social interaction. In: Preiss, Raymond W. (u.a.) (Eds.): Mass media effects research. Advances through meta-analysis. Mahwah, NJ, S. 145-168.

Cicchirillo, Vincent / Chory-Assad, Rebecca M. (2005): Effects of affective orientation and video game play on aggressive thoughts and behaviors. In: Journal of Broadcasting & Electronic Media 49, S. 435-449.

Clemente, Miguel / Vidal, Miguel Ángel / Espinosa, Pablo (2008): The media and violent behavior in young people. Effects of the media on antisocial aggressive behavior in a Spanish sample. In: Journal of Applied Social Psychology 38, S. 2395-2409.

Cohen, Jacob (1988): Statistical power analysis for the behavioural sciences. 2. Auflage. Hillsdale, NJ.

Collins, W. Andrew (u.a.) (1978): Age related aspects of comprehension and inference from a televised dramatic narrative. In: Child Development 49, S. 389-399.

Colwell, John (2007): Needs met through computer game play among adolescents. In: Personality and Individual Differences 43, S. 2072-2082.

Colwell, John / Kato, Makiko (2003): Investigation of the relationship between social isolation, self-esteem, aggression and computer game play in Japanese adolescents. In: Asian Journal of Social Psychology 6, S. 149-158.

Colwell, John / Payne, Jo (2000): Negative correlates of computer game play in adolescents. In: British Journal of Psychology 91, S. 295-310.

Comer, Jonathan (u.a.) (2008): Children and terrorism-related news: Training parents in coping and media literacy. In: Journal of Consulting & Clinical Psychology 76, S. 568-578.

Companion, Michèle / Sambrook, Roger (2008): The influence of sex on character attribute preferences. In: CyberPsychology & Behavior 11, S. 673f.

Comstock, George A. (2004): Paths from television violence to aggression: Reinterpreting the evidence. In: Shrum, L. J. (Ed.): The psychology of entertainment media. Blurring the lines between entertainment and persuasion. Mahwah, N. J. / London, S. 193-211.

Comstock, George (2008): A sociological perspective on television violence and aggression. In: American Behavioral Scientist 51, S. 1184-1211.

Comstock, George / Scharrer, Erica (2003): Meta-analyzing the controversy over television violence and aggression. In: Gentile, Douglas A. (Ed.): Media violence and children. A complete guide for parents and professionals. Westport, CT / London, S. 205-226.

Conrad, Kate / Dixon, Travis L. / Zhang, Yuanyuan (2009): Controversial rap themes, gender portrayals and skin tone distortion: A content analysis of rap music videos. In: Journal of Broadcasting & Electronic Media 53, S. 134-156.

Cooper, Cynthia A. (2007): Violence in the media and its influence on criminal defence. Jefferson, NC.

Council on Communications and Media (2009): Impact of music, music lyrics, and music videos on children and youth. In: Pediatrics 124, S.1488-1494.

Coyne, Sarah M. (2007): Does media violence cause violent crime? In: European Journal on Criminal Policy and Research 13, S. 205-211.

Coyne, Sarah M. / Archer, John (2004): Indirect aggression in the media: A content analysis of British television programs. In: Aggressive Behavior 30, S. 254-271.

Coyne, Sarah M. / Archer, John (2005): The relationship between indirect and physical aggression on television and in real life. In: Social Development 14, S. 324-338.

Coyne, Sarah M. / Archer, J. / Eslea, M. (2004): Cruel intentions on television and in real life: Can viewing indirect aggression increase viewers' subsequent indirect aggression? In: Journal of Experimental Child Psychology 88, S. 234-253.

Coyne, Sarah M. / Whitehead, Emily (2008): Indirect aggression in animated Disney films. In: Journal of Communication 58, S. 382-395.

Coyne, Sarah M. (u.a.): (2008): The effects of viewing physical and relational aggression in the media: Evidence for a cross-over effect. In: Journal of Experimental Social Psychology 44, S. 1551-1554.

Crick, Nicki R. (1996): The role of overt aggression, relational aggression, and prosocial behavior in children's future social adjustment. In: Child Development 67, S. 2317-2327.

Crick, Nicki R. / Ostrov, Jamie M. / Kawabata, Yoshito (2007): Relational aggression and gender. An overview. In: Flannery, Daniel J. / Vazsonyi, Alexander T. / Waldman, Irwin D. (Eds.) (2007): The Cambridge handbook of violent behavior and aggression. New York, S. 245-259.

Dahl, Gordon / DellaVigna, Stefano (2009): Does movie violence increase violent crime? In: The Quarterly Journal of Economics 124, S. 677-734.

Dalessandro, Anthony / Chory-Assad, Rebecca (2006): Comparative significance of parental vs. peer mediation of adolescents' antisocial video game play. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Dresden (online unter: http://www.allacademic.com/meta/p90242_index.html, letzter Abruf: 5.3.2010).

Dare, Andrew / Blood, R. Warwick / Pirkis, Jane (2008): Risk and responsibility. A qualitative analysis of newspaper coverage of deaths by suicide of two Melbourne girls. In: Herberth, Arno / Niederkrotenthaler, Thomas / Till, Benedikt (Hrsg.): Suizidalität in den Medien. Interdisziplinäre Betrachtungen. Münster, S. 217-227.

Davidson, Richard D. / Putnam, Katherine M. / Larson, Christine L. (2000): Dysfunction in the neural circuit of emotion regulation – a possible prelude to violence. In: Science 289, S. 591-594.

Davies, P. (u.a.) (2004): Could nursery rhymes cause violent behaviour? A comparison with television viewing. In: Archives Disease in Childhood 89, S. 1103-1105.

De Bortoli, Marius / Oczko, Jan-Christian (2009): Videospiele als „verbotene Früchte"? Die Wirkung von Alterskennzeichen auf Jugendliche. Bachelor-Arbeit, Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf.

Deisenhammer, E. A. (u.a.) (1997): Eisenbahnsuizide und -suizidversuche in Österreich von 1990-1994. Erweiterung der Hypothese medialer Vermittlung suizidalen Verhaltens. In: Der Nervenarzt 68, S. 67-73.

Dennison, Barbara A. (2004): An intervention to reduce television viewing by preschool children. In: Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine 158, S. 170-176.

Desselms, Jason L. / Altman, Joanne D. (2003): Immediate and prolonged effects of videogame violence. In: Journal of Applied Social Psychology 33, S. 1553-1563.

Dill, Karen E. / Thill, Kathryn P. (2007): Video game characters and the socialization of gender roles: Young people's perceptions mirror sexist media depictions. In: Sex Roles 57, S. 851-864.

Dill, Karen E. / Brown, Brian P. / Collins, Michael A. (2008): Effects of exposure to sex-stereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment. In: Journal of Experimental Social Psychology 44, S. 1402-1408.

Dill, Karen E. (u.a.) (2005): Violence, sex, race, and age in popular video games: A content analysis. In: Cole, Ellen / Daniel, Jessica Henderson (Eds.): Featuring females. Feminist analyses of media. Washington, D.C. S. 115-130.

Dittmann, Jörg (2006): Öffentliche Sicherheit und Kriminalitätsbedrohung. In: Statistisches Bundesamt (Hrsg.): Datenreport 2006 Zahlen und Fakten über die Bundesrepublik Deutschland. Bonn, S. 534-541.

Dixon, Travis L. (2006): Schemas as average conceptions: Skin tone, television news exposure, and culpability judgments. In: Journalism & Mass Communication Quarterly 83, S. 131-149.

Dixon, Travis L. (2007): Black criminals and white officers: The effects of racially misrepresenting law breakers and law defenders on television news. In: Media Psychology 10, S. 270-291.

Dixon, Travis L. (2008): Crime news and racialized beliefs: Understanding the relationship between local news viewing and perceptions of African Americans and crime. In: Journal of Communication 58, S. 106–125.

Dodge, Kenneth A. (2008): On the meaning of being mean: Commentary on Berkowitz's "On the consideration of automatic as well as controlled psychological processes in aggression". In: Aggressive Behavior 34, S. 133-135.

Dolle-Weinkauf, Bernd / Ewers, Hans-Heino / Jaekel, Regina (Hrsg.) (2007): Gewalt in aktuellen Kinder- und Jugendmedien. Von der Verherrlichung bis zur Ächtung eines gesellschaftlichen Phänomens. Weinheim / München.

Doolittle, John C. (1980): Immunizing children against possible antisocial effects of viewing television violence: A curricular intervention. In: Perceptual and Motor Skills 51, S. 498.

DuRant, Robert H. / Champion, Heather / Wolfson, Mark (2006): The relationship between watching professional wrestling on television and engaging in date fighting among high school students. In: Pediatrics 118, e265-e272.

DuRant, Robert H. (u.a.) (2008): Viewing professional wrestling on television and engaging in violent and other health risk behaviors. In: Southern Medical Journal 101, S. 129-137.

Durkin, Kevin / Aisbett, Kate (1999): Computer games and Australians today. Sydney.

Eastin, Matthew S. (2006): Video game violence and the female game player: Self- and opponent gender effects on presence and aggressive thoughts. In: Human Communication Research 32, S. 351-372.

Eastin, Matthew S. (2007): The influence of competitive and cooperative group game play on state hostility. In: Human Communication Research 33, S. 450-466.

Eastin, Matthew S. / Greenberg, Bradley S. / Hofschire, Linda (2006): Parenting the internet. In: Journal of Communication 56, S. 486-504.

Eastin, Matthew S. / Griffiths, Robert P. (2006): Beyond the shooter game. Examining presence and hostile outcomes among male game players. In: Communication Research 33, S. 448-466.

Eastin, Matthew / Griffiths, Robert P. (2009a): The competitive edge: An investigation into the effects of team identification and competition on video game effects. ICA 2009.

Eastin, Matthew / Griffiths, Robert P. (2009b): Unreal: Hostile expectations from gameplay. In: New Media & Society 11, S. 509-531.

Egenfeldt-Nielsen, Simon / Smith, Jonas Heide (2004): Playing with fire. How do computer games influence the player? Göteborg (Nordicom).

Egenfeldt-Nielsen, Simon / Smith, Jonas Heide / Tosca, Susana Pajares (2008): Understanding video games. The essential introduction. New York / London.

Eidgenössisches Justiz- und Polizeidepartement (EJPD) (Hrsg.) (2009): Organisierte Suizidhilfe: Vertiefte Abklärungen zu Handlungsoptionen und -bedarf des Bundesgesetzgebers, Bericht vom 15. Mai 2009 (online unter: http://www.ejpd.admin.ch/etc/medialib/data/gesellschaft/gesetzgebung/sterbehilfe.Par.0028.File.tmp/ber-org-suizidhilfe-d.pdf; letzter Abruf: 5.3.2010).

Emmers-Sommer; Tara M. (u.a.) (2006): Love, suspense, sex, and violence: Men's and women's film predilections, exposure to sexually violent media, and their relationship to rape myth acceptance. In: Sex Roles 55, S. 311-320.

Erwin, Elizabeth J. / Morton, Naomi (2008): Exposure to media violence and young children with and without disabilities: Powerful opportunities for family-professional partnerships. In: Early Childhood Education Journal 36, S. 105-112.

Etzersdorfer, Elmar (2008a): Medienleitlinien für die Berichterstattung von Suizidhandlungen: Stand des Wissens, zukünftige Fragestellungen. In: Herberth, Arno / Niederkrotenthaler, Thomas / Till, Benedikt (Hrsg.): Suizidalität in den Medien. Interdisziplinäre Betrachtungen. Münster, S. 207-216.

Etzersdorfer, Elmar (2008b): Psychoanalytische Überlegungen zum Phänomen der Imitationssuizide. In: Herberth, Arno / Niederkrotenthaler, Thomas / Till, Benedikt (Hrsg.): Suizidalität in den Medien. Interdisziplinäre Betrachtungen. Münster, S. 33-44.

Etzersdorfer, Elmar / Sonneck, Gernot (1998): Preventing suicide by influencing mass media reporting: The Viennese experience 1980-1990. In: Archives of Suicide Research 4, S. 67-74.

Etzersdorfer, Elmar / Sonneck, Gernot (1999): Suizidprävention durch Beeinflussung von Medienberichten. In: Psychotherapie 4, S. 199-205.

Eyal, Keren (u.a.) (2006): Aggressive political opinions and exposure to violent media. In: Mass Communication & Society 9, S. 399-428.

Eysenck, Hans Jürgen (1991): Dimensions of personality: 16, 5, or 3? Criteria for a taxonomic paradigm. In: Personality and Individual Differences 12, 773-790.

Fanti, Kostas A. (u.a.) (2009): Desensitization to media violence over a short period of time. In: Aggressive Behavior 35, S. 179-187.

Farrar, Kirstie / Krcmar, Marina (2006): Measuring state and trait aggression: A short, cautionary tale. In: Media Psychology 8, S. 127-138.

Farrar, Kristie M. / Krcmar, Marina / Nowak, Kristine L. (2006): Contextual features of violent video games, mental models, and aggression. In: Journal of Communication 56, S. 387-405.

Ferguson, Christopher J. (2007a): Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review. In: Aggression and Violent Behavior 12, S. 470-482.

Ferguson, Christopher J. (2007b): The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. In: Psychiatric Quarterly 78, S. 309-316.

Ferguson, Christopher J. (2007c): Video games: The latest scapegoat for violence. In: Chronicle of Higher Education: Chronicle Review, 53(42), B20.

Ferguson, Christopher J. (2008a): An evolutionary approach to understanding violent antisocial behavior: Diagnostic implications for dual-process etiology. In: Journal of Forensic Psychology Practice 8, S. 321-343.

Ferguson, Christopher J. (2008b): The school shooting / violent game link: Causal relationship on moral panic? In: Journal of Investigative Psychology and Offender Profiling 5, S. 25-37.

Ferguson, Christopher J. (2008c): Weak results, misleading conclusions. E-Letter vom 1.11.2008 zu Anderson u.a. 2008 (online unter: http://pediatrics.aappublications.org/cgi/eletters/122/5/e1067; letzter Abruf: 5.3.2010).

Ferguson, Christopher J. (2009a): An effect size primer: A guide for clinicians and researchers. In: Professional Psychology: Research and Practice 40, S. 532-538.

Ferguson, Christopher J (2009b): Is psychological research really as good as medical research? Effect size comparisons between psychology and medicine. In: Review of General Psychology 13, S. 130-136.

Ferguson, Christopher J. (2009c): Media violence effects: Confirmed truth or just another x-file? In: Journal of Forensic Psychology Practice 9, S. 103-126.

Ferguson, Christopher J. (2009d): Violent video games: Dogma, fear and pseudo-science. In: Sceptical Inquirer 33, S. 38-54.

Ferguson, Christopher J. (Ed.) (2010): Violent crime. Clinical and social implications. Los Angeles (u.a.)

Ferguson, Christopher J. (im Druck): Blazing angels or resident evil? Can violent video games be a force for good? In: Review of General Psychology.

Ferguson, Christopher J. / Beaver, Kevin M. (2009): Natural born killers: The genetic origins of extreme violence. In: Aggression and Violent Behavior 14, S. 286-294.

Ferguson, Christopher J. / Kilburn, John (2009): The public health risks of media violence: A meta-analytic review. In: The Journal of Pediatrics 154, S. 759-763.

Ferguson, Christopher J. / Kilburn, John (2010): Much ado about nothing: The misestimation and overinterpretation of violent video game effects in Eastern and Western nations: Comment on Anderson et al. (2010). In: Psychological Bulletin (im Druck).

Ferguson, Christopher J. / Rueda, Stephanie M. (2009): Examining the validity of the modified Taylor competitive reaction time test of aggression. In: Journal of Experimental Criminology 5, S. 121-137.

Ferguson, Christopher J. / Rueda, Stephanie M. (im Druck): The Hitman study: Violent video game exposure effects on aggressive behavior, hostile feelings and depression. In: European Psychologist.

Ferguson, Christopher J. / San Miguel, Claudia / Hartley, Richard D. (2009): A multivariate analysis of youth violence and aggression: The influence of family, peers, depression and media violence. In: Journal of Pediatrics 155, S. 904-908.

Ferguson, Christopher (u.a.) (2008a): Aggression in the laboratory: Problems with the validity of the modified Taylor Competitive Reaction Time Test as a measure of aggression in media violence studies. Journal of Aggression, Maltreatment, and Trauma, 17, 118-132.

Ferguson, Christopher J. (u.a.) (2008b): Personality, parental, and media influences on aggressive personality and violent crime in young adults. In: Journal of Aggression, Maltreatment and Trauma 17, S. 395-414.

Ferguson, Christopher J. (u.a.) (2008c): Violent video games and aggression. Causal relationship or byproduct of family violence and intrinsic violent motivation? In: Criminal Justice and Behavior 35, S. 311-332.

Ferguson, Christopher J. (u.a.) (2010): Violent video games, catharsis seeking, bullying and delinquency: A multivariate analysis of effects. In: Crime and Delinquency (im Druck).

Ferguson, Christopher J. (u.a.) (im Druck): Violence and sex as advertising strategies in television commercials. In: European Psychologist.

Fernández-Villanueva, Concepción (u.a.) (2006): Broadcasting of violence on Spanish television: A quantitative panorama. In: Aggressive Behavior 32, S. 137-145.

Fernández-Villanueva, Concepción (u.a.) (2009): Gender differences in the representation of violence on Spanish television: Should women be more violent? In: Sex Roles 61, S. 85-100.

Feshbach, Norma D. (2005): Gender and the portrayal of direct and indirect aggression on Television. In: Cole, Ellen / Daniel, Jessica Henderson (Eds.): Featuring females. Feminist analyses of media. Washington, DC, S. 155-165.

Feshbach, Seymour (1961): The stimulating versus cathartic effects of a vicarious aggressive activity. In: Journal of Abnormal and Social Psychology 63, S. 381-385.

Feshbach, Seymour (1989): Emotion and motivation. In: Groebel, Jo / Winterhoff-Spurk, Peter (Hrsg.): Empirische Medienpsychologie. München, S. 65-75.

Feshbach, Seymour / Tangney, June (2008): Television viewing and aggression. Some alternative perspectives. In: Perspectives on Psychological Science 3, S. 387-389.

Feyh, Nicolai (2007): Neurophysiologische Wirkung violenter Medieninhalte. Unveröffentlichte Bachelor-Arbeit, Sozialwissenschaftliches Institut der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf.

Filotas, D.Y. (1993): Adolescents' rape attitudes: Effectiveness of rape prevention education in high school classrooms. Unpublished master's thesis, University of California, Santa Barbara (zit. nach: Cantor / Wilson 2003).

Fischer, Peter / Greitemeyer, Tobias (2006): Music and aggression: The impact of sexual-aggressive song-lyrics on aggression-related thoughts, emotions, and behavior toward the same and the opposite sex. In: Personality and Social Psychology Bulletin 32, S. 1165-1176.

Fischer, Peter / Kastenmüller, Andreas / Greitemeyer, Tobias (2010): Media violence and the self: The impact of personalized gaming characters in aggressive video games on aggressive behaviour. In: Journal of Experimental Social Psychology 46, S. 192-195.

Flannery, Daniel J. / Vazsonyi, Alexander T. / Waldman, Irwin D. (Eds.) (2007): The Cambridge handbook of violent behavior and aggression. New York.

Fleming, Michele J. / Rickwood, Debra J. (2001): Effects of violent versus nonviolent video games on children's arousal, aggressive mood, and positive mood. In: Journal of Applied Social Psychology 31, S. 2047-2071.

Forsthoff, A. (u.a.) (2006): Suicidality and the internet – Danger from new media. In: Der Nervenarzt 77, S. 343-345.

Fowles, Jib (1999): The case for television violence. Thousand Oaks, CA.

Frei, Andreas (u.a.): (2003): The Werther effect and assisted suicide. In: Suicide and Life-Threatening Behavior 33 S. 192-200.

Freitag, Burkhard / Zeitter, Ernst (1999a): Katharsis. In: tv diskurs 3, Heft 9, S. 18-27.

Freitag, Burkhard / Zeitter, Ernst (1999b): Realität und Fiktion bei Gewaltdarstellungen oder: Schützt Wissen vor Wirkung? In: tv diskurs 3, Heft 10, S. 10-19.

Freitag, Burkhard / Zeitter, Ernst (2001): Unterschiede und Zusammenhänge bei der Beurteilung von Alltags- und Fernsehgewalt durch Kinder. Vier Hypothesen. In: tv diskurs 5, Heft 16, S. 22-29.

Fremont, Wanda P. / Pataki, Caroly / Beresin, Eugene V. (2005): The impact of terrorism on children and adolescents: Terror in the skies, terror on television. In: Child and Adolescent Clinics of North America 14, S. 429-451.

Fried, Carrie / Johanson, John C. (2008): Sexual and violent media's inhibition of advertisement memory: Effect or artifact? In: Journal of Applied Social Psychology 38, S. 1716-1735.

Frindte, Wolfgang / Geyer, Sabine (2007): Aggression, Aggressivität und Computerspiele. In: Trepte, Sabine / Witte, Erich H. (Hrsg.): Sozialpsychologie und Medien. Lengerich (u.a.), S. 170-195.

Fritz, Jürgen (2003): Wie virtuelle Welten wirken. Über die Struktur von Transfers aus der medialen in die reale Welt. In: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn (CD-ROM).

Früh, Hannah / Fahr, Andreas (2006): Erlebte Emotionen. Messung von Rezeptionsemotionen am Beispiel legitimierter Gewalt im Spielfilm. In: Publizistik 51, S. 24-38.

Früh, Werner (2001): Gewaltpotentiale des Fernsehangebots. Programmangebot und zielgruppenspezifische Interpretation. Wiesbaden.

Fu, King-Wa / Chan, Yuen-Ying / Yip, Paul S. F. (2009): Testing a theoretical model based on social cognitive theory for media influences on suicidal ideation: Results from a panel study. In: Media Psychology 12, S. 26-49.

Fu, King-Wa / Yip, Paul S. F. (2007): Long-term impact of celebrity suicide on suicidal ideation: Results from a population-based study. In: Journal of Epidemiology and Community Health 61, S. 540-546.

Fu, King-Wa / Yip, Paul S. F. (2008): Changes in reporting of suicide news after the promotion of the WHO media recommendations. In: Suicide and Life-Threatening Behavior 38, S. 631-636.

Fuchs, Marek / Lamnek, Siegfried / Luedtke, Jens (2001): Tatort Schule: Gewalt an Schulen 1994-1999. Opladen.

Fuchs, Marek (u.a.) (2009): Gewalt an Schulen. 1994-1999-2004. 2. Auflage. Wiesbaden.

Funk, Jeanne, B. (2005): Children's exposure to violent video games and desensitization to Violence. In: Children and Adolescent Psychiatric Clinics of North America 14, S. 387-404.

Funk, Jeanne B. (u.a.) (2002a): Aggression and psychopathology in adolescents with a preference for violent electronic games. In: Aggressive Behavior 28, S. 134-144.

Funk, Jeanne B. (u.a.) (2002b): An evidence-based approach to examining the impact of playing violent video and computer games. In: Studies in Media & Information Literacy Education 2 (online unter: http://utpjournals.metapress.com/content/c74370g0283811h1/fulltext.pdf; letzter Abruf: 5.3.2010).

Funk, Jeanne B. (u.a.) (2003): Playing violent video games, desensitization, and moral evaluation in children. In: Applied Developmental Psychology 24, S. 413-436.

Funk, Jeanne B. (u.a.) (2004): Violence exposure in real-live, video games, television, movies, and the internet: Is there desensitization? In: Journal of Adolescence 27, S. 23-39.

Funk, Jeanne B. (u.a.) (2006): A biopsychosocial analysis of the video game-playing experience of children and adults in the United States. In: Simile: Studies in Media & Information Literacy Education 6 (online unter: http://www.utpjournals.com/simile/issue23/Funk1.html; letzter Abruf: 5.3.2010).

Funk, Jeanne B. (u.a.) (2009): Parents of preschoolers: Expert media recommendations and ratings knowledge, media-effects beliefs, and monitoring practices. In: Pediatrics 123, S. 981-988.

Gangloff, Tilman P. (2008): „Happy Slapping" und „Snuff-Videos". Mobile Medien als neue Herausforderungen für den Jugendschutz. In: Schröder, Michael / Schwanebeck, Axel (Hrsg.): Schlagkräftige Bilder. Jugend – Gewalt – Medien. München, S. 113-118.

Gassen, Hans Günter (2008): Das Gehirn. Darmstadt.

Geen, Russell G. / Stonner, David (1973): Context effects in observed violence. In: Journal of Personality and Social Psychology 25, S. 145-150.

Gelfond, Holly S. / Salonius-Pasternak, Dorothy E. (2005): The play's the thing: A clinical-developmental perspective on video games. In: Child and adolescent Psychiatric Clinics of North America 14, S. 491-508.

Gentile, Douglas A. (Ed.) (2003): Media violence and children. A complete guide for parents and professionals. Westport, CT / London, S. 205-226.

Gentile, Douglas A. / Anderson, Craig A. (2006): Violent video games: The effects on youth, and public policy implications. In: Dowd, Nancy E. / Singer, Dorothy G. / Wilson, Robin Fretwell (Eds): Handbook of children, culture, and violence. Thousand Oaks, CA, S. 225-246.

Gentile, Douglas, A. / Gentile, J. Ronald (2008): Violent video games as exemplary teachers: A conceptual analysis. In: Journal of Youth and Adolescence 37, S. 127-141.

Gentile, Douglas A. / Humphrey, Jeremy / Walsh, David A. (2005): Media ratings for movies, music, video games, and television: A review of the research and recommendations for improvements. In: Adolescent Medicine Clinics 16, S. 427-446.

Gentile, Douglas A. / Saleem, Muniba / Anderson, Craig A. (2007): Public policy and the effects of media violence on children. In: Social Issues and Policy Review 1, S. 15-61.

Gentile, Douglas A. / Sesma, Arturo (2003): Developmental approaches to understanding media effects on individuals. In: Gentile, Douglas A. (Ed.): Media violence and children. Westport, CT, S. 19-37.

Gentile, Douglas A. / Stone, William (2005): Violent video game effects on children and adolescents. A review of the literature. In: Minerva Pediatrica 57, S. 337-358.

Gentile, Douglas A. / Walsh, David A. (2002): A normative study of family media habits. In: Applied Developmental Psychology 23, S. 157-178.

Gentile, Douglas A. (u.a.) (2004): The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. In: Journal of Adolescence 27, S. 5-22.

Gerbner, George (1972): Violence in television drama: Trends and symbolic functions. In: Comstock, George A. / Rubinstein, Eli A. (Eds.): Television and social behaviour. Vol. 1: Media content and control. Rockville, MD, S. 28-187.

Gerbner, George (u.a.) (1994): Growing up with television: The cultivation perspectives. In: Bryant, Jennings / Zillmann, Dolf (Eds.): Media effects. Advances in theory and research. Hillsdale, NJ, S. 17-41.

Gesmann, Stefan (2006): „Friendly Fire“ im Kinderzimmer. Saarbrücken.

„Gewaltverherrlichung kann gefährlich sein“. Ein Gespräch mit Herbert Selg und Helmut Lukesch. In: Psychologie heute 4 (1999), S. 44-49.

Geyer, Sabine (2007): Computerspiele, Gewalt und Terror Management. Grundlagen, Theorie, Praxis. Saarbrücken.

Ghorbani, Saeed / Tartibian, Bakhtiar (2008): The effect of violent and non-violent computer games on cortisol in adolescent boys. In: International Journal of Psychology 43, S. 139.

Giancola, Peter R. / Chermack, Stephen T. (1998): Construct validity of laboratory aggression paradigms: A response to Tedeschi and Quigley (1996). In: Aggression and Violent Behavior 3, S. 237-253.

Giancola, Peter R. / Parrott, Dominic J. (2008): Further evidence for the validity of the Taylor aggression paradigm. In: Aggressive Behavior 34, S. 214-229.

Gieselmann, Hartmut (2002): Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel. Hannover.

Giumetti, Gary W. / Markey, Patrick M. (2007): Violent video games and anger as predictors of aggression. In: Journal of Research in Personality 41, S. 1234-1243.

Glascock, Jack (2008): Direct and indirect aggression on prime-time network television. In: Journal of Broadcasting & Electronic Media 52, S. 168-281.

Gleich, Uli (2004): Medien und Gewalt. In: Mangold, Roland / Vorderer, Peter / Bente, Gary (Hrsg.): Lehrbuch der Medienpsychologie. Göttingen (u.a.), S. 587-618.

Gleich, Uli (u.a.) (1998): Sensation-Seeking, Fernsehverhalten und Freizeitaktivitäten. In: Klingler, Walter / Roters, Gunnar / Zöllner, Oliver (Hrsg.): Fernsehforschung in Deutschland. Themen – Akteure – Methoden. Bd. 2. Baden-Baden, S. 661-688.

Glock, Sabine / Kneer, Julia (2009): Game over? The impact of knowledge about violent digital games on the activation of aggression-related concepts. In: Journal of Media Psychology 21, S. 151-160.

Glymour, Bruce / Glymour, Clark / Glymour, Maria (2008): Watching social science. The debate about the effects of exposure to televised violence on aggressive behavior. In: American Behavioral Scientist 51, S. 1231-1259.

Goidel, Robert K. / Freeman, Craig M. / Procopio, Steven T. (2006): The impact of television viewing on perceptions of juvenile crime. In: Journal of Broadcasting & Electronic Media 50, S. 119-139.

Goldstein, Jeffrey H. (Ed.) (1998): Why we watch: The attractions of violent entertainment. New York.

Goldstein, Jeffrey (2005): Violent video games. In: Raessens, Joost / Goldstein, Jeffrey (Eds.): Handbook of computer game studies. Cambridge, MA / London, S. 341-357.

Gould, Madelyn / Jamieson, Patrick / Romer, Daniel (2003): Media contagion and suicide among the young. In: American Behavioral Scientist 46, S. 1269-1284.

Gould, Madelyn S. (u.a.) (2007): Suicide reporting content analysis: Abstract development and reliability. In: Crisis: The Journal of Crisis Intervention and Suicide Prevention 28, S. 165-174.

Grabe, Maria Elizabeth / Drew, Dan G. (2007): Crime cultivation: Comparisons across media genres and channels. In: Journal of Broadcasting and the Electronic Media 51, S. 147-171.

Graber, Julia A. (u.a.) (2006): A longitudinal examination of family, friend, and media influences on competent versus problem behaviors among urban minority youth. In: Applied Developmental Science 10, S. 75-85.

Graphentin, Hella (2009): Geschlechterbilder in Computer- und Videospielen. In: Bevc, Tobias / Zapf, Holger (Hrsg.): Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz, S. 161-183.

Greene, Kathryn / Krcmar, Marina (2005): Predicting exposure to and liking of media violence: A uses and gratifications approach. In: Communication Studies 56, S. 71-93.

Greenwood, Dara N. (2007): Are female action heroes risky role models? Character identification, idealization, and viewer aggression. In: Sex Roles 57, S. 725-732.

Griffiths, M. D. / Davies, Mark N. O. / Chappell, Darren (2004): Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers. In: Journal of Adolescence 27, S. 87-96.

Grigoryan, V. G. (u.a.) (2007): Influence of aggressive computer games on the brain cortex activity level in adolescents. In: Human Physiology 33, S. 34-37.

Grimes, Tom / Anderson, James / Bergen, Lori (2008): Media violence and aggression. Science and Ideology. Thousand Oaks, CA.

Grimes, Tom / Bergen, Lori (2008): The epistemological argument against a causal relationship between media violence and sociopathic behavior among psychologically well viewers. In: American Behavioral Scientist 51, S. 1137-1154.

Grimes, Tom (u.a.) (2004): Is psychopathology the key to understanding why some children become aggressive when they are exposed to violent television programming? In: Human Communication Research 30, S. 153-181.

Grimm, Jürgen (1998): Der Robespierre-Affekt. Nichtimitative Wege filmischer Aggressionsvermittlung. In: tv diskurs 2, Heft 5, S. 18-29.

Grimm, Jürgen (1993): Der kultivierte Schrecken? Erlebnisweise von Horrorfilmen im Rahmen eines Zuschauerexperiments. In: Publizistik 38, S. 206-217.

Grimm, Jürgen (1996): Das Verhältnis von Medien und Gewalt – oder welchen Einfluss hat das Fernsehen auf Jugendliche und Erwachsene? In: Bundesministerium des Innern (Hrsg.): Medien und Gewalt. Bonn, S. 39-150.

Grimm, Jürgen (1999): Fernsehgewalt. Zuwendungsattraktivität, Erregungsverläufe, sozialer Effekt. Zur Begründung und praktischen Anwendung eines kognitiv-physiologischen Ansatzes der Medienrezeptionsforschung am Beispiel von Gewaltdarstellungen. Opladen / Wiesbaden.

Grimm, Jürgen (2002): Wirkungsforschung II: Differentiale der Mediengewalt – Ansätze zur Überwindung der Individualisierungs- und Globalisierungsfalle innerhalb der Wirkungsforschung. In: Hausmanninger, Thomas / Bohrmann, Thomas (Hrsg.): Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München, S. 160-176.

Grimm, Petra / Kirste, Katja / Weiß, Jutta (2005): Gewalt zwischen Fakten und Fiktionen. Eine Untersuchung von Gewaltdarstellungen im Fernsehen unter besonderer Berücksichtigung ihres Realitäts- bzw. Fiktionalitätsgrades. Berlin (= Schriftenreihe der NLM, Bd. 18).

Grimm, Petra / Rhein, Stefanie (2007): Slapping, Bullying, Snuffing! Zur Problematik von gewalthaltigen und pornografischen Videoclips auf Mobiltelefonen von Jugendlichen. Berlin (= Schriftenreihe der Medienanstalt Hamburg / Schleswig-Holstein, Bd. 1).

Grimm, Petra / Rhein, Stefanie / Clausen-Muradian, Elisabeth (2008): Gewalt im Web 2.0. Der Umgang Jugendlicher mit gewalthaltigen Inhalten und Cyber-Mobbing sowie die rechtliche Einordnung der Problematik. Berlin (= Schriftenreihe der NLM, Bd. 23).

Groebel, Jo (1998a): Mediensozialisation und -wirkungen bei Kindern in Deutschland und anderen Ländern. Ergebnisse der UNESCO-Medienstudie und deutscher Untersuchungen. In: Klingler, Walter / Roters, Gunnar / Zöllner, Oliver (Hrsg.): Fernsehforschung in Deutschland. Themen – Akteure – Methoden. Bd. 2. Baden-Baden, S. 545-558.

Groebel, Jo (1998b): The UNESCO global study on media violence. A joint project of UNESCO, the World Organization of the Scout Movement, and Utrecht University. Report presented to the Director General of UNESCO, Paris, 19.2.1998.

Grossman, Dave / DeGaetano, Gloria (1999): Stop teaching our kids to kill. A call to action against TV, movie & video game violence. New York.

Gulyás, Réka (2008): Todeswege und Engel. Darstellung des Suizids und der Suizidalität in ungarischen Spielfilmen von 1970 bis 2000. In: Herberth, Arno / Niederkrotenthaler, Thomas / Till, Benedikt (Hrsg.): Suizidalität in den Medien. Interdisziplinäre Betrachtungen. Münster, S. 107-119.

Gunderson, Jennifer R. (2006): Impact of real life and media violence: Relationships between violent exposure, aggression, hostility, and empathy among high school students and detained adolescents. Diss. Phil. University of Toledo.

Gunter, Barrie (1985): The dimensions of television violence. New York.

Gunter, Barrie (2005): Psychological effects of video games. In: Raessens, Joost / Goldstein, Jeffrey (Eds.): Handbook of computer game studies. Cambridge, MA / London, S. 145-160.

Gunter, Barrie (2008): Media violence. Is there a case for causality? In: American Behavioral Scientist 81, S. 1061-1122.

Gunter, Barrie / Furnham, Adrian / Pappa, Eleni (2005): Effects of television violence on memory for violent and nonviolent advertising. In: Journal of Applied Social Psychology 35, S. 1680-1697.

Gunter, Barrie / Tohala, Tala / Furnham, Adrian (2001): Television violence and memory for TV advertisements. In: European Journal of Communication Research 26, S. 109-127.

Hackenberg, Achim (u.a.) (2009) Konzepte zur Einbeziehung des Kriteriums der „Gefährdungsneigung“ in die Prüfpraxis der FSM. In: Jugend Medien Schutz-Report, Dezember, S. 2-7.

Hänsel, Rudolf / Hänsel, Renate (Hrsg.) (2005): Da spiel ich nicht mit! Auswirkungen von „Unterhaltungsgewalt“ in Fernsehen, Video- und Computerspielen – und was man dagegen tun kann. Eine Handreichung für Lehrer und Eltern. Donauwörth.

Hagihara, Akihito / Tarumi, Kimio / Abe, Takeru (2007): Media suicide-reports, internet use and the occurrence of suicide between 1987 and 2005 in Japan. In: BMC Public Health 7, 321 (online unter: http://www.biomedcentral.com/1471-2458/7/321, letzter Abruf: 5.3.2010).

Hajok, Daniel (2005) Gewalt in den Medien. Ein Streifzug durch vergangene Zeiten. In: tv diskurs 9, Heft 3, S. 56-61.

Hall, Alice (2005): Audience personality and the selection of media and media genres. In: Media Psychology 7, S. 377-398.

Hamby, Robert H. / Ballard, Mary (2006): Gun peripherals and video game play: Is there a weapons-priming effect? In: Journal of Humanities & Social Sciences 1 (online unter: http://www.scientificjournals.org/journals2007/articles/1007.htm; letzter Abruf: 5.3.2010).

Haninger, Kevin / Thompson, Kimberly M. (2004): Content and ratings of Teen-rated video games. In: Journal of the American Medical Association 291, S. 856-865.

Hans-Bredow-Institut (2007): Analyse des Jugendmedienschutzsystems. Jugendschutzgesetz und Jugendmedienschutz-Staatsvertrag. Hamburg.

Haridakis, Paul M. (2000): The role of motivation in policy considerations addressing television violence. Dissertation, Kent State University.

Haridakis, Paul M (2002): Viewer characteristics, exposure to television violence, and aggression. In: Media Psychology 4, S. 325-353.

Haridakis, Paul M. (2006): Men, women, and televised violence: Predicting viewer aggression in male and female television viewers. In: Communication Quarterly 54, S. 227-256.

Haridakis, Paul M. / Rubin, Alan M. (2003): Motivation for watching television violence and viewer aggression. In: Mass Communication & Society 6, S. 29-56.

Harris, Keith M. / McLean, John P. / Sheffield, Jeanie (2009): Examining suicide-risk individuals who go online for suicide-related purposes. In: Archives of Suicide Research 13, S. 264-276.

Harrison, Kristen / Cantor, Joanne (1999): Tales from the screen: Enduring fright reactions to scary media. In: Media Psychology 1, S. 97-116.

Hartmann, Tilo (2006a): Gewaltspiele und Aggression. Aktuelle Forschung und Implikationen. In: Kaminski, Winfred (Hrsg.): Clash of realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München, S. 81-99.

Hartmann, Tilo (2006b): Die Selektion unterhaltsamer Medienangebote am Beispiel von Computerspielen: Struktur und Ursachen. Köln.

Hartmann, Tilo (2007): Let's compete! Wer nutzt den sozialen Wettbewerb in Computerspielen? In: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden, S. 211-224.

Hartmann, Tilo / Klimmt, Christoph (2006a): Gender and computer games: Exploring females' dislikes. In: Journal of Computer-Mediated Communication 11 (online unter: http://jcmc.indiana.edu/vol11/issue4/hartmann.html; letzter Abruf: 5.3.2010).

Hartmann, Tilo / Klimmt, Christoph (2006b): The influence of personality factors on computer game choice. In: Vorderer, Peter / Bryant, Jennings (Eds.): Playing video games. Motives, responses, and consequences. Mahwah, NJ, S. 115-131.

Haugen, David M. (2007): Is media violence a problem? Detroit.

Hausmanninger, Thomas (2002): Vom individuellen Vergnügen und lebenswelt-lichem Zweck der Nutzung gewalttätiger Filme. In: Hausmanninger, Thomas / Bohrmann, Thomas (Hrsg.): Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München, S. 231-259.

Hawton, Keith / Williams, Kathryn (2005): Media influences on suicidal behaviour: Evidence and prevention. In: Hawton, Kathryn (Ed.): Prevention and treatment of suicidal behaviour: From science to practice. Oxford, S. 293-306.

Heberer, Claudia / Höhler, Jennifer / Müller, Holger (2007): Jugendgefährdung durch gewalthaltige Computerspiele? Typen und Konzepte aktueller Ego-Shooter und ihre Beurteilung. In: Dolle-Weinkauff, Bernd / Ewers, Hans-Heino / Jaekel, Regina (Hrsg.): Gewalt in aktuellen Kinder- und Jugendmedien. Von der Verherrlichung bis zur Ächtung eines gesellschaftlichen Phänomens. Weinheim / München, S. 147-167.

Heeren, John W. / Messing, Jill Theresa (2009): Victims and sources. Newspaper reports of mass murder in domestic contexts. In: Humphries, Drew (Ed.): Women, violence, and the media. Readings in feminist criminology. Boston, S. 206-223.

Heinen, Christna (2008): Was kann die Hirnforschung zu einer Theorie der Medienwirkung beitragen? In: tv diskurs12, Heft 1, S. 102-105.

Heisel, Alan D. (2009): An introduction to EEG and its application in communication research. In: Beatty, Michael J. / McCroskey, James C. / Floyd, Kory (Eds.): Biological dimensions of communication. Perspectives, methods, and research. Cresskill, NJ, S. 75-94.

Herberth, Arno (2008): The suicide of Austrian celebrities in press media reports. Linguistic and narrative features with special focus on narrated scripts. In: Herberth, Arno / Niederkrotenthaler, Thomas / Till, Benedikt (Hrsg.): Suizidalität in den Medien. Interdisziplinäre Betrachtungen. Münster, S. 229-239.

Herberth, Arno / Niederkrotenthaler, Thomas / Till, Benedikt (Hrsg.) (2008): Suizidalität in den Medien. Interdisziplinäre Betrachtungen. Münster.

Herd, Denise (2009): Changing images of violence in rap music lyrics 1979-1997. In: Journal of Public Health 30, S. 395-406.

Hesse, Harald / Hesse, Andrea M. (2007): Computer- und Videospiele. Alles, was Eltern wissen sollten. München.

Hetsroni, Amir (2007): Four decades of violent content on primetime network programming: A longitudinal meta-analytic review. In: Journal of Communication 57, S. 759-784.

Hetsroni, Amir / Tukachinsky, Riva H. (2006): Television-world estimates, real-world estimates, and television viewing: A new scheme for cultivation. In: Journal of Communication 56, S. 133-156.

Hilgers, Judith / Erbeldinger, Patricia (2008): Gewalt auf dem Handy-Display. Lebenswelten und Motive von sogenannten „Happy slappern“. In: merz – Medien und Erziehung 52, S. 57-63.

Hittner, James B. (2005): How robust is the Werther effect? A re-examination of the suggestion-imitation model of suicide. In: Mortality 10, S. 193-200.

Hobler, Mara (2007): Shoot first, ask questions later. Motivations of a women’s gaming clan. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, San Francisco, CA (online unter: http://www.allacademic.com/meta/p169615_index.html; letzter Abruf. 5.3.1010).

Höynck, Theresia (u.a.) (2007): Jugendmedienschutz bei gewalthaltigen Computerspielen. Eine Analyse der USK-Alterseinstufungen. Hannover (= Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen, Forschungsbericht, Nr. 101).

Hoffner, Cynthia / Buchanan, Martha (2005): Young adults' wishful identification with television characters: The role of perceived similarity and character attributes. In: Media Psychology 7, S. 325-351.

Hoffner, Cynthia A. / Levine, Kenneth J. (2005): Enjoyment of mediated fright and violence: A meta-analysis. In: Media Psychology 7, S. 207-237.

Hoffner, Cynthia A. / Levine, Kenneth J. (2007): Enjoyment of mediated fright and violence: A meta-analysis. In: Preiss, Raymond W. (u.a.) (Eds.): Mass media effects research. Advances through meta-analysis. Mahwah, NJ, S. 215-244.

Hoffstadt, Christian / Nagenborg, Michael (2008): A typology of suicide-depictions in computer and video games. In: Herberth, Arno / Niederkrotenthaler, Thomas / Till, Benedikt (Hrsg.): Suizidalität in den Medien. Interdisziplinäre Betrachtungen. Münster, S. 263-274.

Hogben, Matthew (1998): Factors moderating the effect of televised aggression on viewer behavior. In: Communication Research 25, S. 220-247.

Hollendonner, Barbara, Suicide and the television series CSI: Crime Scene Investigation. In: Herberth, Arno / Niederkrotenthaler, Thomas / Till, Benedikt (Hrsg.): Suizidalität in den Medien. Interdisziplinäre Betrachtungen. Münster, S. 89-93.

Holmes, Robyn M. / Pellegrini, Antony D. (2005): Children's social behaviour during video game play. In: Raessens, Joost / Goldstein, Jeffrey (Eds.): Handbook of computer game studies. Cambridge, MA / London, S. 133-144.

Holzwarth, Sybille (2009): Wenn Fernsehen Kindern Angst macht. Zum Umgang von Erzieherinnen mit medienbedingter Angst. Marburg.

Hopf, Christel (2001): Gewalt, Biographie, Medien. Qualitative Analysen zur subjektiven Bedeutung filmischer Gewaltdarstellungen. In: Zeitschrift für Soziologie der Erziehung und Sozialisation 21, S. 150-169.

Hopf, Werner H. (2004): Mediengewalt, Lebenswelt und Persönlichkeit – eine Problemgruppenanalyse bei Jugendlichen. In: Zeitschrift für Medienpsychologie 16, S.99-115.

Hopf, Werner / Huber, Günter L. / Weiß, Rudolf H. (2008): Media violence and youth violence. In: Journal of Media Psychology 20, S. 79-96.

Hoyt, James L. (1970): Effect of media violence „justification“ on aggression. In: Journal of Broadcasting 14, S. 455-464.

Huesmann, L. Rowell (1998): The role of social information processing and cognitive schema in the acquisition and maintenance of habitual aggressive behavior. In: Geen, Russell G. / Donnerstein, Edward (Eds.): Human aggression. Theories, research, and implications for social policy. San Diego, CA (u.a.), S. 73-109.

Huesmann, L. Rowell (2007): The impact of electronic media violence: Scientific theory and research. In: Journal of Adolescent Health 41, S6-S13.

Huesmann, L. Rowell / Kirwil, Lucyna (2007): Why observing violence increases the risk of violent behaviour by the observer. In: Flannery, Daniel J. / Vazsonyi, Alexander T. / Waldman, Irwin D. (Eds.): The Cambridge handbook of violent behavior and aggression. New York, S. 545-570.

Huesmann, L. Rowell / Taylor, Laramie D. (2006): The role of media violence in violent behavior. In: Annual Review of Public Health 27, S. 393-415.

Huesmann, L. Rowell (u.a.) (1983): Mitigating the influence of aggressive behaviour by changing children’s attitudes about media violence. In: Journal of Personality and Social Psychology 44, S. 899-910.

Huesmann, L. Rowell (u.a.) (2003): Longitudinal relations between children’s exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood: 1977-1992. In: Developmental Psychology 39, S. 201-221.

Humphries, Drew (Ed.): Women, violence, and the media. Readings in feminist criminology. Boston.

Hunnicutt, Gwen / Andrews, Kristy Humble (2009): Tragic narratives in popular culture: Depictions of homicide in rap music. In: Sociological Forum 24, S. 611-630.

Hussain, Zaheer / Griffiths, Mark D. (2008): Gender swapping and socializing in cyberspace: An exploratory study. In: CyberPsychology & Behavior 11, S. 47-53.

Ihori, Nobuko (u.a.) (2003): Does video game use grow children’s aggressiveness? Results from a panel study. In: Arai, Kiyoshi (Ed.): Social contributions and responsibilities of simulation and gaming: Proceedings of the 34th Annual Conference of the International Simulation and Gaming Association. Tokio, S. 221-230.

IJsselsteijn, Wijnand A. (u.a.) (2000): Presence: Concept, determinants and measurement. In: Proceedings of the Society of Photo-Optical Instrumentation Engineers (SPIE) 3959, S. 520-529.

Ivarsson, Malena (u.a.) (2008): Playing a violent television game affects heart rate variability. In: Acta Paediatrica 98, S. 166-172.

Ivarsson, Malena (u.a.) (2009): Playing a violent television game does not affect saliva cortisol. In: Acta Paediatrica 98, S. 1049-1056.

Ivory, James D. (2006): Still a man's game: Gender representation in online reviews of video games. In: Mass Communication & Society 9, S. 103-114.

Ivory, James D. / Kalyanaraman, Sriram (2007): The effects of technological advancement and violent content in video games on players' feelings of presence, involvement, physiological arousal, and aggression. In: Journal of Communication 57, S. 532-555.

Ivory, James D. (u.a.) (2009): Good clean fun? A content analysis of profanity in video games and its prevalence across game systems and ratings. In: CyberPsychology & Behavior 12, S. 457-460.

Jahn-Sudmann, Andreas / Stockmann, Ralf (Eds.) (2008): Computer games as a sociocultural phenomenon: Games without frontiers – wars without tears. Hampshire.

Jansz, Jeroen (2005): The emotional appeal of violent video games for adolescent males. In: Communication Theory 15, S. 219-241.

Jansz, Jeroen / Martens, Lonneke (2005): Gaming at a LAN event: The social context of playing video games. In: New Media & Society 7, S. 333-355.

Jansz, Jeroen / Martis, Raynel G. (2007): The Lara Phenomenon: Powerful female characters in video games. In: Sex Roles 56, S. 141-148.

Jansz, Jeroen / Tanis, Martin (2007): The appeal of playing online first person shooter games. In: CyberPsychology & Behavior 10, S. 133-136.

Jenzowsky, Stefan / Friedrichsen, Mike (1999): Fernsehwerbung: Werbewirkung im Kontext des Fernsehprogrammmaterials. In: Friedrichsen, Mike / Jenzowsky, Stefan (Hrsg.): Fernsehwerbung. Theoretische Analysen und empirische Befunde. Opladen, S. 261-306.

Jeong, Eui Jun / Biocca, Frank / Bohil, Carey (2008): Presence, arousal, and memory in 3D games. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Montreal.

JIM-Studie 2008 (2008): Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Hrsg. vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest. Stuttgart.

JIM-Studie 2009 (2009). Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Hrsg. vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest. Stuttgart.

Jo, Eunkyung / Berkowitz, Leonard (1994): A priming effect analysis of media influences: An update. In: Bryant, Jennings / Zillmann, Dolf (Eds.): Media effects: Advances in theory and research. Hillsdale, NJ, S. 43-60.

Jones, Russel O. (2007): Marketing violent entertainment to children. New York.

Kaestle, Christine Elizabeth / Halpern, Carolyn Tucker / Brown, Jane D. (2007): Music videos, pro wrestling, and acceptance of date rape among middle school males and females An exploratory analysis. In: Journal of Adolescent Health 40, S. 185-187.

Kallinen, Kari (2007): Presence and emotion in computer game players during 1st person vs. 3rd person playing view: evidence from self-report, eye-tracking, and facial muscle activity data. In: Moreno, Laura (Ed.): Proceedings of the 10th Annual International Workshop on Presence. Barcelona, S. 187-190.

Kaminski, Winfred / Lorber, Martin (Hrsg.) (2006): Clash of realities 2006. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München.

Kaminski, Winfred / Lorber, Martin (Hrsg.) (2008): Clash of realities 2008. Spielen in digitalen Welten.

Kang, Seok (2007): The influence of teen children's television viewing on perceived reality. The roles of parental mediation and peer interaction. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, San Francisco, CA (online unter: http://www.allacademic.com/meta/p169151_index.html; letzter Abruf: 5.3.2010).

Kanz, Kristina-Maria (2007): Mediengewalt und familiäre Gewalterfahrungen. In: Boers, Klaus / Reinecke, Jost (Hrsg.): Delinquenz im Jugendalter. Erkenntnisse einer Münsteraner Längsschnittstudie. Münster (u.a.), S. 269-298.

Kassis, Wassilis (2007): Unbeherrschte oder Zügellose? Eine aristotelische Klassifikation und ihre Koppelung mit Fritz' These der Gewaltrahmungskompetenz bei extensiver Nutzung gewaltorientierter Computerspiele. In: Zeitschrift für Pädagogik 53, S. 223-242.

Kassis, Wassilis / Steiner, Olivier (2003): Persönlichkeitsmerkmale und soziale Erfahrungen von Mädchen, die extensive gewaltdarstellende Computerspiele nutzen. Ein korrespondenzanalytischer Zugang. In: Zeitschrift für Medienpsychologie 15, S. 131-139.

Katz, Elihu / Blumler, Jay G. / Gurevitch, Michael (1974): Utilization of mass communication: Current perspectives on gratifications research. Beverly Hills, CA.

Kem, Deepak (2007): Youth, media and violence. Interrogating the dominant discourse. New Delhi.

Kepplinger, Hans Mathias (2000): Die Entwicklung der Kriminalitätsberichterstattung. In: Bundesministerium der Justiz (Hrsg.): Kriminalität und Medien. Mönchengladbach, S. 58-77.

Kepplinger, Hans Mathias / Dahlem, Stefan (1990): Medieninhalte und Gewaltanwendung. In: Schwind, Hans-Dieter (Hrsg.): Ursache, Prävention und Kontrolle von Gewalt. Analysen und Vorschläge der Unabhängigen Regierungskommission zur Verhinderung und Bekämpfung von Gewalt (Gewaltkommission). Bd. III: Sondergutachten (Auslandsgutachten und Inlandsgutachten). Berlin, S. 381–396.

Kestenbaum, Gerald I. / Weinstein, Lissa (1985): Personality, psychopathology, and developmental issues in male adolescent video game use. In: Journal of the American Academy of Child Psychiatry 24, S. 329-333.

Killias, Martin (u.a.) (2004): Juvenile delinquency in Switzerland over 50 years. Assessing trends beyond statistics. In: European Journal on Criminal Policy and Research 19, S. 111-122.

Kim, Jun Kyo (2007): U.S. crime drama and the cultivation effect, Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, San Francisco, CA (online unter: http://www.allacademic.com/meta/p172190_index.html; letzter Abruf: 5.3.2010).

Kim, Ock Tae (2009): The effects of violent video games on desensitization: The role of input device. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Chicago, IL (online unter: http://www.allacademic.com/meta/p300699_index.html; letzter Abruf: 5.3.2010).

KIM-Studie 2008 (2009). Kinder und Medien, Computer und Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Hrsg. vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest. Stuttgart.

Kimm, Stefan (2005): Gewalt spielen – Die Bedeutung der Interaktivität für die Wirkung medialer Gewaltdarstellungen auf Angst und Aggression. Diss. phil. Dortmund.

King, Cynthia M. / Hourani, Nora (2007): Don't tease me: Effects of ending type on horror film enjoyment. In: Media Psychology 9, S. 473-492.

King, John A. (u.a.) (2006): Doing the right thing. A common neural circuit for appropriate violent or compassionate behaviour. In: NeuroImage 30, S. 1069-1076.

Kirsh, Steven J. (1998): Seeing the world through Mortal Kombat-coloured glasses. Violent video games and the development of a short-term hostile attribution bias. In: Childhood 5, S. 177-184.

Kirsh, Steven J. (2003): The effects of violent video games on adolescents. The overlooked influence of development. In: Aggression and Violent Behavior 8, S. 377-389.

Kirsh, Steven (2006a): Cartoon violence and aggression in youth. In: Aggression and Violent Behavior 11, S. 547-557.

Kirsh, Steven J. (2006b): Children, adolescents, and media violence. A critical look at the research. Thousand Oaks, CA.

Kirsh, Steven J. (2010): Media and youth. A developmental perspective. Chichester.

Kirsh, Steven J. / Mounts, Jeffrey R. W. (2007): Violent video game play impacts facial emotion recognition. In: Aggressive Behavior 33, S. 353-358.

Kirsh, Steven J. / Mounts, Jeffrey R. W. / Olczak, Paul V. (2006): Violent media consumption and the recognition of dynamic facial expressions. In: Journal of Interpersonal Violence 21, S. 571-584.

Kirsh, Steven J. / Olczak, Paul V. / Mounts, Jeffrey R. W. (2005): Violent video games induce an affect processing bias. In: Media Psychology 7, S. 239-250.

Kleber, Hubert (2001): Reale Gewalt – mediale Gewalt. Förderung der Konfliktlösungsfähigkeit von Schülern im Rahmen der moralischen Erziehung. Entwicklung, Erprobung und Evaluation eines Interventionsprogramms zur gewaltfreien Konfliktlösung . Diss. Erlangen / Nürnberg.

Kleimann, Matthias / Mößle, Thomas (2008): The logs of Eliza and other media stories: Behavioral and developmental effects of a school based media education program – Berlin Longitudinal Study Media. In: International Journal of Behavioral Development 32, Supplement 2 (54), S. 55-59.

Kleimann, Matthias (u.a.) (2007): Transparenter Größenwahn. Das schwierige Geschäft der Medienwirkungsforschung und die Sehnsucht nach Jugendschutz. In: Telepolis, 27.6.2007 (online unter: http://www.heise.de/tp/r4/artikel/25/25581/1.html; letzter Abruf: 5.3.2010).

Klein, Hugh / Shiffman, Kenneth S. (2008): What animated cartoons tell viewers about assault. In: Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma 16, S. 181-201.

Klein, Sheri, (2005): Video-game ratings accuracy: Evaluating the Entertainment Software Review Board (ESRB) video-game rating system. Paper presented at the annual meeting of the American Sociological Association, Philadelphia, PA (online unter: http://www.allacademic.com/meta/p22740_index.html; letzter Abruf: 5.3.2010).

Klimmt, Christoph (2001): Computer-Spiel: Interaktive Unterhaltungsangebote als Synthese aus Medium und Spielzeug. In: Zeitschrift für Medienpsychologie 13, S. 22-32.

Klimmt, Christoph (2006): Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote. Köln.

Klimmt, Christoph (2009): Empirische Medienforschung: Kommunikationswissenschaftliche Perspektiven auf Computerspiele. In: Bevc, Tobias / Zapf, Holger (Hrsg.): Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz, 65-74.

Klimmt, Christoph / Fischer, Till / Kuhrcke, Tim (2005): „Mittendrin statt nur dabei“: Kriegsdarstellungen in Computerspielen. In: Knieper, Thomas / Müller, Marion G. (Hrsg.): War visions. Bildkommunikation und Krieg. Köln, S. 276-292.

Klimmt, Christoph (u.a.) (2006): How players manage moral concerns to make video game violence enjoyable. In: Communications 31, S. 309-328.

Klimmt, Christoph (u.a.) (2008): ‚Moral management’: Dealing with moral concerns to maintain enjoyment of violent video games. In: Jahn-Sudmann, Andreas / Stockmann, Ralf (Eds.): Computer games as a sociocultural phenomenon: Games without frontiers – wars without tears. Hampshire, S. 108-118.

Klimmt, Christoph (u.a.) (2009): Experimental evidence for suspense as determinant of video game enjoyment. In: CyberPsychology & Behavior 12, S. 29-31.

Kniveton, Bromley H. (1978): Angst statt Aggression – eine Wirkung brutaler Filme? In: Fernsehen und Bildung 12, S. 41-47.

Koepp, M. J. (u.a.) (1998): Evidence for striatal dopamine release during a video game. In: Nature 393, 266-268.

Koglin, Ute / Witthöft, Jan / Petermann, Franz (2009): Gewalthaltige Computerspiele und aggressives Verhalten im Jugendalter. In: Psychologische Rundschau 60, S. 163-172.

Köhler, Esther (2008): Computerspiele und Gewalt. Eine psychologische Entwarnung. Berlin / Heidelberg.

Konijn, Elly A. / Bijvank, Marije Nije / Bushman, Brad J. (2007): I wish I were a warrior: The role of wishful identification in the effects of violent video games on aggression in adolescent boys. In: Developmental Psychology 43, S. 1038-1044.

Konijn, Elly A. (u.a.) (2008): Babies against bullets. Empathy as an intervention technique in violent video game play. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Montreal (online unter: http://www.allacademic.com/meta/p233660_index.html; letzter Abruf: 5.3.2010).

Koolstra, Cees M. / Lucassen, Nicole (2004): Viewing behaviour of children and TV guidance by parents: A comparison of parent and child reports. In: Communications 29, S. 179-198.

Korhonen, Piia / Lahikainen, Anja Riitta (2008): Recent trends in young children's television-induced fears in Finland. In: Journal of Children and Media 2, S. 147-162.

Kostinsky, Spencer / Bixler, Edward O. / Kettl, Paul A. (2001): Threats of school violence in Pennsylvania after media coverage of the Columbine High School Massacre. Examining the role of imitation. In: Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine 135, S. 994-1001.

Krahé, Barbara (u.a.): Desensitization to media violence: Antecedents, consequences, and content specifity. Manuscript under review.

Krcmar, Marina / Cooke, Mark C. (2001): Children's moral reasoning and their perceptions of television violence. In: Journal of Communication 51, S. 300-316.

Krcmar, Marina / Curtis, Stephen (2003): Mental models: Understanding the impact of fantasy violence on children's moral reasoning. Journal of Communication 53, S. 460-478.

Krcmar, Marina / Farrar, Kirstie (2007): The effect of video game realism on aggression. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, San Francisco, CA (online unter: http://www.allacademic.com/meta/p170824_index.html; letzter Abruf: 5.3.2010).

Krcmar, Marina / Farrar, Kirstie (2009): Retaliatory aggression and the effects of point of view and blood in violent video games. In: Mass Communication & Society 12, S. 115-138.

Krcmar, Marina / Greene, Kathryn (1999): Predicting exposure to and uses of television violence. In: Journal of Communication 49, S. 24-45.

Krcmar, Marina / Hight, Anna (2007): The development of aggressive mental models in young children. In: Media Psychology 10, S. 250-269.

Krcmar, Marina / Kean, Linda Godbold (2005): Uses and gratifications of media violence: Personality correlates of viewing and liking violent genres. In: Media Psychology 7, S. 399-420.

Krcmar, Marina / Lachlan, Kenneth Alan (2009): Aggressive outcomes and video-game play: The role of length of play and the mechanisms at work. In: Media Psychology 12, S. 249-267.

Krcmar, Marina / Valkenburg, Patti M. (1999): A scale to assess children's moral interpretations of justified and unjustified violence and its relationship to television viewing. In: Communication Research 26, S. 608-634.

Krcmar, Marina / Vieira, Edward T. (2005): Imitating life, imitating television: The effects of family and television models on children's moral reasoning. In: Communication Research 32, S. 267-294.

Kristen, Astrid (2006): Aggressive Jungen und gewalthaltige Computerspiele. Eine Längsschnittstudie zu der Frage, wer wen beeinflusst. Diss. phil. Berlin (online unter: http://www.diss.fu-berlin.de/diss/receive/FUDISS_thesis_000000002096; letzter Abruf: 5.3.2010).

Kronenberger William G. (u.a.) (2005a): Media violence exposure and executive functioning in aggressive and control adolescents. In: Journal of Clinical Psychology 51, S. 725-737.

Kronenberger, William G. (u.a.) (2005b): Media violence exposure in aggressive and control adolescents: Differences in self and parent-reported exposure to violence on television and in video games. In: Aggressive Behavior 31, S. 201-216.

Krüger, Udo Michael (2009a): InfoMonitor 2008: Fernsehnachrichten bei ARD,ZDF, RTL und Sat.1. Themen, Ereignisse und Akteure in der Nachrichtenberichterstattung. In: Media Perspektiven, Heft 2, S. 73-94.

Krüger, Udo Michael (2009b): Zwischen Spaß und Anspruch: Kinderprogramme im deutschen Fernsehen. In: Media Perspektiven, Heft 8, S. 413-431.

Krüger, Udo Michael (2010): InfoMonitor 2009: Fernsehnachrichten bei ARD, ZDF, RTL und Sat.1. Themen, Ereignisse und Akteure. In: Media Perspektiven, Heft 2, S. 50-72.

Kubrin, Charies E. (2005): Gangstas, thugs, and hustlas: Identity and the code of the street in rap music. In: Social Problems 52, S. 360-378.

Kuhrcke, Tim / Klimmt, Christopher / Vorderer, Peter (2006): Why is virtual fighting fun? Motivational predictors of exposure to violent video games. Paper presented at the annual conference of the International Communication Association, Dresden (online unter: http://www.allacademic.com/meta/p91358_index.html; letzter Abruf: 5.3.2010).

Kunczik, Michael (1998): Gewalt und Medien. 4. Auflage. Köln / Weimar / Wien.

Kunczik, Michael / Zipfel, Astrid (2004): Medien und Gewalt. Befunde der Forschung seit 1998. Bonn (= Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend) (online unter: www.bmfsfj.de/.../medien-und-gewalt-lang,property=pdf,bereich=bmfsfj,sprache=de,rwb=true.pdf; letzter Abruf: 5.3.2010).

Kunczik, Michael / Zipfel, Astrid (2005): Publizistik. Ein Studienhandbuch. 2. Auflage. Köln / Weimar / Wien.

Kunczik, Michael / Zipfel, Astrid (2006): Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch. 5. Auflage. Köln / Weimar / Wien.

Kunczik, Michael / Zipfel, Astrid (2010): Computerspielsucht. Befunde der Forschung. Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.

Kuntsche, Emmanuel N. (2004): Hostility among adolescents in Switzerland? Multivariate relations between excessive media use and forms of violence. In: Journal of Adolescent Health 24, S. 230-236.

Kuntsche, Emmanuel / Overpeck, Mary / Dallago, Lorenza (2008): Television viewing, computer use, and hostile perceptions of classmates among adolescents from 34 countries. In: Swiss Journal of Psychology 67, S. 97-106.

Kuntsche, Emmanuel (u.a.) (2006): Television viewing and forms of bullying among adolescents from eight countries. In: Journal of Adolescent Health 39, S 908-915.

Kutner, Lawrence / Olson, Cheryl K. (2008): Grand theft childhood: The surprising truth about violent video games and what parents can do. New York.

Kutner, Lawrence A. (u.a.) (2008): Parents' and sons' perspectives on video game play. A qualitative study. In: Journal of Adolescent Research 23, S. 76-96.

Kyas, Stephan (2007): Wie Kinder Videospiele erleben. Zu den Wechselbeziehungen von Bildschirmspielen sowie personalen und familialen Nutzerfaktoren. Frankfurt a.M.

Labre, Magdala Peixoto / Duke, Lisa (2004): Nothing like a brisk walk and a spot of demon slaughter to make a girl's night: The construction of the female hero in the Buffy video game. In: Journal of Communication Inquiry 28, S. 138-156.

Lachlan, Kenneth A. / Maloney, Erin K. (2008): Game player characteristics and interactive content: Exploring the role of personality and telepresence in video game violence. In: Communication Quarterly 56, S. 284-302.

Lachlan, Kenneth A. / Smith, Stacy L. / Tamborini, Ron (2005): Models for aggressive behavior: The attributes of violent characters in popular video games. In: Communication Studies 56, S. 313-329.

Lachlan, Kenneth A. / Tamborini, Ron (2008): The effect of perpetrator motive and dispositional attributes on enjoyment of television violence and attitudes toward victims. In: Journal of Broadcasting & Electronic Media 52, S. 136-152.

Lachlan, Kenneth A. (u.a.) (2009): The spiral of violence: Equity of violent reprisal in professional wrestling and its dispositional and motivational features. In: Journal of Broadcasting & Electronic Media 53, S. 56-75.

Ladas, Manuel (2002): Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen. Frankfurt a. M. (u.a.).

Ladas, Manuel (2003): Brutale Spiele(r)? Eine Befragung von 2141 Computerspielern zu Wirkung und Nutzung von Gewalt. In: Rötzer, Florian (Hrsg.): Virtuelle Welten – reale Gewalt. Hannover, S. 26-35.

Ladenthin, Volker / Wülfing, Jessica von (2007): Gewalt der Medien. Studien zu Gewalt an Schulen. Empirische Hinweise und bildungstheoretische Konzepte. Würzburg.

Lawrence, Patricia A. / Palmgreen, Philip C. (1996): A uses and gratifications analysis of horror film preference. In: Weaver, James B. / Tamborini, Ron (Eds.): Horror films: Current research on audience preferences and reactions. Hillsdale, NJ, S. 161-178.

Lee, Eunhee / Kim, Myungja (2004): Exposure to media violence and bullying at school: Mediating influences of anger and contact with delinquent friends. In: Psychological Reports 95, S. 659-672.

Lee, Kwan Min / Peng, Wei (2006): What do we know about social and psychological effects of computer games? A comprehensive review of the current literature. In: Vorderer, Peter / Bryant, Jennings (Eds.): Playing video games. Motives, responses, and consequences. Mahwah, NJ, S. 325-345.

Lee, Royce / Coccaro, Emil F. (2007): Neurobiology of impulsive aggression: Focus on serotonin and the orbitofrontal cortex. In: Flannery, Daniel J. / Vazsonyi, Alexander T. / Waldman, Irwin D. (Eds.): The Cambridge handbook of violent behavior and aggression. New York, S. 170-186.

Lehmann, Philipp (u.a.) (2007): Die First-Person-Shooter. Wie Lebensstil und Nutzungsmotive die Spielweise beeinflussen. In: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden, S. 241-261.

Lemal, Marijke / van den Bulck, Jan (2009): Television and children's moral reasoning: Toward a closed-end measure of moral reasoning on interpersonal violence. In: Communications 34, S. 305-321.

Lemish, Dafna / Götz, Maya (Eds.) (2007): Children and media in times of war and conflict. Newark, NJ.

Lemmens, Jeroen S. / Bushman, Brad J. (2006): The appeal of violent video games to lower educated aggressive adolescent boys from two countries. In: CyberPsychology & Behavior 9, S. 638-641.

León, Carrión, José / Chacartegui-Ramos, Fransicso Javier (2010): Brain injuries and violent crime. In: Ferguson, Christopher J. (Ed.): Violent crime. Clinical and social implications. Los Angeles (u.a.), S. 99-118.

Lett, Meridith Diane / DiPietro, Andrea Lynn / Johnson, Danette Ifert (2004): Examining effects of television news violence on college students through cultivation theory. In: Communication Research Reports 21, S. 39-46.

Libuda, Julia (2003): Der Medien-Gewalt-Diskurs anlässlich des „Erfurter Amoklaufs". Eine Analyse der Berichterstattung ausgewählter Printmedien. Unveröffentlichte Magisterarbeit, Fakultät für Philosophie, Pädagogik und Publizistik der Ruhr-Universität Bochum.

Liebermann, Joel D. (u.a.) (1999): A hot new way to measure aggression: Hot sauce allocation. In: Aggressive Behavior 25, S. 331-348.

Lim, Sohye / Lee, J. Roselyn (2006): Effects of co-playing on arousal and emotional responses in videogame play. Poster-proposal submitted to the Game Studies Interest Group of the ICA 2006.

Lim, Sohye / Lee, J. Roselyn (2009): When playing together feels different: Effects of task types and social contexts on physiological arousal in multiplayer online gaming contexts. In: CyberPsychology & Behavior 12, S. 59-61.

Lim, Sohye / Reeves, Byron (2009): Being in the game: Effects of avatar choice and point of view on psychophysiological responses during game play. In: Media Psychology 12, S. 348-370.

Limperos, Anthony (2007): Violent video games, users, and aggression: A uses and gratifications explanation. Paper presented at the annual meeting of the National Communication Association 93rd annual convention, Chicago, IL (online unter: http://www.allacademic.com/meta/p192045_index.html; letzter Abruf: 5.3.2010).

Linder, Jennifer Ruh / Gentile, Douglas A. (2009): Is the television rating system valid? Indirect, verbal, and physical aggression in programs viewed by fifth grade girls and associations with behavior. In: Journal of Applied Developmental Psychology 30, S. 286-297.

Lösel, Friedrich / Bliesener, Thomas (2003): Aggression und Delinquenz unter Jugendlichen. Untersuchungen von kognitiven und sozialen Bedingungen. München / Neuwied.

Lösel, Friedrich / Bliesener, Thomas / Bender, Doris (2007): Social information processing, experiences of aggression in social contexts, and aggressive behavior in adolescents. In: Criminal Justice and Behavior 34, S. 330-347.

Lucas, Kristen / Sherry, John L. (2004): Sex differences in video game play: A communication-based approach. In: Communication Research 31, S. 499-523.

Lynch, Paul J. (1999): Hostility, type A behavior, and stress hormones at rest and after playing violent video games in teenagers. In: Psychosomatic Medicine 61, S. 113.

Lynn, Richard / Hampson, Susan / Agahi, Edwina (1989): Television violence and aggression: A genotype-environment, correlation and interaction theory. In: Social Behavior and Personality 17, S. 143-164.

Maass, Asja / Lohaus, Arnold / Wolf, Oliver T. (2010): Media and stress in adolescent boys in Germany. Psychophysiological effects of violent and nonviolent television programs and video games. In: Journal of Children and Media 4, S. 18-37.

Maercker, Andreas / Mehr, Astrid (2006): What if victims read a newspaper report about their victimization? In: European Psychologist 11, S. 137-142.

Mahood, Chad (2007): The effects of video game violence and frustration on aggressive tendencies. A test of the mediating influence of affect, cognition and arousal. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, San Francisco, CA (online unter: http://www.allacademic.com/meta/p172525_index.html, letzter Abruf: 5.3.2010).

Mahood, Chad (2008): How violent game play and aggressive personality interact to affect aggression. An examination of competing hypotheses. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Montreal (online unter: http://www.allacademic.com/meta/p233423_index.html; letzter Abruf: 5.3.2010).

Mahood, Chad / Cicchirillo, Vincent (2008): The combined effect of physical activity and violent content in motion-sensing video games on affective aggression: A reexamination of the catharsis hypothesis. Paper presented at the annual meeting of the National Communication Association, San Diego, CA (online unter: http://www.allacademic.com/meta/p260141_index.html; letzter Abruf: 5.3.2010).

Malliet, Steven (2006): An exploration of adolescents' perceptions of videogame realism. In: Learning, Media and Technology 31, S. 377-394.

Manganello, Jennifer A. / Taylor, Catherine A. (2009): Television exposure as a risk factor for aggressive behaviour among 3-year-old children. In: Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine 163, S. 1037-1045.

Mangold, Roland / Vorderer, Peter / Bente, Gary (Hrsg.): Lehrbuch der Medienpsychologie. Göttingen (u.a.).

Mares, Marie-Louise / Oliver, Mary Beth / Cantor, Joanne (2008): Age differences in adults' emotional motivations for exposure to films. In: Media Psychology 11, S. 488-511.

Markey, Patrick M. / Scherer, Kelly (2009): An examination of psychoticism and motion capture controls as moderators of the effects of violent video games. In: Computers in Human Behavior 25, S. 407-411.

Mathews, V. P. (u.a.) (2005): Media violence exposure and front lobe activation measured by functional magnetic resonance imaging in aggressive and nonaggressive adolescents. In: Journal of Computer Assisted Tomography 29, S. 287-292.

Mathiak, Klaus / Weber, René (2006a): Computerspiele, Gewalt und Gehirne. In: Kaminski, Winfred / Lorber, Martin (Hrsg.): Clash of Realities – Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München 2006, S. 101-110.

Mathiak, Klaus / Weber, René (2006b): Toward brain correlates of natural behavior: fMRI during violent video games. In: Human Brain Mapping 27, S. 948-956.

McIntyre, Matthew H. (u.a.) (2007): Finger length ratio (2D:4D) and sex differences in aggression during a simulated war game. In: Personality and Individual Differences 42, S. 755-764.

Meier, Brian P. / Robinson, Michael D. / Wilkowski, Benjamin M. (2006): Turning the other cheek. Agreeableness and the regulation of aggression-related primes. In: Psychological Science 17, S. 136-142.

Meier, Brian P. / Robinson, Michael D. / Wilkowski, Benjamin M. (2007): Aggressive primes activate hostile information in memory: Who is most susceptible? In: Basic and Applied Social Psychology 29, S. 23-34.

Meister, Dorothee M. (u.a.) (2008): Mediale Gewalt. Ihre Rezeption, Wahrnehmung und Bewertung durch Jugendliche. Wiesbaden.

Meloy, Michelle L. / Miller, Susan L. (2009): Words that wound. Print media's presentation of gendered violence. In: Humphries, Drew (Ed.): Women, violence, and the media. Readings in feminist criminology. Boston, S. 29-56.

Merten, Klaus (1999): Gewalt durch Gewalt im Fernsehen? Opladen / Wiesbaden.

Messaris, Paul / Humphreys, Lee (Eds.) (2006): Digital media. Transformations in human communication. New York (u.a.).

Messner, Steven F. (1986): Television violence and violent crime: An aggregate analysis. In: Social Problems 33, 1986, S. 218-235.

Messner Steven F. / Blau, Judith R. (1987): Routine leisure activities and rates of crime: A macro-level analysis. In: Social Forces 65, 1035-1052.

Michel, Konrad (u.a.) (2000): An exercise in improving suicide reporting in the print media. In: Crisis: The Journal of Crisis Intervention and Suicide Prevention 21, S. 71-79.

Mielke, Christine (2008): Suizid(-versuche) als zentrales Handlungsmotiv in Seifenopern. In: Herberth, Arno / Niederkrotenthaler, Thomas / Till, Benedikt (Hrsg.): Suizidalität in den Medien. Interdisziplinäre Betrachtungen. Münster, S. 79-88.

Mikos, Lothar (2000): Beobachtete Gewalt – mediale Gewaltformen. Die Faszination medialer Gewaltdarstellungen. In: Bergmann, Susanne (Hrsg.): Mediale Gewalt. Eine reale Bedrohung für Kinder? Bielefeld, S. 60-79.

Mikos, Lothar (2001): Zwischen Angst, Spannung und Lust. Ästhetik der Gewaltdarstellung im Thriller. In: tv diskurs 5, Heft 18, S. 12-17.

Miller, Monica K. / Summers, Alicia (2007): Gender differences in video game characters' roles, appearances, and attire as portrayed in video game magazines. In: Sex Roles 57 S. 733-742.

Millet, Kobe / Dewitte, Siegfried (2007): Digit ratio (2D:4D) moderates the impact of an aggressive music video on aggression. In: Personality and Individual Differences 43, S. 289-294.

Millet, Kobe / Dewitte, Siegfried (2009): The presence of aggression cues inverts the relation between digit ratio (2D:4D) and prosocial behaviour in a dictator game. In: British Journal of Psychology 100, S. 151.

Millwood Hargrave, Andrea / Livingstone, Sonia (2006): Harm and offence in media content. A review of the evidence. Bristol / Portland, OR.

Minnebo, Jurgen (2006): The relation between psychological distress, television exposure, and television-viewing motives in crime victims. In: Media Psychology 8, S. 65-93.

Mitrofan, O. / Paul, M. / Spencer, N. (2008): Is aggression in children with behavioural and emotional difficulties associated with television viewing and video game playing? A systematic review. In: Child: Care, Health and Development 35, S. 5-15.

Möller, Ingrid (2006): Mediengewalt und Aggression. Eine längsschnittliche Betrachtung des Zusammenhangs am Beispiel des Konsums gewalthaltiger Bildschirmspiele. Diss. phil. Potsdam (online unter: http://opus.kobv.de/ubp/volltexte/2006/773/; letzter Abruf: 5.3.2010).

Möller, Ingrid / Krahé, Barbara (2009): Exposure to violent video games and aggression in German adolescents: A longitudinal analysis. In: Aggressive Behavior 35, S. 75-89.

Mößle, Thomas / Kleimann, Matthias / Rehbein, Florian (2007): Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen. Problematische Mediennutzungsmuster und ihr Zusammenhang mit Schulleistungen und Aggressivität. Baden-Baden.

Mößle, Thomas / Roth, Christina (2009): Gewaltmediennutzung und Gewaltdelinquenz im Grundschulalter. Ergebnisse einer Längsschnittstudie. In: Medienheft, 13. Oktober 2009 (online unter: http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d09_Games_MoessleRoth.pdf; letzter Abruf: 5.3.2010).

Mößle, Thomas (u.a.) (2006): Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen. In: Zeitschrift für Jugendkriminalrecht und Jugendhilfe 3, S. 295-309.

Moore, Simon R. / Cockerton, Tracey (1996): Viewers' ratings of violence presented in justified and unjustified contexts in: Psychological Reports 79, S. 931-935.

Morrison, David E. / Millwood, Andrea (2007): The meaning and definition of violence. In: International Journal of Media and Cultural Politics 3, S. 289-305.

Moyer-Gusé, Emily. / Smith, Stacy. L. (2007): TV news and coping: Parents' use of strategies for reducing children's news-induced fears. In: Lemish, Dafna / Götz, Maya (Eds.): Children and media in times of war and conflict. Newark, NJ, S. 267-286.

Müsgens, Martin (2000): Die Wirkung von Bildschirmspielen auf Kinder im Alter von 6 bis 11 Jahren. Ein empirischer Feldversuch. In: Bühl, Achim (Hrsg.): Cyberkids. Empirische Untersuchungen zur Wirkung von Bildschirmspielen. Münster (= Beiträge zur Computersoziologie, Bd. 1), S. 17-70.

Murray, John P. (2008): Media violence. The effects are both real and strong. In: American Behavioral Scientist 51, S. 1212-1230.

Murray, John P. (u.a.) (2006): Children's brain activations while viewing televised violence revealed by fMRI. In: Media Psychology 8, S. 25-37.

Myrtek, Michael / Scharff, Christian (2000): Fernsehen, Schule und Verhalten. Untersuchung zur emotionalen Beanspruchung von Schülern. Bern.

Nabi, Robin L. / Clark, Shannon (2008): Exploring the limits of social cognitive theory: Why negatively reinforced behaviors on TV may be modeled anyway. In: Journal of Communication 58, S. 407-427.

Nabi, Robin L. / Riddle, Karyn (2008): Personality traits, television viewing, and the cultivation effect. In: Journal of Broadcasting and the Electronic Media 52, S. 327-348.

Nathanson, Amy I. (1999): Identifying and explaining the relationship between parental mediation and children's aggression. In: Communication Research 26, S. 124-143.

Nathanson, Amy I. (2001a): Mediation of children's television viewing: Working toward conceptual clarity and common understanding. In: Gudykunst, William B.: (Ed.): Communication Yearbook 25. Mahwah, NJ, S. 115-151.

Nathanson, Amy I. (2001b): Parent and child perspectives on the presence and meaning of parental television mediation. In: Journal of Broadcasting & Electronic Media 45, S. 201-220.

Nathanson, Amy I. (2001c): Parents versus peers. Exploring the significance of peer mediation of antisocial television. In: Communication Research 28, S. 251-274.

Nathanson, Amy I. (2002): The unintended effects of parental mediation of television on adolescents. In: Media Psychology 4, S. 207-230.

Nathanson, Amy I. (2004): Factual and evaluative approaches to modifying children's responses to violent television. In: Journal of Communication 54, S. 321-336.

Nathanson, Amy I. / Cantor, Joanne (2000): Reducing the aggression-promoting effect of violent cartoons by increasing children's fictional involvement with the victim: A study of active mediation. In: Journal of Broadcasting & Electronic Media 44, S. 125-142.

Nathanson, Amy I. / Yang, Mong-Shan (2003): The effects of mediation content and form on children's responses to violent television. In: Human Communication Research 29, S. 111-134.

National Television Violence Study (1996). Vol. 1. Thousand Oaks, CA.

National Television Violence Study (1997). Vol. 2. Thousand Oaks, CA.

National Television Violence Study (1998). Vol. 3. Thousand Oaks, CA.

Neuendorf, Kimberly A. (u.a.) (2009): Shaken and stirred. A content analysis of women's portrayals in James Bond films, in: Sex Roles, publishes online, 28 May 2009 (online unter: http://springerlink.metapress.com/content/101600/?k=neuendorf; letzter Abruf: 5.3.2010).

Neumann-Braun, Klaus / Mikos, Lothar (2006): Videoclips und Musikfernsehen. Eine problemorientierte Kommentierung der aktuellen Forschungsliteratur. Berlin (= Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen, Bd. 52).

Niederkrotenthaler, Thomas (u.a.) (2009a): Can media effects counteract legislation reforms? The case of adolescent firearm suicides in the wake of the Austrian firearm legislation. In: Journal of Adolescent Health 44, S. 90-93.

Niederkrotenthaler, Thomas (u.a.) (2009b): Copycat effects after media reports on suicide: A population-based ecologic study. In: Social Science & Medicine 69, S. 1085-1090.

Niederkrotenthaler, Thomas / Sonneck, Gernot (2007): Assessing the impact of media guidelines for reporting on suicides in Austria: interrupted time series analysis. In: Australian and New Zealand Journal of Psychiatry 41, S. 419-428.

Nieding, Gerhild / Ohler, Peter (2006): Henne oder Ei – oder etwas Drittes? In: tv diskurs 10, Heft 2, S. 48-51.

Nikken, Peter / Jansz, Jeroen (2006): Parental mediation of children's videogame playing: A comparison of the reports by parents and children. In: Learning, Media and Technology 31, S. 181-202.

Nikken, Peter / Jansz, Jeroen (2007): Playing restricted videogames. Journal of Children and Media 1, S. 227-243.

Nikken, Peter / Jansz, Jeroen / Schouwstra, Sanneke (2007): Parents' interest in videogame ratings and content descriptors in relation to game mediation. In: European Journal of communication 22, S. 315-336.

Norris, Kamala O. (2004): Gender stereotypes, aggression, and computer games: An online survey of women. In: CyberPsychology & Behavior 7, S. 714-727.

Nowak, Kristine L. / Krcmar, Marina / Farrar, Kirstie M. (2008): The causes and consequences of presence: Considering the influence of violent video games on presence and aggression. In: Presence: Teleoperators and Virtual Environments 17, S. 256-268.

Ohler, Peter / Nieding, Gerhild (2006): Why play? An evolutionary perspective. In: Vorderer, Peter / Bryant, Jennings (Eds.): Playing video games. Motives, responses, and consequences. Mahwah, N.J., S. 101-114.

Oliver, Mary Beth (2000): The respondent gender gap. In: Zillmann, Dolf / Vorderer, Peter (Eds.): Media entertainment. The psychology of its appeal. Mahwah, NJ / London, S. 215-234.

Oliver, Mary Beth (u.a.) (2007): Sexual and violent imagery in movie previews: Effects on viewer's perceptions and anticipated enjoyment. In: Journal of Broadcasting & Electronic Media 51, S. 596-614.

Olson, Cheryl K. (2004): Media violence research and youth violence data: Why do they conflict? In: Academic Psychiatry 28, S. 144-150.

Olson, Cheryl K. / Kutner, Lawrence A. / Warner, Dorothy E. (2008): The role of violent video game content in adolescent development. Boys' perspectives. In: Journal of Adolescent Research 23, S. 55-75.

Olson, Cheryl K. (u.a.) (2007): Factors correlated with violent video game use by adolescent boys and girls. In: Journal of Adolescent Health 41, S. 77-83.

Olson, Cheryl K. (u.a.) (2009): M-rated video games and aggressive or problem behaviour among young adolescents. In: Applied Developmental Science 13, S. 188-198.

Oppl, Caroline (2006): Lara Crofts Töchter? Eine Längsschnittstudie zu Computerspielen und aggressivem Verhalten von Mädchen. Diss. phil. Berlin (online unter: http://deposit.ddb.de/cgi-bin/dokserv?idn=980808324; letzter Abruf: 5.3.2010).

Ostrov, Jamie M. / Gentile, Douglas A. / Crick, Nicki R. (2006): Media exposure, aggression and prosocial behavior during early childhood: A longitudinal study. In: Social Development 15, S. 612-627.

Otto, Isabell (2008): Aggressive Medien. Zur Geschichte des Wissens über Mediengewalt. Bielefeld.

Otto, M. (u.a.) (2007): Posttraumatic stress disorder symptoms following media exposure to tragic events: Impact of 9/11 on children at risk for anxiety disorders. In: Journal of Anxiety Disorders 21, S. 888-902.

Pahlavan, Farzaneh (2008): Re-emerging conceptual integration: Commentary on Berkowitz's "On the consideration of automatic as well as controlled psychological processes in aggression". In: Aggressive Behavior 34, S. 130-132.

Paik, Haejung / Comstock, George A. (1994): The effects of television violence on antisocial behavior: A meta-analysis. In: Communication Research 21, S. 516-546.

Pan, Yi-Ju / Liao, Shih-Cheng / Lee, Ming-Been (2010): Suicide by charcoal burning in Taiwan, 1995-2006. In: Journal of Affective Disorders 120, S. 254-257.

Paradise, Angela (2007): Trait aggression and style of video game play: The effects of violent video game play on aggressive thoughts. Electronic Doctoral Dissertations for UMass Amherst. Paper AAI3275794 (online unter: http://scholarworks.

umass.edu/dissertations/AAI3275794; letzter Abruf: 5.3.2010).

Patrick, Christopher J. / Verona, Edelyn (2007): The psychophysiology of aggression: Autonomic, electrocortical, and neuro-imaging findings. In: Flannery, Daniel J. / Vazsonyi, Alexander T. / Waldman, Irwin D. (Eds.): The Cambridge handbook of violent behavior and aggression. New York, S. 111-150.

Peña, Jorge / Hancock, Jeffrey T. / Merola, Nicholas A. (2009): The priming effects of avatars in virtual settings. In: Communication Research 36, S. 838-856.

Peng, Wei / Liu, Ming / Mou, Yi (2008): Do aggressive people play violent computer games in a more aggressive way? Individual difference and idiosyncratic game-playing experience. In: CyberPsychology & Behavior 11, S. 157-161.

Perry, David K. (2007): Does television kill? Testing a period-characteristic model. In: Media Psychology 9, S. 567-594.

Persky, Susan / Blascovich, Jim (2006): Consequences of playing violent video games in immersive virtual environments. In: Schroeder, Ralph / Axelsson, Ann-Sofie (Eds.): Avatars at work and play: Collaboration and interaction in shared virtual environments. Dordrecht, S. 167-186.

Persky, Susan / Blascovich, Jim (2007): Immersive virtual environments versus traditional platforms: Effects of violent and nonviolent video game play. In: Media Psychology 10, S. 135-156.

Persky, Susan / Blascovich, Jim (2008): Immersive virtual video game play and presence: Influences on aggressive feelings and behavior. In: Presence: Teleoperators and Virtual Environments 17, S. 57-72.

Peters Bierwirth, Kristen / Blumberg, Fran C. (2010): Preschoolers' judgments regarding realistic and cartoon-based moral transgressions in the US. In: Journal of Children and Media 4, S. 39-58.

Petzold, Thomas (2008): Gewalt in internationalen Fernsehnachrichten. Eine komparative Analyse medialer Gewaltpräsentation in Deutschland, Großbritannien und Russland. Wiesbaden.

Pfeiffer, Christian (2003): Bunt flimmert das Verdereben. In: Die Zeit, 18. September 2003, S. 12.

Pfeiffer, Christian / Kleimann, Matthias (2006): Medienkonsum, Schulleistungen und Jugendgewalt. In: tv diskurs 10, Heft 2, S. 42-47.

Piniek, Tobias (2008): Computerspiel und Schule. Pädagogische Herausforderungen virtueller Gewaltspiele und Konsequenzen für den schulischen Alltag. Diss. phil. Berlin.

Pirkis, Jane (u.a.) (2006a): Media guidelines on the reporting of suicide. In: Crisis: The Journal of Crisis Intervention and Suicide Prevention 27, S. 82-87.

Pirkis, Jane E. (u.a.) (2006b): The relationship between media reporting of suicide and actual suicide in Australia. In: Social Science & Medicine 62, S. 2874-2886.

Pirkis, Jane E. (u.a.) (2007): The newsworthiness of suicide. In: Suicide & Life-Threatening Behavior 37, S. 278-283.

Pollard, Tom (2009): Sex and violence. The Hollywood censorship wars. Boulder, CO.

Polman, Hanneke / de Castro, Bram Orobio / van Aken, Marcel A. G. (2008): Experimental study of the differential effects of playing versus watching violent video games on children's aggressive behaviour. In: Aggressive Behavior 34, S. 256-264.

Potter, W. James / Tomasello, Tami K. (2003): Building upon the experimental design in media violence research: The importance of including receiver interpretations. In: Journal of Communication 53, S. 315-329.

Przybylski, Andrew K. / Ryan, Richard M. / Rigby, C. Scott (2009): The motivating role of violence in video games. In: Personality and Social Psychology Bulletin 35, S. 243-259.

Preti, Antonio (2008): School shooting as a culturally enforced way of expressing suicidal hostile intentions. In: The Journal of the American Academy of Psychiatry and the Law 36, S. 544-50.

Prinzler, Thomas (2006): Möglicherweise verweigert sich unser Gehirn. Anmerkungen zu den Möglichkeiten der modernen Hirnforschung. In: tv diskurs 10, Heft 2, S. 54f.

Quandt, Thorsten (Hrsg.) (2007): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computer- und Videogames. Wiesbaden.

Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey (2007): Online-Spieler in Deutschland 2007. Befunde einer repräsentativen Befragungsstudie. In: Quandt, Thorsten (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computer- und Videogames. Wiesbaden, S. 169-192.

Raessens, Joost / Goldstein, Jeffrey (Eds.) (2005): Handbook of computer game studies. Cambridge, MA / London.

Ragonesi, Amanda J. / Antick, Jennifer R. (2008): Physiological responses to violence reported in the news. In: Perceptual & Motor Skills 107, S. 383-395.

Raney, Arthur A. (2002): Moral judgment as a predictor of enjoyment of Crime. In: Media Psychology 4, S. 305-322.

Raney, Arthur A. (2004): Expanding disposition theory: Reconsidering character liking, moral evaluations, and enjoyment. In: Communication Theory 14, S. 348-369.

Raney, Arthur A. (2005): Punishing media criminals and moral judgment: The impact on enjoyment. In: Media Psychology 7, S. 145-163.

Raney, Arthur A. (2006): The psychology of disposition-based theories of media enjoyment. In: Bryant, Jennings / Vorderer, Peter (Eds.) (2006): Psychology of entertainment. Mahwah, NJ, S. 137-150.

Raney, Arthur A. / Bryant, J. (2002): Moral judgment and crime drama: An integrated theory of enjoyment. In: Journal of Communication 52, S. 402-415.

Raney, Arthur A. / Depalma, Anthony J. (2006): The effect of viewing varying levels and contexts of violent sports programming on enjoyment, mood, and perceived violence. In: Mass Communication & Society 9, S. 321-338.

Raney, Arthur A. / Kinnally, William (2009): Examining perceived violence in and enjoyment of televised rivalry sports contests. In: Mass Communication and Society 12, S. 311-331.

Raney, Arthur A. / Smith, Jason K. / Baker, Kaysee (2006): Adolescents and the appeal of video games. In: Vorderer, Peter / Bryant, Jennings (Eds.) (2006): Playing video games. Motives, responses, and consequences. Mahwah, NJ, S. 165-179.

Ravaja, Niklas (2004): Contributions of psychophysiology to media research: Review and recommendations. In: Media Psychology 6, S. 193-235.

Ravaja, Niklas (2009): The psychophysiology of digital gaming: The effect of a non co-located opponent. In: Media Psychology 12, S. 268-294.

Ravaja, Niklas (u.a.) (2006): Phasic emotional reactions to video game events: A psychophysiological investigation. In: Media Psychology 8, S. 343-367.

Ravaja, Niklas (u.a.) (2008): The psychophysiology of James Bond: Phasic emotional responses to violent video game events. In: Emotion 8, S. 114-120.

Reuband, K.-H. (2004): Kriminalität in den Zeitungen und ihre Auswirkungen auf die Leser. Eine Fallstudie am Beispiel der Stadt Dresden. In: Stapferhaus Lenzenburg (Hrsg.): Strafen. Ein Buch zur Strafkultur der Gegenwart. Baden, S. 214-220.

Reuband, Karl-Heinz (2007): Steigende Kriminalitätsbedrohung, Medienberichterstattung und Kriminalitätsfurcht der Bürger. In: Hess, Henner / Ostermeier, Lars / Paul, Bettina (Hrsg.): Kontrollkulturen. Texte zur Kriminalpolitik im Anschluss an David Garland. Kriminologisches Journal 39, 9. Beiheft, S. 71-86.

Reuband, Karl-Heinz (2008a): Kriminalitätsfurcht. Erscheinungsformen, Trends und soziale Determinanten. In: Lange, Hans-Jürgen / Ohly, H. Peter / Reichertz, Jo (Hrsg.): Auf der Suche nach neuer Sicherheit. Fakten, Theorien und Folgen. Wiesbaden S. 233-251.

Reuband, Karl-Heinz (2008b): Sinkende Kriminalitätsfurcht in Zeiten steigender Kriminalitätsbedrohung? Eine Fallstudie zum Verhältnis objektiver und subjektiver Kriminalitätsbedrohung. In: Monatsschrift für Kriminologie und Strafrechtsreform 91, S. 416-442.

Reuband, Karl-Heinz (2009): Portrayals of crime in the German mass media. Trends, patterns and impact on fear of crime. In: Meško, Gorazd (u.a.) (Hrsg.): Crime, media and fear of crime. Laibach, S. 163-185.

Richard, Birgit / Grünwald, Jan / Recht, Marcus (2008): In: Scheithauer, Herbert / Hayer, Tobias / Niebank, Kay (Hrsg.): Problemverhalten und Gewalt im Jugendalter. Erscheinungsformen, Entstehungsbedingungen, Prävention und Intervention. Stuttgart, S. 72-85.

Richard, F. D. / Bond, Charles F. / Stokes-Zoota, Juli J. (2003): One hundred years of social psychology quantitatively described. In: Review of General Psychology 7, S. 331-363.

Richmond, Jill / Wilson, J. Clare (2008): Are graphic media violence, aggression and moral disengagement related? In: Psychiatry, Psychology and Law 15, S. 350-357.

Riddle, Karyn (2008): Always on my mind. Exploring how frequent, recent, and vivid television portrayals are used in the formation of social reality judgments. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Montreal (online unter: http://www.allacademic.com/meta/p231071_ index.html; letzter Abruf: 5.3.2010).

Riddle, Karyn (2009): Cultivation theory revisited. The impact of childhood television viewing levels on social reality beliefs and construct accessibility in adulthood. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Chicago, IL (online unter: http://www.allacademic.com/meta/p299457 _index.html; letzter Abruf: 5.3.2010).

Riddle, Karyn (u.a.) (2006): Judging the degree of violence in media portrayals: A cross-genre comparison. In: Journal of Broadcasting & Electronic Media 50, S. 270-286.

Riddle, Karyn E. (u.a.) (2008): Young children's fright reactions to violence, war, and conflict in the news. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Montreal (online unter: http://www.allacademic.com/meta/p230559_index.html; letzter Abruf: 5.3.2010).

Rideout, Victoria (2007): Parents, children & media. Menlo Park, CA (Kaiser Family Foundation).

Ritter, Dominik / Eslea, Mike (2005): Hot sauce, toy guns, and graffiti: A critical account of current laboratory aggression paradigms. In: Aggressive Behavior 31, S. 407-419.

Roberts, Donald F. / Foehr, Ulla G. / Rideout, Victoria (2005): Generation M: Media in the lives of 8-18 year-olds. Menlo Park, CA (Kaiser Family Foundation).

Robertz, Frank J. (2004): School Shootings. Über die Relevanz der Phantasie für die Begehung von Mehrfachtötungen durch Jugendliche. Frankfurt.

Robertz, Frank J. (2006): Zur Genese todbringender Phantasien. Neue Erkenntnisse zum School Shooting von Columbine. In: Forensische Psychiatrie und Psychotherapie 13, S. 50-72.

Robertz, Frank J. (2007): Pressearbeit zur Vermeidung von Nachahmungstaten. Fünf hilfreiche Prinzipien für einen verantwortungsbewussten Umgang mit den Medien. In: Deutsche Polizei 56, Heft 2, S. 10f.

Robinson, Thomas N. (2003): The effects of cutting back on media exposure. In: Ravitch, Diane / Viteritti, Joseph P. (Eds.): Kid stuff. Marketing sex and violence to America's children. Baltimore / London, S. 193-213.

Robinson, Thomas N. / Borzekowski, Dina L. G. (2006): Effects of the SMART classroom curriculum to reduce child and family screen time. In: Journal of Communication 56, S. 1-26.

Robinson, Thomas N. (u.a.) (2001): Effects of reducing children's television and video game use on aggressive behavior. A randomized controlled trial. In: Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine 155, S. 17–23.

Röser, Jutta (2008): Der blinde Fleck der Kritiker. Der Diskurs über Mediengewalt als Paradox des Printjournalismus. In: Pörksen, Bernhard / Loosen, Wiebke / Scholl, Armin (Hrsg.): Paradoxien des Journalismus. Theorie – Empirie – Praxis. Festschrift für Siegfried Weischenberg. Wiesbaden, S. 447-457.

Romer, Daniel / Jamieson, Patrick E. / Jamieson, Kathleen H. (2006): Are news reports of suicide contagious? A stringent test in six U.S. cities. In: Journal of Communication 56, S. 253-270.

Rosaen, Sarah F. / Boyson, Aaron R. / Smith, Stacy L. (2006): Aggression-related characteristics and the selection of media violence. In: Zeitschrift für Medienpsychologie 18, S. 119-130.

Rosean, Sarah / Sherry, John (2007): Do children follow their parents' guidelines for television use? Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, San Francisco, CA (online unter: http://www.allacademic.com/meta/p171136_index.html; letzter Abruf: 5.3.2010).

Rosenkoetter, Lawrence I. / Rosenkoetter, Sharon E. / Acock, Alan C. (2009): Television violence: An intervention to reduce its impact on children. In: Journal of Applied Developmental Psychology 30, S. 381-397.

Rosenkoetter, Lawrence I. (u.a.) (2004): Mitigating the harmful effects of violent television. In: Applied Developmental Psychology 25, S. 25-47.

Roskos-Ewoldsen, David R. / Klinger, Mark R. / Roskos-Ewoldsen, Beverly (2007): Media priming. In: Preiss, Raymond W. (u.a.) (Eds.): Mass media effects research. Advances through meta-analysis. Mahwah, NJ, S. 53-80.

Roskos-Ewoldsen, David R. / Roskos-Ewolsden, Beverly / Dillmann Carpentier, Francesca (2009): Media priming. An updated synthesis. In: Bryant, Jennings / Oliver, Mary Beth (Eds.): Media effects. Advances in theory and research. 3. Auflage. New York / London, S. 74-93.

Rossmann, Constanze (2008): Fiktion Wirklichkeit. Ein Modell der Informationsverarbeitung im Kultivierungsprozess. Wiesbaden.

Ryan, Charlotte / Anastario, Mike / DaCunha, Alfredo (2006): Changing coverage of domestic violence murders: A longitudinal experiment in participatory communication. In: Journal of Interpersonal Violence 21, S. 209-228.

Saleth, Stephanie (2004): Jugendkriminalität im Spiegel der Lokalpresse. Eine Gegenüberstellung der Berichterstattung des Schwäbischen Tagblatts und der Statistik der Jugendgerichtshilfe Tübingen im Zeitraum von 1975 – 2000. Diss. Tübingen (= Tübinger Schriften und Materialien zur Kriminologie, Bd. 8).

Salisch, Maria von / Kristen, Astrid / Oppl, Caroline (2005): Aggressives Verhalten und (neue) Medien. In: Seiffge-Krenke, Inge (Hrsg.): Aggressionsentwicklung zwischen Normalität und Pathologie. Göttingen, S. 198-237.

Salisch, Maria von / Kristen, Astrid / Oppl, Caroline (2007): Computerspiele mit und ohne Gewalt. Auswahl und Wirkung bei Kindern. Stuttgart.

Salisch, Maria von / Oppl, Caroline / Kristen, Astrid (2006): What attracts children? In: Vorderer, Peter / Bryant, Jennings (Eds.): Playing video games. Motives, responses, and consequences. Mahwah, NJ, S. 147-163.

Salmi, Venla / Smolej, Mirka / Kivivuori, Janne (2007): Crime victimization, exposure to crime news and social trust among adolescents. In: Young 15 S. 255-272.

Salminen, Mikko / Ravaja, Niklas (2007): Oscillatory brain responses evoked by video game events: the case of Super Monkey Ball 2. In: CyberPsychology & Behavior 10, S. 330-338.

Salminen, Mikko / Ravaja, Niklas (2008): Increased oscillatory theta activation evoked by violent digital game events. In: Neuroscience Letters 435, S. 69-72.

Salonius-Pasternak, Dorothy E. / Gelfond, Holly S. (2005): The next level of research on electronic play: Potential benefits and contextual influences for children and adolescents. In: Human Technology 1, S. 5-22.

Satcher, David (2001): National strategy for suicide prevention: Goals and objectives for action. Washington, D.C.

Savage, Joanne (2004): Does viewing violent media really cause criminal violence? A methodological review. In: Aggression and Violent Behavior 10, S. 99-128.

Savage, Joanne (2008): The role of exposure to media violence in the etiology of violent behavior. A criminologist weighs in. In: American Behavioral Scientist 51, S. 1123-1136.

Savage, Joanne / Yancey, Christina (2008): The effects of media violence exposure on criminal aggression. A meta-analysis. In: Criminal Justice and Behavior 35, S. 772-791.

Scarpa, Angela / Raine, Adrian (2007): Biosocial bases of violence. In: Flannery, Daniel J. / Vazsonyi, Alexander T. / Waldman, Irwin D. (Eds.): The Cambridge handbook of violent behavior and aggression. New York, S. 151-169.

Schäfer, Rita (u.a.) (2006): Suizidberichte in Nürnberger Printmedien – Häufigkeit und Form der Berichterstattung vor und nach der Implementierung eines Medienguides. In: Psychiatrische Praxis 33, S. 132-137.

Scharrer, Erica (2001): Men, muscles, and machismo: The relationship between television violence exposure and aggression and hostility in the presence of hypermasculinity. In: Media Psychology 3, S. 159-188.

Scharrer, Erica (2004): Virtual violence: Gender and aggression in video game advertisements. In: Mass Communication & Society 7, S. 393-412.

Scharrer, Erica (2005a): Hypermasculinity, aggression, and television violence: An experiment. In: Media Psychology 7, S. 353-376.

Scharrer, Erica (2005b): Sixth graders take on television: Media literacy and critical attitudes of television violence. In: Communication Research Reports 22, S. 325-333.

Scharrer, Erica (2006): „I noticed more violence." The effects of a media literacy program on critical attitudes toward media violence. In: Journal of Mass Media Ethics 21, S. 69-86.

Scharrer, Erica (2008): Media exposure and sensitivity to violence in news reports: Evidence of desensitization? In: Journalism and Mass Communication Quarterly 85, S. 291-310.

Scharrer, Erica (u.a.) (2006): Laughing to keep from crying: Humor and aggression in television commercial content. In: Journal of Broadcasting & Electronic Media 50, S. 615-634.

Scheele, Brigitte / DuBois, Fletcher (2006): Catharsis as a moral form of entertainment. In: Bryant, Jennings / Vorderer, Peter (Eds.) (2006): Psychology of entertainment. Mahwah, NJ, S. 405-422.

Scheithauer, Herbert (2005): Lästern, soziale Manipulation, Gerüchte verbreiten, Ausschließen – geschlechtsspezifische Formen aggressiven Verhaltens? In: Seiffge-Krenke, Inge (Hrsg.): Aggressionsentwicklung zwischen Normalität und Pathologie. Göttingen, S. 66-87.

Scheithauer, Herbert / Hayer, Tobias / Bull, Heike Dele (2007): Gewalt an Schulen am Beispiel von Bullying. In: Zeitschrift für Sozialpsychologie 38, S. 141-152.

Schell, Toni (2009): Die Medien-Gewalt-Debatte in der Presse. Eine vergleichende Analyse ausgewählter Printmedien nach den „Amokläufen" von Erfurt und Winnenden. Unveröffentlichte Bachelor-Arbeit am Institut für Sozialwissenschaften der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf.

Scheufele, Bertram (2006): (Kausal-)Logik der Gewaltwirkungsforschung. In: Wirth, Werner / Fahr, Andreas / Lauf, Edmund (Hrsg.): Forschungslogik und -design in der Kommunikationswissenschaft. Bd. 2: Anwendungsfelder in der Kommunikationswissenschaft. Köln, S. 85-106.

Schleim, Stefan (2008): Gedankenlesen. Pionierarbeit der Hirnforschung. Hannover.

Schlütz, Daniela (2002): Bildschirmspiele und ihre Faszination. Zuwendungsmotive, Gratifikationen und Erleben interaktiver Medienangebote. München.

Schmidtke, Armin (u.a.) (2008): Modellverhalten im Internet: Fördert das Internet Doppelsuizide und Suizidcluster? In: Herberth, Arno / Niederkrotenthaler, Thomas / Till, Benedikt (Hrsg.): Suizidalität in den Medien. Interdisziplinäre Betrachtungen. Münster, S. 275-285.

Schneider, Edward F. (u.a.) (2004): Death with a story. How story impacts emotional, motivational, and physiological responses to first-person shooter video games. In: Human Communication Research 30, S. 361-375.

Schnell, Rainer / Hill, Paul B. / Esser, Elke (2008): Methoden der empirischen Sozialforschung. 8. Auflage. München.

Schönhagen, Philomen / Brosius, Hans-Bernd (2004): Die Entwicklung der Gewalt- und Kriminalitätsberichterstattung im lokalen Raum. Hat sich die Selektionsschwelle langfristig verschoben? In: Publizistik 49, S. 255-274.

Schröder, Michael / Schwanebeck, Axel (Hrsg.) (2008): Schlagkräftige Bilder. Jugend – Gewalt – Medien. München.

Schroeder, Ralph / Axelsson, Ann-Sofie (Eds.) (2006): Avatars at work and play: Collaboration and interaction in shared virtual environments. Dordrecht.

Schütte, Christian (2008): Selbsttötung als Spektakel? Suiziddarstellungen in Boulevardzeitungen. In: In: Herberth, Arno / Niederkrotenthaler, Thomas / Till, Benedikt (Hrsg.): Suizidalität in den Medien. Interdisziplinäre Betrachtungen. Münster, S. 241-259.

Schuster, Mark (u.a.) (2001): A national survey of stress reactions after the September 11, 2001, terrorist attacks. In: New England Journal of Medicine 345, S. 1507-1512.

Schweiger, Wolfgang (2007): Theorien der Mediennutzung. Eine Einführung. Wiesbaden.

Séguin, Jean R. / Sylvers, Patrick / Lilienfeld, Scott O. (2007): The neuropsychology of violence. In: Flannery, Daniel J. / Vazsonyi, Alexander T. / Waldman, Irwin D. (Eds.): The Cambridge handbook of violent behavior and aggression. New York, S. 187-214.

Seiffge-Krenke, Inge (Hrsg.) (2005): Aggressionsentwicklung zwischen Normalität und Pathologie. Göttingen.

Shanahan, James / Morgan, Michael (1999): Television and its viewers. Cultivation theory and research . Cambridge.

Shanahan, Kevin J. / Hermans, Charles M. / Hyman, Michael R. (2003): Violent commercials in television programs for children. In: Journal of Current Issues and Research in Advertising 25, 71-82.

Sheese, Brad E. / Graziano, William G. (2005): Deciding to defect. The effects of video-game violence on cooperative behavior. In: Psychological Science 16, S. 354-357.

Sher, Leo (2009): Internet and suicide. New York.

Sherry, John L. (2001): The effects of violent video games on aggression. A meta-analysis. In: Human Communication Research 27, S. 409-431.

Sherry, John L. (2004): Flow and media enjoyment. In: Communication Theory 14, S. 328-347.

Sherry, John L. (2006): Would the great and mighty Oz play doom? A look behind the curtain of violent video game research. In: Messaris, Paul / Humphreys, Lee (Eds.): Digital media. Transformations in human communication. New York (u.a.), S. 225-236.

Sherry, John L. (2007): Violent video games and aggression: Why can't we find effects. In: Preiss, Raymond W. (u.a.) (Eds.): Mass media effects research. Advances through meta-analysis. Mahwah, NJ, S. 245-262.

Sherry, John L. (u.a.) (2006): Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. In: Vorderer, Peter / Bryant, Jennings (Eds.): Playing video games. Motives, responses, and consequences. Mahwah, NJ, S. 213-224.

Shibuya, Akiko / Sakamoto, Akira (2003): The quantity and context of video game violence in Japan: Toward creating an ethical standard. In: Shiratori, Rei / Arai, Kiyoshi / Kato, Fumitoshi (Eds.): Gaming, simulations, and society. Research scope and perspective. Tokio, S. 111-120.

Shibuya, Akiko (u.a.) (2008): The effects of the presence and contexts of video game violence on children: A longitudinal study in Japan. In: Simulation & Gaming 39, S. 528-539.

Shoemaker, Pamela / Cohen, Akiba A. (2006): News around the world. Content, practitioners, and the public. New York / London.

Shoval, Gal (u.a.) (2005): Effect of the broadcast of a television documentary about a teenager's suicide in Israel on suicidal behavior and methods. In: Crisis. Journal of Crisis Intervention & Suicide Prevention 26, S. 20-24.

Shrum, L. J. (2001): Processing strategy moderates the cultivation effect. In. Human Communication Research 27, S. 94-120.

Shrum, L. J. (2002): Media consumption and perceptions of reality: Effects and underlying processes. In: Bryant, Jennings / Zillmann, Dolf (Eds.): Media effects. Advances in theory and research. 2. Auflage. Hillsdale, NJ, S. 69-95.

Sieber, Samuel (Hrsg.) (2006): Zur Archäologie der medialen Gewalt. Marburg.

Siever, Larry L. (2008): Neurobiology of aggression and violence. In: The American Journal of Psychiatry 165, S. 429-442.

Signorielli, Nancy (2005): Violence in the media: A reference handbook. Santa Barbara, CA.

Sigurdsson, Jon Fridrik (u.a.) (2006): The role of violent cognition in the relationship between personality and the involvement in violent films and computer games. In: Personality and Individual Differences 41, S. 381-392.

Simpson, Roger / Cote, William (2006): Covering violence. A guide to ethical reporting about victims and trauma. 2. Auflage. New York.

Singer, Mark I. (u.a.) (2004): Exposure to violence, parental monitoring, and television viewing as contributors to children's psychological trauma. In: Journal of Community Psychology 32, S. 489-504.

Slater, Michael (2003): Alienation, aggression, and sensation seeking as predictors of adolescent use of violent film, computer, and website content. In: Journal of Communication 53, S. 105-121.

Slater, Michael (2007): Reinforcing spirals. The mutual influence of media selectivity and media effects and their impact on individual behavior and social identity. In: Communication Theory 17, S. 281-303.

Slater, Michael (u.a.) (2003): Violent media content and aggressiveness in adolescents. A downward spiral model. In: Communication Research 30, S. 713-736.

Slater, Michael (u.a.) (2004): Vulnerable teens, vulnerable times: How sensation seeking, alienation, and victimization moderate the violent media content-aggressiveness relation. In: Communication Research 31, S. 642-668.

Sleegers, Peter / Volpers, Helmut (2004): Jugendgefährdende Angebote und Kommunikationsformen im Internet – Dokumentation und Analyse. In: Volpers, Helmut (Hrsg.): Funktionsweise des Internets und sein Gefährdungspotenzial für Kinder und Jugendliche. Ein Handbuch zur Medienkompetenzvermittlung. Berlin (= Schriftenreihe der NLM, Bd. 17), S. 63-105.

Slone, Michelle / Shoshani, Anat / Baumgarten-Katz, Inbar (2008): The relation between actual exposure to political violence and preparatory intervention for exposure to media coverage of terrorism. In: Anxiety, Stress & Coping 21, S. 243-261.

Smith, Craig E. / Fischer, Kurt W. / Watson, Malcolm W. (2009): Toward a refined view of aggressive fantasy as a risk factor for aggression: Interaction effects involving cognitive and situational variables. In: Aggressive Behavior 35, S. 313-323.

Smith, Stacy L. (2005): From Dr. Dre to dismissed: Assessing violence, sex, and substance use on MTV. In: Critical Studies in Media Communication 22, S. 89-98.

Smith, Stacy L. (2006): Perps, pimps, and provocative clothing: Examining negative content patterns in video games. In: Vorderer, Peter / Bryant, Jennings (Eds.): Playing video games. Motives, responses, and consequences. Mahwah, NJ, S. 57-75.

Smith, Stacy L. / Boyson, Aaron R. (2002): Violence in music videos: Examining the prevalence and context of physical aggression. In: Journal of Communication 52, S. 61-83.

Smith, Stacy L. / Moyer-Gusé, Emily (2006): Children and the war on Iraq. Developmental differences in fear responses to television news coverage. In: Media Psychology 8, S. 213-237.

Smith, Stacy L. / Lachlan, Ken / Tamborini, Ron (2003): Popular video games: Quantifying the presentation of violence and its content. In: Journal of Broadcasting & Electronic Media 47, S. 58-76.

Smith, Stacy L. / Wilson, Barbara J. (2002): Children's comprehension of and fright reactions to television news. In: Media Psychology 4, S. 1-26.

Smith, Stacy L. (u.a.) (1998): Violence in television programming overall. In: National Television Violence Study. Vol. 3. Thousand Oaks, CA / London / New Delhi, S. 5-220.

Smith, Stacy L. (u.a.) (2004): Brandishing guns in American media: Two studies examining how often and in what context firearms appear on television and in popular video games. In: Journal of Broadcasting & Electronic Media 48, S. 584-606.

Smolej, Mirka / Kivivuori, Janne (2008): Crime news trends in Finland: A review of recent research. In: Journal of Scandinavian Studies in Criminology and Crime Prevention 9, S. 202-219.

Sonneck, Gerno (2008): Suizidalität und Suizid in den Medien. In: Herberth, Arno / Niederkrotenthaler, Thomas / Till, Benedikt (Hrsg.): Suizidalität in den Medien. Interdisziplinäre Betrachtungen. Münster, S. 15-21.

Sparks, Glenn G. / Sherry, John / Lubsen, Graig (2005): The appeal of media violence in a full-length motion picture: An experimental investigation. In: Communication Reports 18, S. 21-30.

Sparks, Glenn G. / Sparks, Cheri W. (2000): Violence, mayhem, and horror. In: Zillmann, Dolf / Vorderer, Peter (Eds.): Media entertainment. The psychology of its appeal. Mahwah, NJ / London, S. 73-91.

Sparks, Glenn G. / Sparks, Cheri W. / Sparks, Erin A. (2009): Media violence. In: Bryant, Jennings / Oliver, Mary Beth (Eds.): Media effects. Advances through theory and research. 3. Auflage. New York / London, S. 269-286.

Spitzer, Manfred (2006): Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft. 2. Auflage. München.

Stack, Steven (2005): Suicide in the media: A quantitative review of studies based on nonfictional stories. In: Suicide & Life-Threatening Behavior 35, S. 121-133.

Stack, Steven / Bowman, Barbara (2008): Explaining gender and choice of suicide method: Patterns in American films: 1990-2006. In: Herberth, Arno / Niederkrotenthaler, Thomas / Till, Benedikt (Hrsg.): Suizidalität in den Medien. Interdisziplinäre Betrachtungen. Münster, S. 59-67.

Staude-Müller, Frithjof / Bliesener, Thomas / Luthman, Stefanie (2008): Hostile and hardened? An experimental study on (de-)sensitization to violence and suffering through playing video games. In: Swiss Journal of Psychology 67, S. 41-50.

Steckel, Rita (1998): Aggression in Videospielen: Gibt es Auswirkungen auf das Verhalten von Kindern? Münster.

Sternbach, Richard A. (1962): Assessing differential autonomic patterns in emotion. In: Journal of Psychosomatic Research 6, S. 87-91.

Stoll, Alexander (2009): „Killerspiele“ oder E-Sport? Funktionalität von Gewalt und die Rolle des Körpers in Multiplayer-Ego-Shootern. Boizenburg.

Strüber, Sebastian (2006): Computerspiele als Aggressor? Eine Studie über die Wirkung von Gewalt in den Medien am Fallbeispiel Counterstrike. Saarbrücken.

Subra, Baptiste (u.a.) (im Druck): Automatic effects of alcohol and aggressive cues on aggressive thoughts and behaviors. In: Personality and Social Psychology Bulletin.

Sudak, Howard S. / Sudak, Donna M. (2005): The Media and suicide. In: Academic Psychiatry 29, S. 495-499.

Swing, Edward L. / Anderson, Craig A. (2007): The unintended negative consequences of exposure to violent video games. In: Cognitive Technology 12, S. 3-13.

Tafalla, Richard J. (2007): Gender differences in cardiovascular reactivity and game performance related to sensory modality in violent video game play. In: Journal of Applied Social Psychology 37, S. 2008-2023.

Tamborini, Ron (1996): A model of empathy and emotional reactions to horror. In: Weaver, James B. / Tamborini, Ron (Eds.): Horror films: Current research on audience preferences and reactions. Hillsdale, NJ, S. 103-123.

Tamborini, Ron / Stiff, James / Heidel, Carl (1990): Reacting to graphic horror: A model of empathy and emotional behavior. In: Communication Research 17, 616-640.

Tamborini, Ron (u.a.) (2004): Violent virtual video games and hostile thoughts. In: Journal of Broadcasting & Electronic Media 48, S. 335-357.

Tamborini, Ron (u.a.) (2005): The raw nature of televised professional wrestling: Is the violence a cause for concern? In: Journal of Broadcasting & Electronic Media 49, S. 202-220.

Tamborini, Ron (u.a.) (2008): Talking smack: Verbal aggression in professional wrestling. In: Communication Studies 59, S. 242-258.

Tamburro, Robert F. (u.a.) (2004): Unsafe and violent behavior in commercials aired during televised major sport events. In: Pediatrics 114, S. 1661f.

Tanis, Martin / Jansz, Jeroen (2008): Gaming for different reasons: What motivates people to play a specific game? Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Montreal (online unter: http://www.allacademic.com/meta/p232793_index.html; letzter Abruf: 5.3.2010).

Taylor, Rae (2009): Slain and slandered: A content analysis of the portrayal of femicide in crime news. In: Homicide Studies 13, S. 21-49.

Taylor, Stuart P. (1967): Aggressive behaviour and physiological arousal as a function of provocation and the tendency to inhibit aggression. In: Journal of Personality 35, S. 297-310.

Tedeschi, James T. / Quigley, Brian M. (1996): Limitations of laboratory paradigms for studying aggression. In: Aggression & Violent Behavior 2, S. 163-177.

Tedeschi, James / Quigley, Brian M. (2000): A further comment on the construct validity of laboratory aggression paradigms: A response to Giancola and Chermack. In: Aggression & Violent Behavior 5, S. 127-136.

Theunert, Helga / Gebel, Christa (2007): Untersuchung der Akzeptanz des Jugendmedienschutzes aus der Perspektive von Eltern, Jugendlichen und pädagogischen Fachkräften. München (JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis).

Thompson, Kimberly M. / Haninger, Kevin (2001): Violence in E-rated video games. In: Journal of the American Medial Association 286, S. 591–598.

Thompson, Kimberly M. / Tepichin, Karen / Haninger, Kevin (2006): Content and ratings of Mature-rated video games. In: Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine 160, S. 402-410.

Till, Benedikt / Vitouch, Peter (2008): On the impact of suicide portrayals in films: Preliminary results. In: Herberth, Arno / Niederkrotenthaler, Thomas / Till, Benedikt (Hrsg.): Suizidalität in den Medien. Interdisziplinäre Betrachtungen. Münster, S 69-77.

Tokunaga, Bobby (2007): The other HALO effect: A cultural comparison of aggression following violent video game play. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, San Francisco (online unter: http://www.allacademic.com/meta/p173397_index.html; letzter Abruf: 5.3.2010).

Tomopoulos, Suzy (u.a.) (2007): Media content and externalizing behaviors in Latino Toddlers. In: Ambulatory Pediatrics 8, S. 232-238.

Tousignant, Michel (u.a.) (2005): The impact of media coverage of the suicide of a well-known Quebec reporter: The case of Gaëtan Girouard. In: Social Science & Medicine 60, S. 1919-1926.

Trend, David (2007): The myth of media violence. A critical introduction. Malden, MA.

Trudewind, Clemens / Steckel, Rita (2002): Unmittelbare und langfristige Auswirkungen des Umgangs mit gewalthaltigen Computerspielen. Vermittelnde Mechanismen und Moderatorvariablen. In: Polizei & Wissenschaft, Heft 1, S. 83-100.

Tsai, Jui-Feng (2010): The media and suicide: Evidence-based on population data over 9 years in Taiwan. In: Suicide and life-Threatening Behavior 40, S. 81-86.

Twemlow, Stuart W. / Bennett, Tanya (2008): Psychic plasticity, resilience, and reactions to media violence. What is the right question? In: American Behavioral Scientist 51, S. 1155-1183.

Uhlmann, Eric / Swanson, Jane (2004): Exposure to violent video games increases automatic aggressiveness. In: Journal of Adolescence 27, S. 41-52.

Unsworth, Gabriel / Devilly, Grant J. / Ward, Tony (2007): The effect of playing violent video games on adolescents: Should parents be quaking in their boots? In: Psychology, Crime & Law 13, S. 383-394.

Unz, Dagmar / Schwab, Frank / Winterhoff-Spurk, Peter (2002): Der alltägliche Schrecken? Emotionale Prozesse bei der Rezeption gewaltdarstellender Fernsehnachrichten. In: Rössler, Patrick / Gehrau, Volker / Kubisch, Susanne (Hrsg.): Empirische Perspektiven der Rezeptionsforschung. München, S. 97-115.

Unz, Dagmar / Schwab, Frank / Winterhoff-Spurk, Peter (2008): TV news – the daily horror? In: Journal of Media Psychology 20, S. 141-155.

Valkenburg, Patti M. (2004): Children's responses to the screen. A media psychological approach. London (u.a.).

Valkenburg, Patti M. / Cantor, Joanne (2000): Children's likes and dislikes of entertainment programs. In: Zillmann, Dolf / Vorderer, Peter (Eds.): Media entertainment. The psychology of its appeal. Mahwah, NJ / London, S. 135-152.

Valkenburg, Patti M. / Cantor, Joanne / Peeters, Allerd L. (2000): Fright reactions to television. A child survey. In: Communication Research 27, S. 82-99.

Van den Bulck, Jan (2004): Research note: The relationship between television fiction and fear of crime. An empirical comparison of three causal explanations. In: European Journal of Communication 19, S. 239-248.

Van Mierlo, Jan / van den Bulck, Jan (2004): Benchmarking the cultivation approach to video game effects: A comparison of the correlates of tv viewing and game play. In: Journal of Adolescence 27, S. 97-111.

Van Reekum, Carien M. (u.a.) (2004): Psychophysiological responses to appraisal dimensions in a computer game. In: Cognition and Emotion 18, S. 663-688.

Van Rootselaar, Stefanie / Konijn, Elly A. / Bushman, Brad J. (2005): Mood Management: Catharsis as a motive for playing violent video games? In: http://www.nordicom.gu.se/cl/publ/letter.php?id=37#Mood Management: Catharsis as a Motive for Playing Violent Video Games? The International Clearinghouse on Children, Youth and Media, no. 2, 2005

Vandewater, Elizabeth A. / Lee, June H. / Shim, Mi-Suk (2005): Family conflict and violent electronic media use in school-aged children. In: Media Psychology 8, S. 73-86.

Vandewater, Elizabeth A. (u.a.) (2005): „No – You can't watch that". Parental rules and young children's media use. In: American Behavioral Scientist 48, S. 608-623.

Vasek, Thomas (2008): Grundlagen: Leben – Hirnforschung (Schwerpunktthema im Online-Bereich der Technology Review; online unter: www.heise.de/tr/artikel/Die-Spur-der-Gedanken-275700.html?view=grundlagen; letzter Abruf: 17.2.2010).

Vastag, Brian (2004): Does video game violence sow aggression? Studies probe effects of virtual violence on children. In: Journal of the American Medical Association 291, S. 1822-1824.

Vidal, Miguel Angel / Clemente, Miguel / Espinosa, Pablo (2003): Types of media violence and degree of acceptance in under-18s. In: Aggressive Behavior 29, S. 381-392.

Vives-Cases, C. / Torrubiano-Dominguez / Álvarez-Dardet, C. (2009): The effect of television news items on intimate partner violence murders. In: European Journal of Public Health 19, S. 392-396.

Vogel, Christine (2006): Bilder des Schreckens. Die massenmediale Inszenierung von Massakern seit dem 16. Jahrhundert. Frankfurt a. M.

Vogelgesang, Waldemar (2002): Publikumskulturen. Medienkompetenz von unten. In: Hausmanninger, Thomas / Bohrmann, Thomas (Hrsg.): Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven. München, S. 177-191.

Volpers, Helmut (Hrsg.) (2004): Funktionsweise des Internets und sein Gefährdungspotenzial für Kinder und Jugendliche. Ein Handbuch zur Medienkompetenzvermittlung. Berlin (= Schriftenreihe der NLM, Bd. 17).

Vooijs, Marcel W. / van der Voort, Tom H. A. (1993): Learning about television violence: The impact of a critical viewing curriculum on children's attitudinal judgements of crime series. In: Journal of Research and Development in Education 26, S. 133–142.

Vorderer, Peter / Bryant, Jennings (Eds.) (2006): Playing video games. Motives, responses, and consequences. Mahwah, NJ.

Wallenius, Marjut / Punamäki, Raija-Leena (2008): Digital game violence and direct aggression in adolescence: A longitudinal study of the roles of sex, age, and parent-child communication. In: Journal of Applied Developmental Psychology 29, S. 286-294

Wallenius, Marjut / Punamäki, Raija-Leena / Rimpelä, Arja (2007): Digital game playing and direct and indirect aggression in early adolescence. The roles of age, social intelligence, and parent-child-communication. In: Journal of Youth and Adolescence 36, S. 325-336.

Walma von der Molen, Juliette H. (2004): Violence and Suffering in Television News: Toward a Broader Conception of Harmful television content for children. In: Pediatrics 113, S. 1171-1175.

Walma van der Molen, Juliette H. / Bushman, Brad J. (2008): Children' s direct fright and worry reactions to violence in fiction and news television programs. In: Journal of Pediatrics 153, S. 420-424.

Walma van der Molen, Juliette H. / Konijn, Elly A. (2007): Dutch children's emotional reactions to news about the war in Iraq. In: Lemish, Dafna / Götz, Maya (Eds.): Children and media in times of war and conflict. Newark, NJ, S. 75-97.

Wang, Yang (u.a.) (2009): Short term exposure to a violent video game induces changes in frontolimbic circuity in adolescents. In. Brain Imaging and Behavior 3, S. 38-40.

Warren, Ron (2005): Parental mediation of children's television viewing in low-income families. In: Journal of Communication 55, S. 847-863.

Weaver, James B. (1991): Exploring the links between personality and media preferences. In: Personality and Individual Differences 12, S. 1293–1299.

Weaver, James B / Brosius, Hans-Bernd / Mundorf, Norbert (1993): Personality and movie preferences: A comparison of American and German audiences. In: Personality and Individual Differences 14, S. 307-315.

Weaver, Andrew J. / Wilson, Barbara J. (2009): The role of graphic and sanitized violence in the enjoyment of television dramas. In: Human Communication Research 35, S. 442-463.

Webb, Theresa (u.a.) (2007): Violent entertainment pitched to adolescents: An analysis of PG-13 films. In: Pediatrics 119, e1219-e1229.

Weber, René / Ritterfeld, Ute / Kostygina, Anna (2006): Aggression and violence as effects of playing violent video games? In: Vorderer, Peter / Bryant, Jennings (Eds.): Playing video games. Motives, responses, and consequences. Mahwah, NJ, S. 347-361.

Weber, René / Ritterfeld, Ute / Mathiak, Klaus (2006): Does playing violent video games induce aggression? Empirical evidence of a functional magnetic resonance imaging study. In: Media Psychology 8, S. 39-60.

Weber, René / Sherry John / Mathiak, Klaus (2009): The neurophysiological perspective in mass communication research. Theoretical rationale, methods, and applications. In: Beatty, Michael J. / McCroskey, James C. / Floyd, Kory (Eds.): Biological dimensions of communication. Perspectives, methods, and research. Cresskill, NJ, S. 43-73.

Weber, René (u.a.) (2006): Content analysis of FPS games. Event-related, high-resolution content analysis of first-person-shooter games. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Dresden (online unter: http://www.allacademic.com/meta/p91258_index.html; letzter Abruf: 5.3.2010).

Weber, René (u.a.) (2009): What do we really know about first-person-shooter games? An event-related, high-resolution content analysis. In: Journal of Computer-Mediated Communication 14, S. 1016-1036.

Wegener, Claudia (2007a): Rap im Kontext sozialer Benachteiligung. Alltagskultur und subjektive Deutung. In: tv diskurs 11, Heft 2, S. 74-79.

Wegener, Claudia (2007b): Rap im Kontext sozialer Benachteiligung. Zur Bedeutung von Gewalt und Indizierung. Teil 2. In: tv diskurs 11, Heft 3, S. 54-59.

Wegge, Jürgen / Kleinbeck, Uwe (1997): Gewaltorientierte Bildschirmspiele: Gibt es einen Katharsis-Effekt durch Aggression in virtuellen Welten? In: Kittler, Udo / Metz-Göckel, Hellmuth (Hrsg.): Pädagogische Psychologie in Erziehung und Organisation. Dokumentation des 2. Dortmunder Symposions für Pädagogische Psychologie. Essen, S. 21-42.

Wei, Ran (2007): Effects of playing violent videogames on Chinese adolescents' pro-violence attitudes, attitudes toward others, and aggressive behavior. In: CyberPsychology & Behavior 10, S. 371-380.

Weiler, Stefan (1999): Die neue Mediengeneration. Medienbiographien als medienpädagogische Prognoseinstrumente. Eine empirische Studie über die Entwicklung von Medienpräferenzen. München.

Weiß, Kati / Krug, Melanie / Suckfüll, Monika (2007): Zur Rezeption Angst auslösender Spielfilme. Überlegungen aus evolutionspsychologischer Sicht. In: Zeitschrift für Medienpsychologie 19, S. 152-159.

Weitzer, Ronald / Kubrin, Charis E. (2009): Misogyny in rap music. A content analysis of prevalence and meanings. In: Men and Masculinities 12, S. 3-29.

Wesener, Stefan (2004): Spielen in virtuellen Welten. Eine Untersuchung von Transferprozessen in Bildschirmspielen. Wiesbaden.

Wiegmann, Oene / Schie, Emil G. M. (1998): Video game playing and its relations with aggressive and prosocial behavior. In: British Journal of Social Psychology 37, S. 367-378.

Williams, Dmitri (2006a): A brief social history of game play. In: Vorderer, Peter / Bryant, Jennings (Eds.): Playing video games. Motives, responses, and consequences. Mahwah, NJ, S. 197-212.

Williams, Dmitri (2006b): Virtual cultivation: Online worlds, offline perceptions. In: Journal of Communication 56, S. 69-87.

Williams, Dmitri / Skoric, Marko (2005): Internet fantasy violence: A test of aggression in an online game. In: Communication Monographs 72, S. 217-233.

Williams, Kevin D. (2009): The effects of frustration, violence, and trait hostility after playing a video game. In: Mass Communication and Society 12, S. 291-310.

Williams, Russell B. / Clippinger, Caryl A. (2002): Aggression, competition and computer games: Computer and human opponents. In: Computers in Human Behavior 18, S. 495-506.

Wilson, Barbara J. (2008): Media and children's aggression, fear, and altruism. In: The Future of Children 18, S. 87-118.

Wilson, Barbara J. / Martins, Nicole / Marske, Amy L. (2005): Children's and parents' fright reactions to kidnapping stories in the news. In: Communication Monographs 72, S. 46-70.

Wilson, Barbara J. (u.a.) (1992): The impact of social issue television programming on attitudes toward rape. In: Human Communication Research 19, S. 179-208.

Windzio, Michael / Kleimann, Matthias (2006): Die kriminelle Gesellschaft als mediale Konstruktion? Mediennutzung, Kriminalitätswahrnehmung und Einstellung zum Strafen. In: Soziale Welt 57, S. 193-215.

Windzio, Michael (u.a.) (2007): Kriminalitätswahrnehmung und Punitivität in der Bevölkerung – Welche Rolle spielen die Massenmedien? Ergebnisse der Befragungen zu Kriminalitätswahrnehmung und Strafeinstellung 2004 und 2006. Hannover (= Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen, Forschungsbericht Nr. 103).

Winkel, Frans Willem / DeKleuver, Esther (1997): Communication aimed at changing cognitions about sexual intimidation: Comparing the impact of a perpetrator-focused versus a victim-focused persuasive strategy. In: Journal of Interpersonal Violence 12, S. 513-529.

Winkel, Sandra / Groen, Gunter / Petermann, Franz (2005): Soziale Unterstützung in Suizidforen. In: Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie 54, S. 714-727.

Winterhoff-Spurk, Peter / Unz, Dagmar / Schwab, Frank (2001): „In the mood" – Kultivierung von Emotionen durch Fernsehen. In: Magazin Forschung der Universität des Saarlandes 2, S. 20-33.

Winterhoff-Spurk, Peter / Unz, Dagmar / Schwab, Frank (2005): Häufiger, schneller, variabler. Ergebnisse einer Längsschnittuntersuchung über Gewalt in den TV-Nachrichten. In Publizistik 50, S. 225-237.

Witmer, Bob G. / Singer, Michael J. (1998): Measuring presence in virtual environments: A presence questionnaire. In: Presence. Teleoperators and Virtual Environments 7, S. 225-240.

Witting, Tanja (2007): Wie Computerspiele uns beeinflussen. Transferprozesse beim Bildschirmspiel im Erleben der User. München.

Witting, Tanja / Esser, Heike (2003): Nicht nur das Wirkende bestimmt die Wirkung. Über Vielfalt und Zustandekommen von Transferprozessen beim Bildschirmspiel. In: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bonn, S. 30-48.

Wittmann, Marc / Arce, Estibaliz / Santisteban, Carmen (2008): How impulsiveness, trait anger, and extracurricular activities might affect aggression in school children. In: Personality and Individual Differences 45, S. 618-623.

Wolf, Bianca (2009): Suizidgefährdete Jugendliche im Word Wide Web. In: tv diskurs 13, Heft 3, S. 62-64.

Wolling, Jens (2007): Entwicklungstrends in der Computerspielnutzung bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. In: Quandt, Thorsten (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computer- und Videogames. Wiesbaden, S. 73-93.

Woo, Hyung-Jin / Kim, Yeora (2003): Modern gladiators: A content analysis of televised wrestling. In: Mass Communication & Society 6, S. 361–378.

Wood, Wendy / Wong, Frank Y. / Chachere, J. Gregory (1991): Effects of media violence on viewers' aggression in unconstrained social interaction. In: Psychological Bulletin 109, S. 371-383.

World Health Organization (WHO) (2008): Preventing suicide. A resource for media professionals. Genf.

Wünsch, Carsten / Jenderek, Bastian (2008): Computerspielen als Unterhaltung. In: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden, S. 41-56.

Yang, Mong-Shan (2006): Understanding the effectiveness of moral mediation through theories of moral reasoning. Diss. Phil. Ohio (online unter: http://etd.ohiolink.edu/send-pdf.cgi/Yang%20MongShan.pdf?osu1155653070; letzter Abruf: 5.3.2010).

Yang, Mong-Shan (2007): The effects of moral mediation on children's responses to violent television. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, San Francisco, CA (online unter: http://www.allacademic.com/meta/p172973_index.html; letzter Abruf: 5.3.2010).

Yang, Mong-Shan / Nathanson, Amy (2005): Reconceptualizating Coviewing as a kind of mediation. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, New York (online unter: http://www.allacademic.com/meta/p13116_index.html; letzter Abruf: 5.3.2010).

Ybarra, Michele L. (u.a.) (2008): Linkages between internet and other media violence with seriously violent behavior by youth. In: Pediatrics 122, S. 929-937.

Yip, Paul S. F. (u.a.) (2006): The effects of a celebrity suicide on suicide rates in Hong Kong. In: Journal of Affective Disorders 93 S. 245-252.

Yoon, Jina S. / Somers, Cheryl L. (2003): Aggressive content of high school students' TV viewing. In: Psychological Reports 93, S. 949-953.

Young, Alison (2009): The screen of the crime: Judging the affect of cinematic violence. In: Social & Legal Studies 18, S. 5-22.

Ziegler, W. / Hegerl, U. (2002): The Werther effect: Significance, mechanisms, implications. In: Der Nervenarzt 73, S. 41-49.

Zillmann, Dolf (1971): Excitation transfer in communication-mediated aggressive behavior. In: Journal of Experimental Social Psychology 7, S. 419-434.

Zillmann, Dolf (1983a): Arousal and aggression. In: Geen, Russell G. / Donnerstein, Edward I (Eds.): Aggression: Theoretical and empirical reviews. Vol. 1. New York, S. 75-102.

Zillmann, Dolf (1983b): Transfer of excitation in emotional behaviour. In: Cacioppo, John T. / Petty, Richard E. (Eds.): Social psychophysiology. A sourcebook. New York, S. 215-240.

Zillmann, Dolf (1988): Mood management: Using entertainment to full advantage. In: Donohew, Lewis / Sypher, Howard E. / Higgins, E. Tory (Eds.): Communication, social cognition, and affect. Hillsdale, NJ, S. 147-171.

Zillmann, Dolf (1998): The psychology of the appeal of portrayals of violence. In: Goldstein, Jeffrey H. (Ed.): Why we watch. The attractions of violent entertainment. New York / Oxford, S. 179-211.

Zillmann, Dolf (2000a): Basal morality in drama appreciation. In: Bondebjerg, Ib (Ed.): Moving images, culture, and the mind. Luton, S. 53-63.

Zillmann, Dolf (2000b): Mood management in the context of selective exposure theory. In: Roloff, Michael E. / Paulson, Gaylen D. (Eds.): Communication Yearbook. Vol. 23. Thousand Oaks, CA / London / New Delhi, S. 103-123.

Zillmann, Dolf (2008): Excitation transfer theory. In: Donsbach, Wolfgang (Ed.): The International Encyclopedia of Communication. Malden, MA, S. 1627-1632.

Zillmann, Dolf / Bryant, J. (1975): Viewer's moral sanction of retribution in the appreciation of dramatic presentations. In: Journal of Experimental Social Psychology 11, S. 572-582.

Zillmann, Dolf / Cantor, J. (1976): Affective responses to the emotions of a protagonist. In: Journal of Experimental Social Psychology 13, S. 155-165.

Zillmann, Dolf / Weaver, James B. (1996): Gender-socialization theory of reactions to horror. In: Weaver, James B. / Tamborini, Ron (Eds.): Horror films: Current research on audience preferences and reactions. Mahwah, NJ, S. 81-101.

Zillmann, Dolf / Weaver, James B. (1997): Psychoticism in the effect of prolonged exposure to gratuitous media violence on the acceptance of violence as a preferred means of conflict resolution. In: Personality and Individual Differences 22, S. 613-627.

Zillmann, Dolf / Weaver, James B. (1999): Effects of prolonged exposure to gratious media violence on provoked and unprovoked hostile behavior. In: Journal of Applied Social Psychology 29, S. 145-165.

Zillmann, Dolf / Weaver, James B. (2007): Aggressive personality traits in the effects of violent imagery on unprovoked impulsive aggression. In: Journal of Research in Personality 41, S. 753-771.

Zimmerman, Frederick J. / Christakis, Dimitri A. (2007): Associations between content types of early media exposure and subsequent attentional problems. In: Pediatrics 120, S. 986-992.

Zimmerman, Frederick J. (u.a.) (2005): Early cognitive stimulation, emotional support, and television watching as predictors of subsequent bullying among grade-school children. In: Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine 159, S. 384-388.

Zuckerman, Marvin (1979): Sensation-seeking: Beyond the optimal level of arousal. Hillsdale, NJ.

Zuckerman, Marvin (1996): Sensation seeking and the taste for vicarious horror. In: Weaver, James B. / Tamborini, Ron (Eds.): Horror films: Current research on audience preferences and reactions. Hillsdale, NJ, S. 147-160.

Zuckerman, Marvin / Litle, Patrick (1986): Personality and curiosity about morbid and sexual events. In: Personality and Individual Differences 7, S. 49-56.

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: 0 18 01/90 70 50*
Fax: 0 30 18/5 55 44 00
Montag–Donnerstag 9–18 Uhr
E-Mail: info@bmfsfjservice.bund.de

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

Stand: November 2010
Gestaltung: 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.