



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Medien und Gewalt.

Befunde der Forschung seit 1998

Inhalt

I.	Einleitung	5
II.	Grundlagen	10
2.1	Der Gewaltbegriff	10
2.2	Theorieansätze zur Wirkung von Mediengewalt	11
III.	Wirkung von Gewalt in Film und Fernsehen	18
3.1	Befunde von Inhaltsanalysen	18
3.1.1	Vorbemerkungen	18
3.1.2	US-amerikanische Inhaltsanalysen	19
3.1.3	Britische Inhaltsanalysen	32
3.1.4	Deutsche Inhaltsanalysen	35
3.1.5	Exkurs: Inhaltsanalysen zur deutschen Kriminalitätsberichterstattung	39
3.2	Nutzungsmotive	47
3.2.1	Vorbemerkungen	47
3.2.2	Ästhetische Funktionen von Gewaltdarstellungen	48
3.2.3	Evolutionstheoretische Ansätze	49
3.2.4	Mood Management	50
3.2.5	Sensation-Seeking	50
3.2.6	Excitation-Transfer-Theorie	54
3.2.7	Dispositionstheorie	54
3.2.8	Gruppenzugehörigkeit und Identitätsbildung	55
3.2.9	Angstbewältigung und Angstlust	57
3.2.10	Aggressive Prädispositionen	62
3.3	Wirkungstheorien	65
3.3.1	Katharsis	65
3.3.2	Habitualisierung	72
3.3.3	Kultivierung	76
3.3.4	Nachahmung	88
3.3.4.1	Vorbemerkungen	88
3.3.4.2	Morde, Massenmorde und Amokläufe	88
3.3.4.3	Fremdenfeindliche Straftaten	90
3.3.4.4	Selbstmorde	95
3.3.5	Priming	103
3.3.6	Skript-Theorie	107
3.3.7	Das General Aggression Model	111
3.3.8	Der kognitiv-physiologische Ansatz	115
3.3.9	Fernsehen und Angst	120



3.4	Einflussfaktoren	129
3.4.1	Vorbemerkungen	129
3.4.2	Inhaltsvariablen	130
3.4.2.1	Ausmaß und Grad der expliziten Darstellung von Gewalt	130
3.4.2.2	Attraktivität des Gewalttäters	132
3.4.2.3	Rechtfertigung und Konsequenzen der Gewalt für den Täter	133
3.4.2.4	Darstellung negativer Konsequenzen für das Opfer	138
3.4.2.5	Darstellung von Waffen	141
3.4.2.6	Realitätsgehalt	141
3.4.2.7	Humor	143
3.4.2.8	Genre	145
3.4.3	Personenvariablen	146
3.4.3.1	Alter	146
3.4.3.2	Geschlecht	151
3.4.3.3	Sozioökonomischer Status	157
3.4.3.4	Intellektuelle Fähigkeiten	158
3.4.3.5	Persönlichkeitseigenschaften	158
3.4.4	Soziales Umfeld	161
3.5	Methodische Besonderheiten	169
3.5.1	Vorbemerkungen	169
3.5.2	Langzeitstudien	170
3.5.3	Meta-Analysen	180
IV.	Wirkung von Gewalt in Computerspielen	183
4.1	Vorbemerkungen	183
4.2	Definitionen	184
4.3	Wirkungspotenzial	185
4.3.1	Nutzungsumfang und Genrepräferenz	185
4.3.2	Gewaltgehalt	190
4.3.3	Nutzungsmotive	193
4.3.4	Computerspiele vs. Fernsehinhalte	201
4.4	Wirkungsfolgen	203
4.4.1	Erhöhung der physiologischen Erregung	203
4.4.2	Förderung aggressiver Kognitionen	203
4.4.3	Förderung aggressiver Emotionen	206
4.4.4	Förderung aggressiven Verhaltens	207
4.4.5	Reduktion prosozialen Verhaltens	209
4.5	Wirkungstheorien	210
4.5.1	Katharsis	210
4.5.2	Habitualisierung	212
4.5.3	Transfer/Nachahmung	217
4.5.4	Kultivierung	222
↑ 4.6	Einflussfaktoren	223 →

4.6.1	Personenvariablen	223
4.6.2	Soziales Umfeld	226
4.6.3	Situative Einflüsse	228
4.6.4	Inhaltsvariablen	231
4.6.5	Folgerung: Der Risikogruppenansatz	231
4.7	Bewertung	234
V.	Wirkungen von Gewalt im Internet	239
VI.	Wirkungen von Gewalt in der Musik	245
VII.	Wirkungen von Gewalt im Radio	254
VIII.	Wirkungen von Gewalt in Comics	256
IX.	Gewalt und Bewerbung	258
X.	Medienpädagogische Interventionsstrategien	262
10.1	Vorbemerkungen	262
10.2	Elterliche Maßnahmen.....	264
10.3	Schulische Maßnahmen	276
10.4	Medieninhalte mit Anti-Gewalt-Botschaften	281
10.5	Bewertung	283
XI.	Zusammenfassung	285
XII.	Literatur	291



I.

Einleitung

Die Diskussion um schädliche Auswirkungen der Medien ist so alt wie die Medien selbst, und es gibt kein Medium, das nicht in den Verdacht geraten ist, durch Darstellungen von Gewalt die Gewalttätigkeit seiner Rezipienten zu fördern (vgl. für einen Überblick Kunczik 1998, S. 19–41). Heutzutage ist bereits für Kinder der Konsum einer Vielzahl von Medien eine Selbstverständlichkeit. Hierzu gehören v. a. solche Medien, die sich aufgrund ihres audiovisuellen Charakters (wie das Fernsehen) oder sogar eigener Steuerungsmöglichkeiten des Nutzers (wie Computerspiele) durch eine besonders lebhaft und realistische Darstellung auszeichnen und in denen violente Elemente weit verbreitet sind. Vor diesem Hintergrund erscheint die Frage nach schädlichen Wirkungen von Mediengewalt besonders dringlich.

Spektakuläre Gewalttaten tragen ein Übriges zur Entstehung regelmäßiger Aufmerksamkeitswellen für das Thema „Medien und Gewalt“ bei. Sie erzeugen einen Bedarf nach schnellen, plausiblen Erklärungen, und Mediengewalt bietet sich als nahe liegende, dem „Common Sense“ entsprechende Ursache an. Die Medien werden dabei allerdings oft vorschnell zum Sündenbock gestempelt, ohne Forschungsbefunde zur Kenntnis zu nehmen, die für erheblich differenziertere Zusammenhänge sprechen. Auf Basis einer Inhaltsanalyse der in der „Frankfurter Rundschau“ zwischen dem 1.9.1991 und dem 31.10.1995 erschienenen Beiträge zur Darstellung von Gewalt im Fernsehen konstatierte Klaus Merten (1999, S. 228), dass durch die Berichterstattung über dieses Thema eine Wirklichkeit erzeugt werde, „die viel bedrohlicher erscheint [...] als die, die auf der Basis wissenschaftlicher Befunde zur Mediengewaltforschung gezeichnet werden könnte.“ Eine wissenschaftliche Klärung der Gewaltproblematik ist nach Merten (1999, S. 228) kein öffentlicher Diskussionsgegenstand: „Dagegen besagt 75 % aller Kritik: Gewaltdarstellung ist schädlich und in jeder vierten Kritik wird dies präzisiert: Gewalt entsteht durch Gewalt im Fernsehen. Die Kritik wird vor allem durch Laien artikuliert, während sich Experten [...] so gut wie gar nicht zu Wort melden.“ Merten konstatiert (1999, S. 228), „dass der Gewaltdiskurs *keinerlei* Lernfortschritte bei den Beteiligten erzielt und folgenlos verläuft: Gewaltdiskurs als recycelbares Ritual, das bei Bedarf jederzeit erneut inszeniert werden kann.“

Die Vorstellung von der unbedingten Gefährlichkeit von Mediengewalt wird auf diese Weise zu einer Art kultureller Selbstverständlichkeit. Dies zeigt z. B. das Ergebnis einer vom Institut für Demoskopie Allensbach im Mai/Juni 2002 – kurz nach dem Amoklauf in Erfurt – durchgeführten, repräsentativen Befragung der gesamtdeutschen Bevölkerung über 16 Jahre (N = 2.087). 71% waren der Meinung, „dass die Masse an Gewalt im Fernsehen unbedingt eingeschränkt oder gar verboten werden sollte“.



Die Bevölkerung hat aber, so die „Allensbacher Berichte“ (Nr. 12, 2002), dieses Problem nicht erst nach dem Amoklauf von Erfurt entdeckt, „sondern hält die allgegenwärtige Gewalt in den Medien schon sehr lange für hochgradig bedenklich und gefährlich“. So forderten in einer fast ein Jahrzehnt früher durchgeführten Umfrage 72% der Bevölkerung ein Verbot bzw. eine Einschränkung von Mediengewalt. In der Umfrage 2002 zweifelte kaum einer der Befragten daran, dass die Medien für Gewalttaten in hohem Maße Mitverantwortung tragen. 78% der Bevölkerung waren dieser Ansicht; lediglich 15% meinten, dass dies nicht zutreffe.

Interessant ist in diesem Zusammenhang das in verschiedenen Studien festgestellte und von der Forschung als „*Third-Person-Effect*“ („Andere-Leute-Effekt“) bezeichnete Phänomen, dass sich die Überzeugung von der Gefährlichkeit der Medien nicht auf die eigene Person bezieht, sondern es lediglich „die anderen“ sind, die als höchst gefährdet betrachtet werden.¹

Dass simplifizierende Vorstellungen von der Wirkung der Medien so weit verbreitet sind, lässt sich nicht zuletzt mit der Tatsache erklären, dass jeder täglich Umgang mit den Medien hat und daher über eine eigene Beurteilungsgrundlage zu verfügen meint. Auf diese Weise können populärwissenschaftliche Wirkungsvorstellungen entstehen, zu deren Etablierung die Massenmedien selbst beitragen. Die Medienwirkungsforschung ist ein gutes Beispiel für die Anwendung einer so genannten „*Do It Yourself Social Science*“ (DYSS) (Heller 1986), bei der als Faustregel gilt: Je einfacher eine These aussieht, desto attraktiver und erfolgreicher ist sie für den Laien.

Fest gefügte Überzeugungen, die auf einer solchen Basis beruhen, sind ein ausgesprochen großes Hindernis für die Vermittlung wissenschaftlicher Erkenntnisse. Entsprechen die Resultate einer Studie den Erwartungen, dann wird dies als Beweis dafür gewertet, dass man ohnehin schon alles weiß und die Forschung nichts Neues zu bieten habe. Sind die Resultate einer Studie mit diesen Vorstellungen nicht kompatibel, dann werden sie häufig zunächst ignoriert.

An der mangelhaften Kenntnis und Akzeptanz ihrer Befunde ist die Wissenschaft allerdings nicht unschuldig. Der von Peter Glotz (1991, S. 22) Anfang der 90er Jahre gegen die Kommunikationswissenschaft erhobene Vorwurf, sie sei im Umgang mit der Öffentlichkeit häufig unfähig, besitzt noch immer einige Berechtigung. Glotz kritisierte, die Forschung gebe sich versonnen Detailstudien hin und überlasse derweil das Feld der öffentlichen Meinung Autoren wie Neil Postman und Marie Winn, deren Bücher (z. B. „Das Verschwinden der Kindheit“ oder „Wir amüsieren uns zu Tode“ von Postman

¹ W. Phillips Davison schreibt (1983, S. 3) in seinem „klassischen“ Beitrag zum „*Third-Person-Effect*“: „In the view of those trying to evaluate the effects of communication, its greatest impact will not be on ‚me‘ or ‚you‘ but on ‚them‘ – the third-persons.“ Zum „*Third-Person-Effect*“ in Bezug auf die Wirkung der Medien bzw. speziell von Mediengewalt vgl. z. B. Eveland/McLeod 1999; Götz/Ensinger 2002, S. 33f.; Hoffner u. a. 1999; 2001; McLeod/Detenber/Eveland 2001; Peiser/Peter 2000; Petley 2002, S. 183; Salwen/Dupagne 1999; Theunert/Schorb 2001, S. 295.



bzw. „Die Droge im Wohnzimmer“ von Winn) sich durch eine für jedermann leicht nachvollziehbare, monokausale Argumentation auszeichnen. Die Logik der vorgebrachten Ratschläge ist zumeist schlicht: Schafft das Fernsehen ab, und die Welt ist wieder in Ordnung. In Bezug auf die Auswirkungen von Gewaltdarstellungen wird argumentiert: Beseitigt diese Inhalte, und die Gesellschaft wird wieder friedlich. Defizite in der Kommunikation von seriösen Forschungsbefunden konstatiert auch Herbert Selg (in: „Gewaltverherrlichung kann gefährlich sein“ 1999, S. 49), der feststellte: „Wir veröffentlichen unsere Ergebnisse in wissenschaftlichen Zeitschriften, die nur eine Minderheit zur Kenntnis nimmt. Unsere Wirkungen sind begrenzt im Vergleich zu den Reichweiten der Sendungen, die wir untersuchen.“

Wenn doch breitenwirksamere Publikationen erfolgen, so werden sie häufig nicht der Aufgabe gerecht, Forschungsbefunde verständlich zu vermitteln, dabei jedoch nicht zugleich unzulässig zu simplifizieren. So konstatierte Jürgen Grimm (1999, S. 56), das Problem der Mediengewaltforschung bestehe v. a. darin, „dass der gesellschaftliche Diskurs nach praktikablen Rezepten verlangt, die in eindeutigen Ursache-Wirkungs-Relationen gründen. Diese sind jedoch methodisch nur schwer nachweisbar. Der um gesellschaftliche Verantwortung bemühte Wissenschaftler ist deshalb leicht verleitet, ambivalente Befunde interpretatorisch zu vereindeutigen, um den Bedarf von Politikern, Pädagogen und anderen interessierten Gruppen nach evidenten Aussagen und leicht handhabbaren Faustregeln zu befriedigen.“

Aufgrund der Komplexität der tatsächlichen Zusammenhänge ist es schwierig, Forschungsergebnisse verständlich zu schildern, ohne zu simplifizieren, aber auch ohne dass in der Vielfalt der Detailergebnisse verallgemeinerbare und praxistaugliche Befunde untergehen. Diese Gratwanderung soll im vorliegenden Bericht unternommen werden. Ziel des Projekts war es, den Forschungsstand nach der letzten größeren, von Michael Kunczik (1998) vorgelegten Bestandsaufnahme zu sichten, zu systematisieren und in verständlicher Weise auf den Punkt zu bringen. Eine solche Arbeit erschien nicht zuletzt deshalb dringlich, weil mittlerweile eine unübersichtliche Vielzahl neuer Studien publiziert wurde. Zwar sind in letzter Zeit auch einige kleinere Übersichten zum Thema erschienen, diese beschränken sich jedoch zumeist auf eine häufig unkritische Wiederholung alter Befunde und beziehen neuere Forschungsergebnisse nur punktuell mit ein.

Für den vorliegenden Bericht wurde eine umfassende Recherche *deutsch- und englischsprachiger* Untersuchungen durchgeführt, die *zwischen 1998 und Ende 2003* erschienen sind.² Dabei wurde dem *interdisziplinären Charakter* der Medien- und Gewalt-Forschung Rechnung getragen. Das Thema beschäftigt Kommunikationswissenschaftler ebenso wie Psychologen, Pädagogen, Soziologen, Philologen, Filmwissenschaftler und Kriminologen – um nur die wichtigsten Fächer zu nennen. Auch die Medizin, v. a. die Kinder-

² Die Literatur ab Anfang 2004 wurde nicht mehr systematisch recherchiert, in einigen Fällen aber mit einbezogen.



medizin, befasst sich mit den schädlichen Auswirkungen medialer Gewalt.³ Neben der Recherche von Monographien und Sammelbänden wurden insbesondere die einschlägigen Fachzeitschriften dieser Disziplinen auf Untersuchungen zum Thema „Medien und Gewalt“ hin ausgewertet.⁴

Um die Flut des Materials zu begrenzen und dem eigentlichen Zweck dieses Berichts gerecht zu werden, konzentriert sich die vorliegende Darstellung auf Befunde, die auf *empirischen Untersuchungen* beruhen, sowie auf theoretische Studien, die zur Interpretation und Integration der in diesen Untersuchungen erzielten Ergebnisse beitragen wollen. Einbezogen wurden sowohl Studien zur *fiktiven* als auch zur realen Mediengewalt (vgl. Kapitel 2.1), wobei die Untersuchungen zur fiktiven Gewalt jedoch eindeutig überwiegen. Ein besonderer Schwerpunkt wurde auf *neuere Forschungsbereiche* wie die Computerspielforschung und die Evaluierung medienpädagogischer Maßnahmen gelegt. Ausgeklammert wurde beispielsweise der weite Bereich der als „Betroffenheitsliteratur“ zu bezeichnenden Publikationen. Diese sind dadurch gekennzeichnet, dass sie ohne jeglichen Bezug auf empirische Befunde bzw. auf Basis einer unkritischen Rezeption solcher Studien allgemeine und zumeist lediglich von den persönlichen Überzeugungen des Verfassers geprägte bzw. plausibel erscheinende, wissenschaftlich aber nicht abgestützte Betrachtungen der Thematik und allgemeine Ratschläge für das nichtwissenschaftliche Publikum enthalten.

Die Tatsache, dass empirische Befunde immer nur vor dem Hintergrund ihres Zustandekommens, d. h. der zugrunde liegenden *Methode*, beurteilt werden können, macht es erforderlich, nicht nur Ergebnisse zusammenzufassen, sondern auch einzelne Studien detaillierter zu schildern. Die Befunde von Studien, die aufgrund einer problematischen Methodik nur beschränkte Aussagekraft besitzen, sollen dabei nicht ausgeklammert, jedoch einer kritischen Beurteilung unterzogen werden. Dies ist den Verfassern ein besonderes Anliegen, da in der Medien-und-Gewalt-Forschung noch heute immer wieder dieselben Studien gebetsmühlenartig als Belege für eine Gefährlichkeit bzw. Ungefährlichkeit von Mediengewalt herangezogen werden, auch wenn sie einen solchen Nachweis aufgrund methodischer Defizite keineswegs erbracht haben. Der Gefahr, durch die ausführlichere Behandlung von Einzeluntersuchungen den Kern der Problematik aus den Augen zu verlieren, hoffen die Verfasser durch kurze, pointierte Zusammenfassungen am Ende jedes Kapitels begegnen zu können.

³ Zu dem v. a. in jüngerer Zeit intensivierten Engagement der Kindermedizin auf diesem Gebiet vgl. z. B. American Academy of Pediatrics 2001a; 2001b; American Academy of Pediatrics u. a. 2000; Baron 2000; Hofmann 2000; Rich/Baron 2001; Schmetz 1999; 2000.

⁴ Die Literatur wurde durch eine systematische Nutzung verschiedener bibliographischer Hilfsmittel zusammengetragen. Hierzu gehörte v. a. die Auswertung diverser über das Internet verfügbarer deutsch- und englischsprachiger Bibliothekskataloge sowie Zeitschriften- und Zeitschrifteninhaltsdatenbanken. Ergänzend wurden die Programme einschlägiger Verlage und der Rezensionsteil der Fachzeitschriften herangezogen und die Homepages (incl. der Publikationslisten) der auf dem Gebiet der Medien-und-Gewalt-Forschung tätigen Wissenschaftler konsultiert, um weitere (z.T. noch nicht gedruckt erschienene) Studien zu identifizieren.



Das Thema „Medien und Gewalt“ ist durch eine Verschränkung verschiedener möglicher 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 in der Realität durch verschiedene *Einflussgrößen* moderiert wird. Diese Aspekte wurden für verschiedene *Medien* und mit Hilfe verschiedener *Forschungsmethoden* analysiert. Es gibt daher keine Gliederung, die Überschneidungen einzelner Kapitel völlig vermeiden könnte. Für den vorliegenden Bericht erschien den Verfassern eine nach unterschiedlichen Medien gegliederte Betrachtungsweise am sinnvollsten. Nach einer kurzen Einführung in die begrifflichen und theoretischen Grundlagen der Medien-und-Gewalt-Forschung sollen daher die Forschungsbefunde für die Wirkung von Gewalt in Film und Fernsehen, in Computerspielen, im Internet, in der Musik, im Radio und in Comics getrennt betrachtet werden. Dass der Umfang der einzelnen Kapitel ebenso wie der Differenzierungsgrad der Untergliederung sehr unterschiedlich ausfällt, hängt mit der recht unterschiedlichen Forschungslage zu den einzelnen Bereichen zusammen. Als aufgrund aktueller Befunde interessantes Sonderthema wird zudem auf Ergebnisse zur Werbewirkung im Kontext violenter Medieninhalte eingegangen. Eine Betrachtung neuer empirischer Befunde zu medienpädagogischen Maßnahmen, die schädlichen Auswirkungen von Mediengewalt entgegenwirken können, beschließt die Bestandsaufnahme.



II.

Grundlagen

2.1 Der Gewaltbegriff

Die Begriffe „Aggression“ und „Gewalt“⁵ werden in der Diskussion um mögliche Effekte massenmedialer Gewaltdarstellungen häufig sehr unterschiedlich definiert oder gar ohne Definition verwandt. Dies ist insofern problematisch, als die Vielfalt der Begriffsverständnisse auch zu höchst unterschiedlichen Operationalisierungen von Gewalt führt und die Vergleichbarkeit von Forschungsbefunden erschwert (vgl. Kapitel 3.1.1). Darüber hinaus ist Gewalt offensichtlich kein eindimensionales Phänomen, sondern muss weiter ausdifferenziert werden. Dies geschieht oft durch die Verwendung von Dichotomien. Hierzu gehört die gängige Unterscheidung zwischen (direkter) personaler Gewalt und (indirekter) struktureller Gewalt, wobei letztere allerdings kaum zum Gegenstand der Forschung geworden ist. Fast alle Untersuchungen befassen sich mit (*direkter*) *personalen Gewalt*, worunter die beabsichtigte physische oder psychische Schädigung einer Person, von Lebewesen und Sachen durch eine andere Person verstanden wird. (*Indirekte*) *strukturelle Gewalt* ist die einem sozialen System inhärente Gewalt, die sich vollzieht, ohne dass ein konkreter Akteur sichtbar sein muss und ohne dass sich die Opfer struktureller Gewalt dessen bewusst sein müssen. Hans Mathias Kepplinger und Stefan Dahlem (1990, S. 384) unterscheiden zwischen natürlicher und künstlicher sowie zwischen realer und fiktiver Gewalt. Unter der Darstellung *realer Gewalt* wird dabei die Präsentation 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 lebensgetreue 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*,⁶ in Bezug auf nonfiktionale Kontexte wie Nachrichten, Reportagen und Dokumentationen von *medial bearbeiteter Gewalt*.

⁵ „Gewalt“ ist hier im Sinne von „Gewalttätigkeit“ und nicht im Sinne von „Macht“ gemeint. Auf die Bedeutung dieser Unterscheidung und die Herkunft des Begriffs weist z. B. Mikos (2000, S. 62-64) hin. Mikos betont auch, dass das Verständnis von Gewalttätigkeit kulturabhängig ist.

⁶ Mit Keppler (1997, S. 383) versteht Mikos (2000, S. 64) unter „inszenierter Gewalt“ „ein reales oder fiktives Geschehen, bei dem die Gewalthandlung einer mehr oder weniger absichtsvollen, auf ein (potenzielles) Publikum ausgerichteten Choreographie unterliegt.“



Neben den genannten gibt es noch zahlreiche weitere Unterscheidungsmöglichkeiten (vgl. z. B. Kunczik 1998, S. 13–18; Mikos 2000, S. 65f.; Merten 1999, S. 21f.; Gleich 2004, S. 590), z. B. zwischen legitimer und illegitimer Gewalt, zwischen physischer, psychischer⁷ und physiologischer⁸ Gewalt, zwischen körperlicher und verbaler Gewalt, zwischen intentionaler und nichtintentionaler Gewalt, zwischen individueller und kollektiver Gewalt, zwischen manifester und latenter Gewalt, zwischen ausgeübter und erlittener Gewalt, zwischen „sauberer“ und „schmutziger“ Gewalt (bezogen auf das Zeigen grausamer Konsequenzen für das Opfer; vgl. Grimm 1999), zwischen expressiver und instrumenteller Gewalt⁹ usw.

2.2 Theorieansätze zur Wirkung von Mediengewalt¹⁰

Im Laufe der Zeit sind diverse Mechanismen und Faktoren bei der Wirkung von Mediengewalt Gegenstand theoretischer Überlegungen und empirischer Untersuchungen geworden, und es ist zur Entwicklung verschiedener Theorieansätze gekommen, die im Folgenden kurz charakterisiert werden sollen. Eine Zuordnung der Vielzahl inzwischen vorliegender Arbeiten zu solchen Ansätzen erleichtert eine systematische Betrachtung. Es ist allerdings auch zu beachten, dass auf der einen Seite viele Arbeiten nicht eindeutig in eine dieser Kategorien einzusortieren sind und auf der anderen Seite auch diverse neue „Theorien“ ins Leben gerufen werden, die diesen Namen nicht verdienen und bei denen eine neue Begriffscreation v. a. der Profilierung der Autoren dient. Herbert Selg hat diesen Prozess bereits 1984 mit der Feststellung ironisiert: „Ich bin bereit, bei jedem Frühstück diese *Hypothesen* um eine weitere aus dem Stehgreif zu ergänzen. So würde ich eine These der vorübergehenden Wirkung (wissenschaftlich eindrucksvoller: These der transienten Effizienz), sodann eine These der kaum merklichen Wirkung (minimal-saliente Effizienz) aufstellen.“

⁷ Als eine Sonderform der psychischen Gewalt wird z.T. auch die „*Beziehungsaggression*“ untersucht. „*Beziehungsaggression*“ bzw. „*Relational Aggression*“ kann definiert werden als „behaviors that harm others through damage (or the threat of damage) to relationships or feelings of acceptance, friendship, or group inclusion“ (Crick 1996).

⁸ Damit ist eine „Überbeanspruchung der Sinne und der Wahrnehmung des Publikums durch formale ästhetische Elemente der Darstellung“ (Mikos 2000, S. 66) gemeint, wobei es sich nicht unbedingt um Gewaltdarstellungen handeln muss.

⁹ Expressive Gewalt fungiert als eine Form der Selbstdarstellung, *impulsive* Gewalt betrifft das Ausleben von Wut und Ärger, *instrumentelle* Gewalt meint eine zielorientierte Durchsetzungsstrategie. Z.T. wird expressive Gewalt aber auch im Sinne von impulsiver Gewalt verstanden.

¹⁰ Zu einer ausführlichen Darstellung der Ansätze und vorliegender Befunde vgl. Kunczik 1998. Einen Überblick über die Theorieansätze vermitteln u. a. auch: Anderson u. a. 2003; Bonfadelli 2000, S. 244–249; Bushman/Huesmann 2001; Calvert 1999; Gleich 2004; Kepplinger 2002b; Sparks/Sparks 2002; Strasburger/Wilson 2002, S. 73–116.



Irgendwann würde ich mit der These der rotierenden Scientologen schließen (ohne mir sicher zu sein, dass wenigstens diese als Sarkasmus durchschaut wird).“ (Selg 1984, S. 9).¹¹ Solche „Frühstücksthese“ sollen im Folgenden keine Beachtung finden.

Katharsisthese

Anhänger der Katharsisthese, die sich bis auf Aristoteles zurückführen lässt, postulieren einen Abbau der dem Menschen angeborenen Aggressionsneigung durch den Konsum von Mediengewalt. Dadurch, dass Medieninhalte dem Rezipienten die Möglichkeit gäben, Gewaltakte an fiktiven Modellen zu beobachten und in der Phantasie intensiv mitzuvollziehen, nehme die Bereitschaft zu eigenem Aggressionsverhalten ab.¹² Die Katharsisthese existiert in mehreren Varianten: Zunächst wurde behauptet, dass jede Form der Phantasieaggression kathartische Effekte bewirken könne. Dann wurde argumentiert, ein in der Phantasie erfolgreiches 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. Alle Formen der Katharsisthese können als widerlegt betrachtet werden, und auch einer der Hauptvertreter dieser Wirkungsannahme, Seymour Feshbach, konzidierte bereits 1989 (S. 71): „Die Ergebnisse zeigen mir, dass die Bedingungen, unter denen eine Katharsis auftreten kann, nicht alltäglich sind, während die aggressionsfördernden Bedingungen sehr viel häufiger vorkommen.“ Trotz der sehr eindeutigen Forschungslage findet die Katharsisthese allerdings noch immer Anhänger (vgl. Kapitel 3.3.1).

¹¹ Selg (1998) stellt allerdings auch selbst Thesen vor, die als „Frühstücksthese“ bezeichnet werden können, wie die sog. „*Risikothese*“, die besagt, dass „gewalthaltige Medienbeiträge das Risiko bergen, die Aggressivität (und oft auch die Ängstlichkeit) gerade bei Kindern und Jugendlichen ansteigen zu lassen.“ (Selg 1998, S. 49). Diese „These“ ist in höchstem Maße unspezifisch, da (mit Ausnahme der Katharsis- und der Inhibitionsthese) alle Wirkungsannahmen von einem gewissen Risiko medialer Gewaltinhalte ausgehen. In eine ähnliche Richtung geht die von Selg ebenfalls vorgestellte „*Kompass-Theorie*“ von Jo Groebel (1998), derzufolge die Medien dem Rezipienten eine Orientierung bzw. einen Bezugsrahmen bieten, der das eigene Verhalten bestimme. Als „Frühstücksthese“ läßt sich auch W. James Potters „*Lineation Theory*“ bezeichnen. Diese besteht in erster Linie aus vier Axiomen, einer Vorstellung von Schlüsselbegriffen und einem Satz von „Vorschlägen“. Der inkohärente, diffuse Charakter der „Theorie“ kommt schon durch Potters (1999, S. 225/228) eigene Beschreibung zum Ausdruck: „[...] lineation theory is more than an inventory; it is a synthesis – not a list – of empirical findings. In addition, it includes my speculations. Some of these speculations have been suggested by a study or two, but some are logical extensions between two other points in the theory so as to bridge a gap between them.“ Insgesamt soll der Ansatz folgende Aspekte integrieren: Herstellung violenter Programme durch die Medienindustrie, Medieninhalte, Wirkung von Inhalten, verschiedene Verarbeitungsformen von Medienbotschaften. Die vier Axiome lauten (Potter 1999, S. 211): „First, we need a broader perspective on the phenomenon itself. Second, we need a broader conceptualization of the focal constructs of *violence* and *effects*. Third, we need an even more multivariate examination with a focus on probabilistic effects. And fourth, we need to recognize the importance of individual interpretations.“

¹² Anhänger einer „*These der kognitiven Unterstützung*“ erklären dies damit, dass Medieninhalte v. a. für Individuen mit begrenzten kognitiven Fähigkeiten wichtig seien, um die Phantasie anzuregen und so erst die Voraussetzungen für eine Kontrolle und Verschiebung aggressiver Impulse zu schaffen.



Inhibitionsthese und Umkehrthese

Eine alternative Erklärungsmöglichkeit für das Nicht-Auftreten von Aggressivität stellt die Inhibitionsthese dar. Die Vertreter dieser These nehmen an, dass die Betrachtung von medialer Gewalt – insbesondere bei nachdrücklicher Präsentation negativer Konsequenzen – einen abschreckenden und hemmenden Effekt hat. Beim Zuschauer werde Aggressionsangst ausgelöst, die die Bereitschaft zum eigenen aggressiven Handeln mindere. Das Phänomen, dass in den Medien beobachtete Gewalthandlungen ein gerade entgegengesetztes Verhalten auslösen können, wird neuerdings als „*Umkehrthese*“ bezeichnet. Hierfür wird auch der Begriff des „*Bumerangeffekts*“ oder des „*Reaktanzeffekts*“ (vgl. Selg 1998, S. 49 und Selg in: „Filmhelden als Gewaltmodell“ 1998, S. 38f.) gebraucht. Dahinter verbirgt sich die Annahme, dass Gewalt nicht nachgeahmt wird, sondern vielmehr zu ausgeprägterem prosozialem Verhalten führen kann. Ekkehard F. Kleiter (1997), dessen Befunde dieser These im Wesentlichen zugrunde liegen, konnte einen Reaktanzeffekt allerdings in nennenswertem Ausmaß nur bei Mädchen feststellen.

Einen Anti-Gewalt-Effekt konstatierte auch Jürgen Grimm (1999). In seiner umfassenden Untersuchung zur Wahrnehmung und Bewertung filmischer Gewalt konnten Wirkungen im Sinne eines „negativen Lernens“ nachgewiesen werden, d. h. die Gewalt der Probanden nahm eher ab als zu. Allerdings konnte sich auch dieser Umkehr-effekt erneut umkehren – ein Phänomen, das Grimm als „*Robespierre-Affekt*“ bezeichnet. Dabei wandelt sich ein zunächst gewaltkritischer Impuls in eine Aggression dem Täter gegenüber (vgl. Kapitel 3.3.8, 3.3.9, 3.4.2.4).

Habitualisierungsthese

Die Habitualisierungsthese betrachtet Auswirkungen von Mediengewalt unter dem Gesichtspunkt langfristiger, kumulativer Effekte. Ihre Vertreter nehmen an, dass der wiederholte Konsum von Mediengewalt eine Abstumpfung und Desensibilisierung zur Folge habe. Diese könne neben dem Bedürfnis nach immer stärkeren Gewaltreizen dazu führen, dass die Empathiefähigkeit, d. h. v. a. das Mitgefühl mit den Opfern von Gewalt, abnehme, Gewalt als normales Alltagsverhalten und als geeignetes Konfliktlösungsinstrument betrachtet werde, d. h. die Toleranz für Gewalt steige und die Hemmschwelle zur eigenen Gewaltausübung sinke. Eine zentrale Problematik der Forschung zur Habitualisierungsthese besteht darin, dass die wiederholte Betrachtung von Fernsehgewalt in verschiedenen Studien sehr unterschiedlich operationalisiert wurde. Die vorliegenden Befunde müssen daher als bruchstückhaft und widersprüchlich bezeichnet werden.



Kultivierungsthese

Langfristige Medienwirkungen stehen auch im Mittelpunkt der Kultivierungsthese.¹³ Diese beruht auf der Annahme, dass häufig und über einen längeren Zeitraum hinweg angesehene Gewaltdarstellungen in Unterhaltungsprogrammen v. a. die Vorstellungen der Vielseher von der Realität beeinflussen, sie die Häufigkeit von Verbrechen überschätzen lassen und die Kriminalitätsfurcht steigern. Eher als Wenigseher übernehmen Vielseher das vom Fernsehen übermittelte Wirklichkeitsbild, in dem Verbrechen überrepräsentiert seien. Auch diese Wirkungsannahme ist umstritten. Es wäre u. a. zu prüfen, ob es wirklich das Fernsehen ist, das die Rezipienten furchtsamer macht oder ob sich nicht eher bereits furchtsame Rezipienten – etwa aus eskapistischen Motiven – verstärkt dem Fernsehen zuwenden. Ein wichtiger Kritikpunkt ist auch die Tatsache, dass ein hoher Medienkonsum alleine noch nichts über die Art der konsumierten Inhalte aussagt. Bezieht man die Annahmen der Habitualisierungsthese mit ein, so wäre es zudem auch möglich, dass ein mit dem Vielsehen einhergehender Abstumpfungseffekt die Wirkung mindert.

Suggestionsthese

Hinter der Suggestionsthese steht die sehr simple Annahme, dass die Beobachtung von Mediengewalt Rezipienten zur Nachahmung reize. Die Vorstellung von einem derart einfachen, auf einem reinen Reiz-Reaktions-Schema beruhenden Wirkungsmechanismus ist schon lange nicht mehr haltbar. 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. Ein Bereich, in dem „Ansteckungseffekte“ empirisch intensiver untersucht worden sind, ist die Auslösung von Suiziden durch Selbstmordberichte bzw. -darstellungen 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“ gesprochen. Ein Anstieg von Selbstmorden auf im Fernsehen gezeigte Weise nach der Ausstrahlung eines entsprechenden Films konnte in manchen Studien aufgezeigt werden, die Interpretation der Daten ist allerdings umstritten. In jedem Fall beschreibt die Suggestionsthese 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 unter bestimmten Bedingungen zum Tragen kommt.

¹³ Dieser Ansatz ist v. a. mit den Arbeiten der Forschungsgruppe um George Gerbner an der „Annenberg School of Communication“ der Universität von Pennsylvania und ihrem so genannten „Cultural Indicators Project“ verbunden. Dieses besteht v. a. aus einer „Message Analysis“, d. h. einer Inhaltsanalyse des Fernsehprogramms, sowie einer „Cultivation Analysis“, bei der bestimmt werden soll, ob Unterschiede in den Überzeugungen von Viel- und Wenigsehern unabhängig von bzw. in Interaktion mit sozialen Faktoren und Persönlichkeitsfaktoren auf die Unterschiede im Sehverhalten zurückzuführen sind.



Erregungstransfer-These

Die Vertreter der „Excitation-Transfer“-These (v. a. Percy H. Tannenbaum und Dolf Zillmann) gehen davon aus, dass verschiedene Medieninhalte (Gewalt, aber auch Erotik, Humor, Sport usw.) unspezifische emotionale Erregungszustände beim Rezipienten auslösen können. Diese bilden ein „Triebpotenzial“, das die Intensität nachfolgenden Verhaltens erhöht. Um welches Verhalten es sich handelt, hängt von Situationsfaktoren ab und steht mit der Qualität der gesehenen Inhalte in keinerlei Zusammenhang. Die These besagt lediglich, dass residuale, d. h. noch nicht abgebaute Erregung in Situationen, die zu der die Erregung bewirkenden Situation keinerlei Beziehung aufweisen müssen, zu intensiverem Verhalten führt. Bei einer entsprechenden situationsbedingten Motivation können erotische Medieninhalte ebenso gewalttätiges Verhalten fördern, wie violente Inhalte in der Lage wären, prosoziale Handlungen zu unterstützen.

Stimulationsthese

Erregungszustand des Individuums und Situationsfaktoren spielen auch bei der Stimulationsthese eine Rolle. Dieser Ansatz ist v. a. mit dem Namen Leonard Berkowitz verbunden. Berkowitz nimmt an, das Betrachten bestimmter (z. B. als gerechtfertigt dargestellter) Gewalt führe unter bestimmten Bedingungen zu einer Zunahme aggressiven Verhaltens. Zu diesen Bedingungen gehören persönlichkeitsbezogene und situative Faktoren. Bei den persönlichkeitsbezogenen Faktoren handelt es sich v. a. um durch Frustration bewirkte emotionale Erregung. Situationsbezogene Bedingungen sind z. B. aggressionsauslösende Hinweisreize, die entweder mit der gegenwärtigen Verärgerung oder mit vergangenen Erlebnissen assoziiert werden oder grundsätzlich aggressionsauslösend wirken, wie z. B. Waffen (vgl. dazu Kapitel 3.3.5, 3.4.2.5). Ein durch Frustration bewirkter Zustand emotionaler Erregung schafft – so die Vermutung – eine Disposition für Aggression bzw. ein Handlungspotenzial, bei dem Gewaltdarstellungen, v. a. wenn sie Ähnlichkeit zur realen Situation besitzen, aggressives Verhalten auslösen. Ein Nachweis des Stimulationsmechanismus ist aufgrund methodischer Mängel durch die Studien von Berkowitz und auch durch spätere Studien noch nicht eindeutig erbracht worden.

Rationalisierungsthese

Die Rationalisierungsthese befasst sich weniger mit den Auswirkungen von Mediengewalt auf den Rezipienten als mit den Effekten, die die öffentliche Diskussion um die Folgen von Mediengewalt auf straffällig gewordene Personen ausüben kann. Es lässt sich beobachten, dass die Propagierung monokausaler Zusammenhänge Tätern nicht selten als Informationsquelle für die Rationalisierung bzw. Rechtfertigung ihres Verbrechens dient. Vertreter der Rationalisierungsthese argumentieren, aggressive Individuen würden violente Programme konsumieren, weil sie ihr eigenes Verhalten dann als normal einstufen oder sich die Illusion aufbauen könnten, sie agierten wie ein populärer Fernsehheld. Das Erlernen kriminellen bzw. violenten Verhaltens schließt das Erlernen von Rationalisierungstechniken ein, die es einer Person erlauben, ein günstiges Selbstbild zu bewahren, wenn zugleich ein damit unvereinbares Verhalten



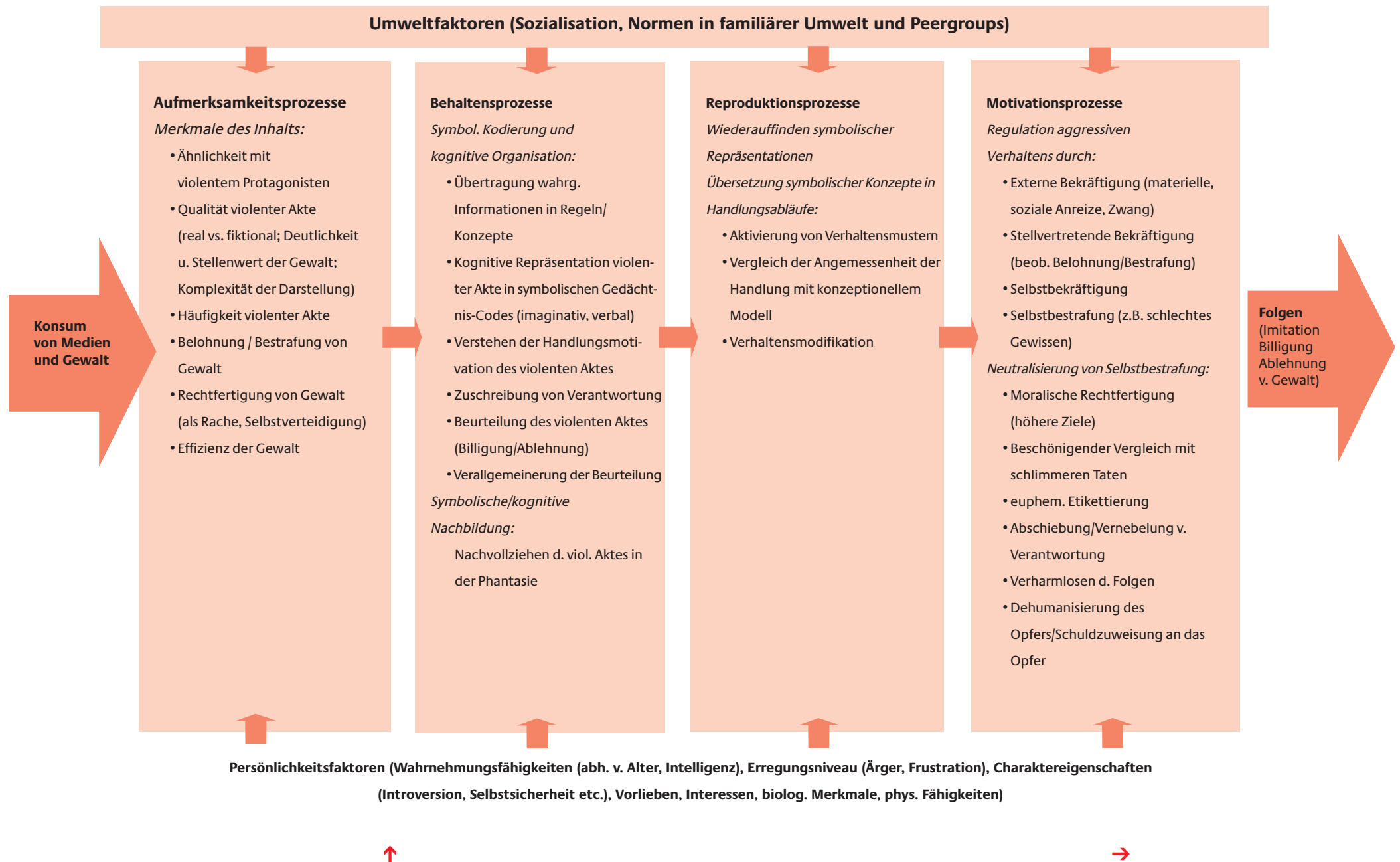
gezeigt wird. Rechtfertigungen (Rationalisierungen) schützen vor Selbstvorwürfen nach dem Begehen einer Tat. Es wird aber auch die Möglichkeit diskutiert, dass sie einer Tat (z. B. einer Vergewaltigung) vorausgehen und kriminelles Verhalten so erst ermöglichen.

Lerntheorie

Lerntheoretische Überlegungen scheinen zur Einordnung bisheriger Wirkungsbefunde am besten geeignet zu sein. Der Lerntheorie zufolge ergibt sich Verhalten aus einer ständigen Wechselwirkung von Persönlichkeits- und Umweltfaktoren. Keiner dieser Bereiche darf isoliert betrachtet werden. Albert Bandura geht in seiner Theorie des Beobachtungslernens davon aus, dass sich Menschen Handlungsmuster aneignen, indem sie das Verhalten anderer Personen verfolgen (sei es in der Realität oder in den Medien) und daraus Regeln abstrahieren („Lernen am Modell“). Zentral ist insbesondere die Annahme, dass der reine Tatbestand des *Erlernens* von Verhaltensweisen noch nichts über deren tatsächliche *Ausführung* sagt. Ob aus den latenten Handlungsmodellen manifestes Verhalten resultiert, hängt von verschiedenen Faktoren ab, die während des Lernprozesses wirksam werden. Hierzu gehören neben der Ähnlichkeit der Situation und dem Vorhandensein der entsprechenden Mittel für eine Imitation (z. B. Besitz von Waffen) in erster Linie die Konsequenzen eines solchen Verhaltens (Erfolg bzw. Misserfolg, Belohnung bzw. Bestrafung) sowohl für das Modell als auch für den Beobachter. Erfolg des Modellverhaltens ist als stellvertretende Bekräftigung zu verstehen. Die Lerntheorie nimmt an, dass der Mensch eine Handlung von deren vermutlichen Konsequenzen abhängig macht. Gewalttätiges Verhalten unterliegt normalerweise Hemmungen, d. h. regulativen Mechanismen wie sozialen Normen, Furcht vor Bestrafung und Vergeltung, Schuldgefühlen und Angst, die verhindern, dass Gewalt tatsächlich ausgeübt wird. 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. Wahrnehmungsfähigkeit, Erregungsniveau, Charaktereigenschaften, frühere Erfahrungen, wie z. B. Bekräftigung erworbener Verhaltensmuster) sowie *situative Bedingungen* (z. B. Sozialisation, Normen und Verhaltensweisen in der familiären Umwelt und in den Bezugsgruppen, d. h. Peergroups) als Einflussfaktoren bei der Wirkung von Mediengewalt einbezogen (vgl. zu diesen Faktoren auch Kapitel 3.4, 4.6). Die Lerntheorie berücksichtigt, dass Handeln durch Denken kontrolliert wird und verschiedene Beobachter identische Inhalte unterschiedlich wahrnehmen und daraus auch unterschiedliche Verhaltenskonsequenzen ableiten können. Der Vorgang des Beobachtungslernens lässt sich durch folgendes Schema veranschaulichen (vgl. Abb. 1).



Abb.1: Modell des Beobachtungslernens nach Bandura



III.

Wirkungen von Gewalt in Film und Fernsehen

3.1 Befunde von Inhaltsanalysen

3.1.1 Vorbemerkungen

Eine in der Medien-und-Gewalt-Forschung weit verbreitete Forschungsmethode ist die Inhaltsanalyse. Bei der Interpretation von Inhaltsanalysebefunden ist allerdings stets zu berücksichtigen, dass aus den Ergebnissen allenfalls Aussagen über ein Wirkungspotenzial von Gewaltdarstellungen, nicht jedoch über deren tatsächliche Wirkungen abgeleitet werden können. Davon abgesehen, ist allerdings auch die Interpretation von Inhaltsanalysebefunden selbst problembehaftet. Dies hängt v. a. mit der Heterogenität der verschiedenen Studien zusammen, die die Vergleichbarkeit der Ergebnisse einschränkt. Unterschiede in der Untersuchungsanlage, die zu z.T. stark abweichenden Resultaten geführt haben, beziehen sich v. a. auf die zugrunde gelegte Gewaltdefinition,¹⁴ die Auswahl der zu untersuchenden Sender und Programme und die Festlegung der Analyseeinheit(en) (z. B. Programm, violente Sequenz, violenter Akt usw.), wobei v. a. die Abgrenzung einer Gewalthandlung von Bedeutung ist. So macht es einen großen Unterschied, ob z. B. bei einer Saloon-Schlägerei in einem Western die gesamte Schlägerei als eine Gewaltszene in die Zählung eingeht oder jeder einzelne Fausthieb eigens erhoben wird. Über diese schon mit der Quantifizierung von Gewalthandlungen einhergehende Problematik hinaus müssen die Resultate derartiger „Leichenzählereien“ als wenig aussagekräftig betrachtet werden. Wie noch zu zeigen ist (vgl. Kapitel 3.4), besteht zwischen der reinen Quantität von Gewalthandlungen und dem von Rezipienten wahrgenommenen Violenzgrad kein direkter Zusammenhang. Auch ist für mögliche negative Wirkungen auf den Rezipienten weniger die Menge der Gewalt als der Kontext ihrer Darstellung von Bedeutung (vgl. dazu ausführlich Kapitel 3.4.2). Dieser Aspekt ist in Inhaltsanalysen lange Zeit vernachlässigt worden.

¹⁴ So macht es z. B. einen erheblichen Unterschied, ob nur intentionale oder auch nichtintentionale Gewalt in die Analyse einbezogen wird. Werner Früh (2001, S. 213) konnte im Rahmen seiner Studie, die auf den Wahrnehmungen von Zuschauern aufbaut (vgl. Kapitel 3.1.4), zeigen, „dass sich Unglücke, Schadensfälle und Naturkatastrophen nicht den Kriterien des Gewaltbegriffs unterordnen lassen, der eine Täterintention unterstellt.“ Gewalt und absichtslose Schädigung sollten deshalb nach Früh (2001, S. 213) – anders als z. B. Gerbner u. a. es in ihrem „Cultural Indicators Project“ tun – als zwei getrennte Konzepte betrachtet werden (vgl. dazu ausführlich Kunczik 1998, S. 43).



3.1.2 US-amerikanische Inhaltsanalysen

Einen gewissen Fortschritt stellt in dieser Hinsicht die in den USA durchgeführte, groß angelegte „National Television Violence Study“ (NTVS) dar (Smith u. a. 1998; Whitney u. a. 1998).¹⁵ Für die Studie¹⁶ wurde über drei Jahre (1994 bis 1997) hinweg jährlich aus 20 Wochen des zwischen Oktober und Juni zwischen 6.00 Uhr und 23.00 Uhr ausgestrahlten Programms für 23 Kanäle jeweils eine künstliche Programmwoche zusammengestellt und einer Inhaltsanalyse unterzogen.¹⁷ Insgesamt wurden 8.200 Sendungen analysiert (vgl. Smith u. a. 1998, S. 25–55).

Die Untersuchung basiert auf vier Grundannahmen der Forscher, die diese aus einer Sichtung der bisherigen Befunde der Medien-und-Gewalt-Forschung abgeleitet haben (vgl. Smith u. a. 1998, S. 10–12):

1. Fernsehgewalt wirkt sich negativ auf die Rezipienten aus.
2. Es existieren drei primäre Effekte von Fernsehgewalt:
 - a) Erlernen von Einstellungen und Verhaltensweisen,
 - b) Desensibilisierung für Gewalt,
 - c) gesteigerte Angst, Gewaltopfer zu werden.
3. Nicht jede Art von Gewalt birgt dasselbe Risiko; aus diesem Grund müssen verschiedene Kontextfaktoren der Gewaltdarstellung berücksichtigt werden.
4. Nicht alle Zuschauer sind von negativen Effekten von Gewaltdarstellungen in gleicher Weise betroffen; insbesondere sind jüngere Kinder aufgrund ihrer geringeren kognitiven Fähigkeiten stärker gefährdet.

¹⁵ Die Studie wurde von der „National Cable Television Association“ finanziert. Über die Durchführung wachte ein Rat, der sich aus 17 mit der gesellschaftlichen Wirkung von Fernsehen befassten nationalen Organisationen zusammensetzte, wobei ein Drittel der Mitglieder die Unterhaltungsindustrie repräsentierte. Die Durchführung selbst lag in der Hand von vier Forschungsteams der University of California, Santa Barbara; der University of Texas, Austin; der University of Wisconsin, Madison und der University of North Carolina, Chapel Hill. Veröffentlichungen zu Anlage und Ergebnissen der Studie finden sich außer in den Berichtsbänden z. B. auch in Carlsson/von Feilitzen 1998; Hamilton 2000; Nordenstreng/Griffin 1999.

¹⁶ Eine weitere Untersuchung des amerikanischen Fernsehprogramms zwischen 1994 und 1997, der „UCLA Television Violence Monitoring Report“ (Cole 1998), für den über 3.000 Programmstunden analysiert wurden, soll hier keine detailliertere Erwähnung finden, weil die Befunde nicht auf einer systematischen Inhaltsanalyse, sondern auf einer qualitativen Beurteilung durch die Forscher und studentische Auswerter beruhen.

¹⁷ Gesammelt, aber nicht analysiert wurden aktuelle Nachrichten, Game-Shows, religiöse Programme, Sport, Bildungsprogramme und Werbung. Gewalt in der Werbung ist ein hier nicht weiter verfolgter Spezialaspekt (vgl. dazu z. B. Larson 2003, die gewalthaltige Fernsehwerbung im Hinblick auf ihr Nachahmungspotenzial für Kinder untersuchte).



Vor allem die Einbeziehung verschiedener Kontextfaktoren stellt eine Besonderheit der NTVS dar, die sie von vielen früheren Inhaltsanalysen unterscheidet. Die von den Forschern auf Basis bis dahin vorliegender Forschungsbefunde erarbeiteten Annahmen über die relevanten Kontextfaktoren und die Art ihrer mutmaßlichen Auswirkungen sind folgender Tabelle zu entnehmen (vgl. Smith u. a. 1998, S. 13–22, Tabelle auf S. 13):

TABELLE 1: ANNAHMEN DER NTVS ÜBER DIE WIRKUNG VON KONTEXTFAKTOREN BEI GEWALTDARSTELLUNGEN			
Kontextfaktoren	Art der Wirkung		
	Lernen von Gewalt ¹⁸	Angst	Desensibilisierung
Attraktiver Täter	△		
Attraktives Opfer		△	
Gerechtfertigte Gewalt	△		
Ungerechtfertigte Gewalt	▼	△	
Präsenz von Waffen	△		
Extensive und explizit gezeigte Gewalt	△	△	△
Realistische Gewalt	△	△	
Belohnungen	△	△	
Bestrafungen	▼	▼	
Hinweise auf Schmerz/ Verletzungen	▼		
Humor	△		△

△ = vermutliche Verstärkung der Wirkung ▼ = vermutliche Verringerung der Wirkung

Die Forscher stellten für die drei Untersuchungsjahre keine großen Veränderungen in der Darstellung von Gewalt fest,¹⁹ so dass an dieser Stelle nur die Befunde für das dritte Jahr der Studie referiert werden sollen. Im Einzelnen zeigten sich folgende Ergebnisse (vgl. Smith u. a. 1998, S. 56–109):²⁰

¹⁸ „Lernen“ wird im Rahmen der NTVS offensichtlich anders verstanden als im Rahmen der Theorie des Beobachtungslernens (vgl. Kapitel 2.2), denn auch ungerechtfertigte Gewalt, explizit und ausführlich gezeigte Gewalt sowie Gewalt, deren negative Konsequenzen gezeigt werden, kann gelernt werden. Allerdings sinkt beim Vorhandensein dieser kontextuellen Faktoren die Wahrscheinlichkeit der direkten bzw. kurzfristigen Handlungsauslösung.

¹⁹ Zu einer Zusammenfassung der Veränderungen vgl. Smith u. a. 1998, S. 110–127.

²⁰ Die Befunde beziehen sich auf drei verschiedene Analyseebenen: *Violente Sendungen*, *violente Szenen* („related series of violent behaviors, actions or depictions of harmful consequences of violence that occur without a significant break in the flow of actual or imminent violence“) und *violente Akte bzw. Interaktionen* („interaction between a perpetrator (P) who performs a type of act (A) directed at a target (T)“) (Smith u. a. 1998, S. 31).



Präsenz und Intensität von Gewalt:

Insgesamt enthielten 61% der Sendungen Gewalt,²¹ und durchschnittlich ereigneten sich knapp sieben violente Interaktionen pro Stunde. Von den violenten Sendungen enthielten lediglich 18% nur eine violente Interaktion, 15% zwei, 9% drei, 26% vier bis acht und 32% neun oder mehr. Was das Genre betrifft, lag der Anteil gewalthaltiger Sendungen bei Spielfilmen (89%) und dem Genre „Drama“ (andere fiktionale Erzählformen, z. B. Fernsehserien; 75%) deutlich höher, bei Comedy (37%), „Reality“ (39%) und in Musik-Videos (53%) deutlich niedriger als der Durchschnitt. Das Kinderprogramm war mit 67% ebenfalls gewalthaltiger als andere Genres. Auch wies es mit über 13 die höchste Zahl violenter Interaktionen pro Stunde auf (Durchschnitt: 6,8).

Darstellung der Täter:

Täter wurden zu 90% als menschliche (70%) oder menschenähnliche (21%) Wesen dargestellt (im Gegensatz zu Tieren, übernatürlichen Wesen u. a.). 73% der gewalttätigen Fernsehfiguren waren männlich, nur 10% weiblich.²² 72% waren Erwachsene (21 bis 64 Jahre), nur 5% Teenager, 3% Kinder und 1% ältere Leute (65 Jahre oder älter). Die violenten Protagonisten wurden seltener als „gut“ (28%) denn als „schlecht“ (43%) charakterisiert. 41% wurden insofern als „attraktiv“ präsentiert, als sie zumindest einige gute Eigenschaften besaßen.²³ Gewalttätige „Helden“ (d. h. Personen, die über ihre Pflichten hinausgehen, um andere vor Gewalt zu schützen) kamen nur selten vor (10%).

Darstellung der Opfer:

Auch die Gewaltopfer waren zumeist menschliche (70%) oder menschenähnliche (21%) Wesen und zumeist männlich (71%; weiblich waren 10%). Die meisten Opfer waren Erwachsene (68%), nur wenige waren Teenager (7%), Kinder (4%) oder ältere Leute (1%). 36% der Opfer wurden als „gut“, 29% als „schlecht“ charakterisiert. 45% boten sich aufgrund zumindest einiger guter Eigenschaften als Identifikationsfiguren für den Zuschauer an. Auch unter den Opfern fanden sich nur wenige „Helden“ (11%).

Gründe und Rechtfertigung von Gewalt:

Die wichtigsten Motive für die Ausübung von Gewalt waren die Erlangung eines persönlichen Vorteils (28% der violenten Interaktionen), Wut (28%) und Schutz des eigenen Lebens oder des Lebens eines anderen (24%). Als gerechtfertigt wurde eine gewalttätige Interaktion in 28% der Fälle präsentiert, als ungerechtfertigt in 69% der Fälle.

²¹ Der Inhaltsanalyse lag folgende Gewaltdefinition zugrunde (Smith u. a. 1998, S. 30): „Violence is defined as any overt depiction of a credible threat of 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/s that result from unseen violent means.“

²² Bei den übrigen Interaktionen war das Geschlecht des Täters nicht bestimmbar, weil er nicht zu sehen war, oder es handelte sich um eine Gruppe von Tätern beiderlei Geschlechts.

²³ Als „schlecht“ wurde eine Figur bewertet, die v. a. selbstsüchtige Ziele verfolgt, als „gut“ eine, deren Handeln von der Sorge um andere bestimmt wird.



Mittel der Gewaltausübung:

Instrumente der Gewalt waren zumeist „natürliche Mittel“, d. h. der eigene Körper (39%); in 26% der violenten Interaktionen kamen Handfeuerwaffen vor.

Ausmaß und Deutlichkeit von Gewalt:

61% der violenten Interaktionen enthielten wiederholte Akte der Gewaltausübung.²⁴ Nur 6% der violenten Szenen zeigten eine Nahaufnahme der violenten Interaktion; zumeist wurde diese nur von weitem (89%) oder auch gar nicht (5%) gezeigt. 54% der violenten Interaktionen gingen tödlich aus, Blut und Wunden waren aber nur in 14% (in extremem Ausmaß sogar nur in 3%) der gewalthaltigen Szenen zu sehen.

Realismus der Gewaltdarstellung:

Eine realistische Anmutung²⁵ hatten 55% der violenten Sendungen; im Hinblick auf den Produktionsstil waren 57% der Programme durch „live action“ (im Gegensatz zu animierten Figuren und Hintergründen) gekennzeichnet.

Belohnung/Bestrafung von Gewalt:

Die meisten violenten Szenen zeigten keinerlei (kurzfristige) Bestrafung (violente oder nichtviolente Handlungen zur Beendigung bzw. Bestrafung der Gewalttaten, Kritik oder auch Reue bzw. Gewissensbisse) des Gewalttäters (71%). In 17% der Szenen wurde der Täter sogar belohnt. Auf Sendungsebene (d. h. bis zum Ende des Programms bzw. langfristig) wurden 45% der „schlechten“ und 82% der „guten“ violenten Protagonisten nicht bestraft.

Folgen von Gewalt (für das Opfer):

Bezüglich der Konsequenzen von Gewalt für das Opfer wurde in 51% der violenten Interaktionen kein Schmerz und in 43% keine Verletzung gezeigt. 35% der gewalthaltigen Interaktionen waren durch einen unrealistisch geringfügigen Grad des Schadens charakterisiert. Langfristige Konsequenzen von Gewalthandlungen (z. B. emotionaler, physischer oder finanzieller Art) thematisierten lediglich 16% der violenten Sendungen, kurzfristige Konsequenzen (d. h. innerhalb der violenten Szene oder direkt hinterher) 55%. 29% der Sendungen zeigten keinerlei negative Konsequenzen.

Humor:

Ein humorvoller Kontext fand sich in 42% der Szenen.

²⁴ Das Abfeuern von sechs Schüssen durch eine Person auf eine andere wurde als eine violente Interaktion, aber als sechs violente Einzelakte gezählt.

²⁵ Als „realistisch“ wurden solche Sendungen zusammengefasst, die die Realität darstellten (z. B. Dokumentation), reale Ereignisse nachspielten oder fiktionalen Charakter hatten (d. h. in denen Gewalt in einer Form gezeigt wurde, in der sie auch in der tatsächlichen Welt vorkommen könnte); als „unrealistisch“ galten Fantasy-Sendungen.



Anti-Gewalt-Botschaften:

Anti-Gewalt-Botschaften waren nur in einem verschwindend geringen Anteil von Sendungen (3%) zu finden.

Die Forscher folgern aus ihren Befunden, dass ein hoher Anteil des Programms Risiken für die Zuschauer berge, da Gewalt oft verherrlicht, „hygienisch“ (d. h. als „saubere“ Gewalt; vgl. dazu Grimm 1999 sowie Kapitel 2.1) und trivialisiert dargestellt werde.

Über die Analyse des Gesamtprogramms hinaus wurde im Rahmen der NTVS von einem Forschungsteam der University of Texas in Austin auch eine gesonderte Auswertung des „Reality“-Programms²⁶ vorgenommen. Die Wissenschaftler (Whitney u. a. 1998) konstatierten, dass dieses Genre insgesamt einen großen Zuwachs erlebt habe. Die Zahl der analysierten Sendungen stieg zwischen dem ersten und dem dritten Jahr der Untersuchung um 34% (1996/97: N = 526). Reality-Sendungen wurden v. a. tagsüber ausgestrahlt, violente Reality-Sendungen waren aber v. a. am frühen Abend zu finden. Im Einzelnen zeigten sich folgende Ergebnisse (vgl. Whitney u. a. 1998, S. 235-284):²⁷

Präsenz und Intensität von Gewalt:

Insgesamt erwies sich das Reality-Programm als weniger gewalthaltig als andere Fernsehgenres. Im Gegensatz zu den 61% Gewalt im Gesamtprogramm wiesen im dritten Jahr der Analyse nur 39% der Reality-Programme Gewaltinhalte auf – ein Wert, der im Wesentlichen den Befunden für die ersten beiden Jahre entsprach. Der Anteil der Sendungen, in denen über Gewalt gesprochen wurde (ohne Bilder zu zeigen), ging im Laufe des Untersuchungszeitraums von 18% über 14% auf 10% zurück.

Stabil dagegen waren die Unterschiede der Gewaltdarstellung in den verschiedenen Formen von Reality-Programmen. Am wenigsten violent waren Talk-Shows (63% ohne Gewalt), gefolgt von Unterhaltungssendungen und -nachrichten (59%/57% ohne Gewalt) und politischen Informationssendungen (58% ohne Gewalt). Alle Polizei-Reality-Sendungen enthielten visuelle Gewalt. Hoch war der Anteil visueller Gewalt auch bei Boulevardnachrichten (79%) und in Dokumentationen (66%). Verbale Formen der Gewaltdarstellung dominierten dagegen – kaum überraschend – in Talk-Shows (21%).

²⁶ „Reality programs“ wurden definiert als „nonfictional programming in which the portrayal is presumed to present current or historical events or circumstances. The production presents itself as being a realistic account.“ (Whitney u. a. 1998, S. 224). Einbezogen wurden Nachrichten/Sendungen zu Politik und Gesellschaft (allerdings nicht die regelmäßigen Nachrichtensendungen und Nachrichtenmeldungen in anderen Programmen), Talk-Shows und Interviewsendungen, Dokumentationen, Nachrichten und Rückblicke aus dem Unterhaltungsbereich, Boulevardnachrichten, Unterhaltungsshows (z. B. Home Videos, Modesendungen, Reisemagazine) und Polizei-Reality-Sendungen.

²⁷ Analyseeinheiten waren die *Sendung*, ein *Segment* („a coherent part of a broadcast, a partitioned narrative within a program that exhibits unity within itself and separation, by topic and/or central focal character, from other segments within a program.“) sowie eine violente *Sequenz*. Bei den Sequenzen wurde zwischen „Talk About Violence“-Sequenzen und „Visual-Violence“-Sequenzen (bzw. einer Mischung beider) unterschieden. Erstere wurden definiert als „a conversation related to violence, as elsewhere defined. A sequence begins with an initial utterance concerning a violent credible threat, behavior, or physically harmful consequence and continues so long as the discussion or conversation is centered on that act or closely related acts. [...]“. Letztere wurden definiert als „a related sequence of violent behaviors, actions, or depictions that occur without a significant break in the flow of actual or imminent violence. [...]“.



Ausmaß und Deutlichkeit:

Was den Kontext der Gewaltdarstellungen betrifft, so war Gewalt in 26% der visuellen Sequenzen tödlich. Dies galt auch für 34% der Sequenzen, die Gewalt verbal thematisierten. Die Intensität der Gewaltfolgen (gemessen am Ausmaß des gezeigten Blutes bzw. der Verletzungen) bei visuellen Darstellungen wurde bei 46% der Sequenzen als gering, bei 25% als mittel und bei 19% als extrem eingeschätzt.²⁸ In 67% der Sequenzen wurden Blut und Wunden nicht explizit gezeigt. Plastische Beschreibungen von Gewaltfolgen kamen bei der verbalen Gewaltdarstellung in 45% der Sequenzen nicht vor. In 34% der Gewaltsequenzen erfolgte die Darstellung aus der Perspektive der Person, die die Gewalt erlebt hatte, in 29% aus der Perspektive eines direkten Beobachters, und 52% bezogen sich auf Erfahrungen Dritter.

Täter und Opfer:

Täter waren bei visueller Gewalt zu 91% männlich, zu 9% weiblich, Opfer zu 74% männlich, zu 26% weiblich. Bei verbalisierter Gewalt betrug das Verhältnis 77% vs. 23% bzw. 41% vs. 59%.

Mittel der Gewalt:

Handfeuerwaffen kamen in 50% der visuellen und 26% der verbalen Sequenzen vor, natürliche Mittel der Gewaltausübung (eigener Körper) in 35% bzw. 39%.

Belohnung/Bestrafung:

Der Anteil der Sequenzen, in denen Gewalt bestraft wurde, war größer als der, in denen Gewalt belohnt wurde (31% vs. 11% bei visueller Gewalt, 41% vs. 14% bei Gesprächen über Gewalt).

Konsequenzen der Gewalt (für das Opfer):

58% der Gewaltsegmente zeigten keine Verletzungen oder Schmerzen, 44% der Segmente thematisieren solche Folgen nicht verbal.

Humor:

Humorvoll war Gewalt nur in 5% der visuellen bzw. 2% der verbalen Segmente.

Anti-Gewalt-Botschaften:

Für besonders bedenklich halten die Verfasser die Tatsache, dass Alternativen zur Gewaltanwendung nur selten aufgezeigt werden (11% der Segmente mit visueller vs. 15% derer mit verbaler Gewalt).

²⁸ Die Intensität der Gewaltfolgen wurde nach zwei Faktoren beurteilt: 1. dem Grad physischer Verletzung des Opfers und 2. der Fähigkeit des Opfers, normal zu „funktionieren“. Die Schadensintensität einer Cartoonszene, in der eine Figur plattgewalzt wird, danach aber unbeeinträchtigt davongeht, wurde dementsprechend als gering eingestuft (vgl. Smith u. a. 1998, S. 33).



Über alle Genres hinweg haben die Forscher der NTVS auch eine Analyse zur Identifikation von Programmen durchgeführt, die unter dem Aspekt eines möglichen Lerneffekts für Kinder und Jugendliche besonders risikobehaftet sein dürften (vgl. Smith u. a. 1998, S. 128–163). Hierbei wurde zwischen Risikoprogrammen für Kinder unter sieben Jahren und für ältere Kinder und Heranwachsende unterschieden. Für Kinder unter sieben Jahren wurden Programme als besonders risikoreich eingestuft, in denen die folgenden Kontextfaktoren gemeinsam vorkommen:

1. attraktiver Gewalttäter,
2. gerechtfertigte Gewalt,
3. keine unmittelbare Bestrafung von Gewalt,
4. Gewalt mit minimalen Konsequenzen für das Opfer,
5. realistisch wirkende Gewalt.

In Bezug auf ältere Kinder und Heranwachsende wurden dieselben Risikofaktoren einbezogen, mit der Modifikation, dass nur solche Gewalt als risikoreich galt, die während der gesamten Sendung (d. h. nicht nur kurzfristig) nicht bestraft wurde, und dass in Bezug auf den Realismus der Darstellung Programme mit Fantasiegewalt von vornherein ausgeschlossen wurden.²⁹

Die Analyse ergab, dass in einer Programmwoche über 700 violente Interaktionen vorkamen, die alle fünf Risikofaktoren für jüngere Kinder aufwiesen. Dies entsprach 4% aller violenten Interaktionen bzw. 16% aller gewalthaltigen Sendungen. Die Hälfte der problematischen Interaktionen war im Kinderprogramm zu finden.³⁰ Dieses Ergebnis war fast ausschließlich auf Gewaltdarstellungen in Cartoons zurückzuführen (92% der violenten Interaktionen im Kinderprogramm).

Als besonders risikoreich für ältere Kinder und Heranwachsende stellten sich knapp 400 violente Interaktionen heraus, was 2% der violenten Interaktionen insgesamt bzw. 7% der violenten Programme entsprach. 68% der problematischen violenten Interaktionen fanden sich in Spielfilmen. Auf Programmstunden bezogen, waren Spielfilme und andere fiktionale Erzählformen („Drama“) etwa gleich gefährlich.

Über den eigentlichen Berichtsband hinaus haben die Forscher der NTVS im Anschluss an die Veröffentlichung der Studie einige Spezialauswertungen und Sonderbetrachtungen einzelner Aspekte vorgenommen, die in der Hauptpublikation nur angerissen

²⁹ Dahinter stand die Annahme, dass ältere Kinder im Gegensatz zu jüngeren in der Lage sind, Szenen logisch miteinander zu verbinden und so auch langfristige Konsequenzen einer Handlung zu identifizieren, sowie dass ältere Kinder im Gegensatz zu jüngeren Fantasie-Inhalte nicht mehr mit der Realität verwechseln (vgl. Smith u. a. 1998, S. 132f.). Einbezogen wurden nur Szenen mit tatsächlich sichtbarem Gewaltverhalten (d. h. keine Drohungen und keine Szenen, in denen nur die Konsequenzen, nicht aber die Gewalt selbst zu sehen war), solche, in denen der Gewaltakt geeignet war, wirklichen physischen Schaden anzurichten (d. h. z. B. keine Szenen, in denen Gewalt nur in einer Remperei bestand), sowie Sendungen, die keine Anti-Gewalt-Botschaft enthielten.

³⁰ Auch auf Hochrisikodarstellungen pro Programmstunde gerechnet, blieb das Kinderprogramm mit weitem Abstand das problematischste Genre.



werden konnten. Dazu gehört auch eine ausführlichere Auswertung der Gewaltdarstellungen im *Kinderprogramm*.³¹ Wilson u. a. (2002) kamen zu dem Schluss, dass deutlich mehr Kindersendungen als nicht für Kinder gedachte Sendungen physische Gewalt enthielten (69% vs. 57%) und im Kinderprogramm auch eine deutlich höhere Anzahl von violenten Interaktionen pro Stunde aufzufinden war (14,1 vs. 5,6 violente Interaktionen). Die Darstellung der Täter im Kinderprogramm unterschied sich nicht sehr von der Darstellung in anderen Programmteilen, allerdings waren die Täter selten menschliche Wesen und häufiger vermenschlichte Gestalten. Die Autoren sehen darin keinen Schutz vor negativen Effekten, da jüngere Kinder noch nicht richtig zwischen Fiktion und Realität unterscheiden könnten und daher auch Fantasiewesen nachahmen würden. Darüber hinaus wurden Gewalttäter im Kinderprogramm deutlich häufiger materiell oder durch Lob belohnt als im übrigen Programm (32% vs. 21% der Szenen). Was die Darstellung der Opfer betrifft, wurden im Kinderprogramm weniger Zeichen von Verletzung oder Schmerzen gezeigt. Der Anteil der violenten Interaktionen, in denen kein Schmerz bzw. keine Verletzung des Opfers gezeigt wurden, betrug im Kinderprogramm 63% bzw. 67%, im Nicht-Kinderprogramm dagegen 51% bzw. 43%. Unrealistisch geringe Konsequenzen eines Gewaltakts wurden in 66% der violenten Interaktionen im Kinderprogramm, aber nur in 26% der Interaktionen in anderen Programmteilen dargestellt. Langfristige Konsequenzen von Gewalt schließlich zeigten nur 3% der Kindersendungen gegenüber 25% der anderen Sendungen. Wie Wilson u. a. feststellten, ist der Grund hierfür nicht darin zu suchen, dass Kinderprogramme weniger ernste Formen von Gewalt enthielten. Allerdings erschien Gewalt im Kinderprogramm deutlich häufiger in einem humorvollen Kontext (Kinderprogramm 76% vs. Nicht-Kinderprogramm 24%). Während diese Befunde für besonders negative Effekte des Kinderprogramms sprechen, gibt es auch zwei gegenläufige Ergebnisse: So wurden seltener Waffen gezeigt (9% der violenten Interaktionen im Kinderprogramm vs. 31% im Nicht-Kinderprogramm), und Blut und Wunden waren deutlich seltener zu sehen (1% vs. 21% der violenten Szenen).³² Dennoch bewerteten die Verfasser Kindersendungen in vieler Hinsicht als problematischer als Nicht-Kindersendungen, denn sie enthielten insgesamt mehr Gewalt, die ähnlich oft verherrlicht und als attraktiv dargestellt, darüber hinaus aber zudem verharmlost werde, was die Gefahr des Erlernens violenter Verhaltensweisen sowie das Risiko von Desensibilisierungseffekten erhöhe.

Allerdings muss zwischen verschiedenen Arten von Programmen unterschieden werden. Wilson u. a. differenzierten fünf Genres („Slapstick“, „Superhelden“, „Mystery/Abenteuer“, „Soziale Beziehungen“, „Magazine“). Slapstick- und Superheldenprogramme erwiesen sich dabei als die bedenklichsten Genres, da sie sehr hohe Gewaltanteile enthielten. In Slapstick-Programmen wurde Gewalt als „saubere“ Gewalt dargestellt und trivialisiert, in Superhelden-Programmen dagegen verherrlicht. Als fast gänzlich gewaltfrei erwiesen sich „Magazine“ wie die „Sesamstraße“. Einen geringen Gewaltanteil wiesen auch die

³¹ Hier (Wilson u. a. 2002, S. 12) definiert als „those shows that were originally produced and primarily intended for audiences of children aged 12 and below.“ Die folgenden Aussagen beruhen auf den Daten für das zweite Jahr der NTVS (1995/96).

³² Zur ambivalenten Einschätzung dieses Kontextfaktors vgl. Kapitel 3.4.2.1, 3.4.2.4.



Programme der Kategorie „Soziale Beziehungen“ (z. B. „Familie Feuerstein“) auf. Wenn Gewalt gezeigt wurde, geschah dies zumindest nicht in verharmlosender Art und Weise. Das „Mystery/Abenteuer“-Genre bewegte sich im Hinblick auf die Gefährlichkeit der Gewaltdarstellungen in der Mitte aller untersuchten Genres.

Auf Basis der NTVS-Daten³³ stellten Barbara J. Wilson, Carolyn M. Colvin und Stacy L. Smith (2002) auch fest, dass von der *Darstellung jüngerer Protagonisten* diverse Risiken für kindliche Rezipienten ausgehen können. Verglichen mit erwachsenen Protagonisten, wurden sie häufiger als attraktiv dargestellt, wurden seltener für Aggressionsverhalten bestraft, und ihre Gewalthandlungen hatten weniger negative Konsequenzen für ihre Opfer. Darüber hinaus traten solche Fernsehfiguren besonders oft in den Programmen auf, die sich an eine kindliche Zielgruppe wandten. Dies sehen die Verfasserinnen deshalb als bedenklich an, weil Kinder sich v. a. mit solchen Fernsehfiguren identifizieren, die – z. B. in Bezug auf ihr Alter – viele Ähnlichkeiten mit ihnen aufweisen (vgl. Kapitel 3.4.2.2).

In einer weiteren Auswertung der NTVS-Daten³⁴ bekräftigten W. James Potter und Stacy L. Smith (1999) den Befund, dass Gewalt meist unbestraft bleibt und selten mit sichtbaren negativen Konsequenzen einhergeht. Darüber hinaus verglichen die Verfasser die Kontextfaktoren, durch die sich *einzelne Gewaltszenen* bzw. *eine ganze Sendung* auszeichneten. Dabei stellten sie mehr Konsistenzen als Inkonsistenzen fest. Wenn Inkonsistenzen zwischen den verschiedenen Ebenen auftraten, dann v. a. dergestalt, dass die gesamte Sendung zwar die Botschaft vermittelte, dass Gewalt negative Folgen hat und bestraft wird, die einzelnen Gewaltszenen diese Interpretation aber nicht nahe legten. Dies wird insbesondere in Bezug auf kindliche Rezipienten für bedenklich gehalten, da diese sich bei der Informationsverarbeitung v. a. auf einzelne Szenen konzentrierten und weniger die Botschaft der gesamten Sendung im Blick hätten.

Auch dem Kontextfaktor der *plastischen Gewaltdarstellungen* hat sich eine Spezialanalyse auf Basis der NTVS-Daten gewidmet.³⁵ Potter und Smith (2000) kamen zu dem Befund, dass von plastischen Gewaltdarstellungen weniger negative Effekte ausgehen dürften als von weniger plastischen Darstellungen. Sehr plastisch präsentierte Gewaltdarstellungen zeigten nämlich häufiger auch in höherem Maße das Leiden der Opfer (zur möglichen Wirkung vgl. Kapitel 3.4.2.4). Bei plastischen Gewaltdarstellungen wurde Gewalt zwar immer noch selten, aber doch häufiger als bei weniger plastischer Präsentation bestraft. Auch wurde sie seltener in einem phantasie- oder humorvollen Kontext und dafür häufiger in realistischem Kontext mit menschlichen Protagonisten (z. B. Reality TV) präsentiert, was nach Meinung der Autoren Enthemmungs- und

³³ Verwendet wurden hier die Daten des zweiten Jahres der NTVS (1995/96).

³⁴ Verwendet wurden hier die Daten des zweiten Jahres der NTVS (1995/96).

³⁵ Die Forscher sprechen hier von „graphic portrayals of television violence“. Als plastische Gewalt definierten Potter und Smith (2000, S. 315) „an extreme close-up of the violent act and the impact on the target, a great deal of blood and gore, or some combination of these elements“. Die Auswertung beruht auf Daten für das zweite Jahr der NTVS (1995/96).



Desensibilisierungswirkungen vorbeuge, allerdings Angst-Effekte begünstige. Weniger plastisch präsentierte Gewaltakte, die wesentlich häufiger vorkämen, brächten dagegen die Gefahr mit sich, dass Gewalt als spaßig, erfolgreich und frei von negativen Konsequenzen wahrgenommen werde.

Ein weiterer Kontextfaktor, der intensivere Berücksichtigung erfahren hat, ist die *humoristische Darstellung*. W. James Potter und Ron Warren (1998) analysierten hierfür in einer nicht auf den NTVS-Daten basierenden Studie eine künstliche Woche des Abendprogramms (18 Uhr bis Mitternacht) von ABC, CBS, Fox und NBC. Unter Gewalt wurde physische Gewalt gegenüber Personen und dem Eigentum anderer sowie verbale Gewalt verstanden. Die Forscher konstatierten, dass 31% der von ihnen erhobenen violenten Akte in einem humorvollen Kontext präsentiert wurden. Von diesen fanden sich wiederum 31% in Comedy-Programmen (obwohl diese nur 22% des Samples ausmachten). Comedy-Programme waren mit ca. 50 Gewaltakten pro Stunde violenter als andere Programme (31 Gewaltakte). Innerhalb des Comedy-Genres wurden 86% der Gewaltakte in einem humorvollen Kontext präsentiert, in Nicht-Comedy-Programmen nur 6%. Die Gewalt in Comedy-Programmen fiel zumeist harmloser aus als die in anderen Sendungen. So machte verbale Gewalt 63% der violenten Akte aus, wohingegen deren Anteil bei Nicht-Comedy-Programmen nur 36% betrug. Umgekehrtes galt für stark gewalttätige Akte (Comedy: 1,1% vs. Nicht-Comedy: 22,5%). Generell war Humor mit weniger ernsten Formen von Gewalt verbunden. Feindselige Bemerkungen machten 45% der humorvoll präsentierten Gewaltakte aus, ernsthafte physische Angriffe dagegen nur 3%. In Comedy-Programmen wurde Gewalt seltener bestraft (12% vs. 22%). Eine Bestrafung erfolgte ungefähr gleich häufig im Kontext nichthumorvoller wie humorvoller Akte. Auch Heldenfiguren wiesen in Comedy-Programmen eher als in Nicht-Comedy-Programmen einen Bezug zur Gewalt auf (44% vs. 21%). Ein statistisch signifikanter Zusammenhang zwischen Humor und der Darstellung von Gewaltfolgen zeigte sich nicht. Gemessen an den Gewaltakten, war das Comedy-Programm deutlich gewalttätiger als das Nicht-Comedy-Programm, wobei die Gewaltakte in Comedies allerdings deutlich harmloser ausfielen und es sich eher um verbale als um physische Gewalt handelte.

Dass Gewalt in Comedy-Programmen wenig auffällt, begründen die Verfasser damit, dass sie deutlich häufiger mit Humor verbunden sei und geringfügigere Formen von Gewalt gezeigt würden. Potter und Warren (1998, S. 54) folgern: „Thus, the combination of humor and minor acts of violence tend to trivialize its presence.“ Diese Trivialisierung werde zudem durch den Kontext der Darstellung gefördert. In Comedy-Programmen werde Gewalt seltener bestraft und werde eher von den („guten“) Helden begangen. Im Hinblick auf das Leiden der Opfer bzw. Reue des Täters konnten keine signifikanten Unterschiede zwischen Comedy- und Nicht-Comedy-Programmen gefunden werden. Beide Kontextfaktoren kamen jedoch selten vor. Insgesamt folgern die Forscher: „In sum, violence is trivialized across the television landscape, but even more so within comedy programs. This content pattern leads us to speculate that viewers' schema for comedy uses humor primarily to camouflage the violence.“



Aufmerksamkeit gefunden hat schließlich auch die Frage, ob sich Gewaltdarstellungen in der *Prime-Time* von denen zu anderen Zeiten unterscheiden. Wie Stacy L. Smith, Amy I. Nathanson und Barbara J. Wilson (2002) in einer weiteren Auswertung der NTVS-Daten feststellten,³⁶ unterscheidet sich das Prime-Time-Programm in Bezug auf den Gewaltgehalt kaum von dem Programm zu den übrigen Sendezeiten. In Bezug auf die Kontextfaktoren konstatierten die Verfasserinnen allerdings, dass von der Prime-Time-Gewalt ein höheres Risiko negativer Effekte ausgehe, da diese die Täter häufiger als menschliche Wesen darstelle (was das Identifikationspotenzial erhöhe), öfter Waffen verwendet würden und Gewalt eher realistischen Charakter besitze. Allerdings sei Gewalt zur Prime-Time auch expliziter, zeige seltener unrealistisch geringe Verletzungen und enthalte weniger Humor, was die Gefahr negativer Auswirkungen wiederum reduziere. Die Verfasserinnen interpretieren diese Befunde dahingehend, dass Gewalt in der Prime-Time vermutlich eher die Aufmerksamkeit der Rezipienten erwecke, zugleich aber die Botschaft vermittele, dass Gewalt eine ernste Angelegenheit sei und negative Folgen für das Opfer nach sich ziehe. Das Beobachtungslernen werde dadurch zwar begünstigt, die Hemmungsfaktoren zur tatsächlichen Ausübung violenten Verhaltens würden durch die Art der Darstellung in der Prime-Time aber nicht negativer beeinflusst als zu anderen Tageszeiten.

Eine Differenzierung nach Genres³⁷ ergab weiterhin, dass Prime-Time-Reality-Programme das größte Gefährdungspotenzial aufwiesen (hoher Anteil menschlicher Protagonisten, Waffengebrauch, extensive Gewaltdarstellung, gerechtfertigte Gewalt, wenig Konsequenzen von Gewalt für das Opfer). Der quantitative Gewaltanteil von Reality-Programmen in der Prime-Time war allerdings mit 46 % nicht besonders hoch. Unter den Spielfilmen dagegen enthielten 90 % Gewalt. Diese zeigten zudem diverse heroische Gewalttäter, die gerechtfertigte Gewalt begingen. Allerdings wurde Gewalt auch häufig explizit und incl. langfristiger Folgen gezeigt, was negativen Effekten entgegenwirken könnte, und die problematischen Aspekte traten in weniger als der Hälfte der Filme auf. Verglichen mit den anderen Genres enthielten Prime-Time-Kinderprogramme die meisten violenten Interaktionen. Dieses Genre wies zudem viele Gewaltdarstellungen auf, in denen die Folgen von Gewalt verharmlost und der Gewaltakt zudem in humorvollem Kontext präsentiert wurde.

Auf Basis anderer Daten als denen der NTVS hat Nancy Signorielli (2003) die Entwicklung des Gewaltanteils und den Kontext von Gewaltdarstellungen in der Prime-Time zwischen 1993 und 2001 untersucht. Hierzu wurden insgesamt 13 Wochen aus dem Prime-Time-Programm (montags bis samstags zwischen 20.00 und 23.00 Uhr und sonntags zwischen 19.00 und 23.00 Uhr; ausgenommen Nachrichten und Informationsprogramme) der Networks ABC, CBS, NBC, FOX, UPN und WB einer Inhaltsanalyse

³⁶ Verwendet wurden die Daten des dritten Jahres der NTVS (1996/97).

³⁷ Nachrichten und Sportsendungen wurden dabei nicht berücksichtigt. Auch eine Differenzierung nach Sendern wurde vorgenommen, die Ergebnisse werden hier jedoch nicht vorgestellt.



unterzogen.³⁸ Als Vergleichsbasis dienten Daten aus dem „Cultural Indicators Project“ von George Gerbner u. a. (vgl. Kapitel 2.2) und der NTVS. Signorielli kam zu dem Ergebnis, dass sich der Gesamtlevel an Gewalt im Untersuchungszeitraum nicht verändert habe. Ca. 60% der Sendungen enthielten Gewalt, wobei durchschnittlich 4,5 violente Akte pro Sendung vorkamen. Obwohl Anfang der 90er Jahre etwas weniger Gewalt im Programm festzustellen war, stiegen die Werte bis zum Ende des Untersuchungszeitraums wieder bis auf eine Höhe an, wie sie in den 70er und 80er Jahren vorgeherrscht hatte. Allerdings verteilten sich die Gewaltakte zwischen 1993 und 2001 auf weniger für die Handlung wichtige Figuren als in den zwei Jahrzehnten davor. Unter den männlichen Protagonisten war der Anteil derer, die als Täter oder Opfer in Gewalthandlungen verwickelt wurden (27,5%/27%), höher als bei den Frauen (19%/17,4%). Frauen traten damit ungefähr gleich oft als Täterinnen und als Opfer auf, während Frauen in früheren Jahrzehnten deutlich häufiger als Opfer denn als Täterinnen gezeigt wurden. Die Befunde von Signorielli für die 90er Jahre entsprechen den Ergebnissen der NTVS. Kontextfaktoren konnte Signorielli in ihrer Analyse nur in gut der Hälfte der Sendungen finden. In etwa einem Drittel der Programme war Gewalt ein wesentlicher Bestandteil der Handlung. Ein humorvoller Kontext der Gewaltdarstellung war nur in weniger als einem Viertel der gewalthaltigen Programme zu finden. 40% der Sendungen zeigten intentionale Gewalt; grundlose und besonders plastisch dargestellte Gewalt kamen jeweils in einem Viertel der Sendungen vor. Jeweils ca. ein Drittel der Sendungen zeigten gerechtfertigte Gewalt, unmoralische Gewalt sowie Konsequenzen von Gewalt. Eine Betrachtung der Protagonisten zeigte, dass nur 9,6% der gewalttätig Handelnden belohnt und/oder bestraft wurden (3,3% belohnt, 4,8% bestraft, 1,5% beides). Gewalt wurde nur bei 11,4% der Personen als gerechtfertigt und bei 12,9% als ungerechtfertigt dargestellt. 7,4% der Täter wurden als unmoralisch, 16,8% nicht als unmoralisch handelnd präsentiert. Nur 3,6% der violenten Täter zeigten Reue, gegenüber 20,8%, bei denen keine Reue erkennbar war. Die Verfasserin folgert aus ihren Befunden, dass die überwiegende Darstellung der Gewalt als „sauber“ und nicht unbedingt unmoralisch sowie das seltene Bedauern zudem kaum bestrafter Täter das Erlernen und die Akzeptanz violenter Verhaltensweisen fördern könne.

Eine weitere erwähnenswerte Inhaltsanalyse wurde 1998/1999 von Robert S. Lichter, Linda S. Lichter und Daniel R. Amundson (1999) durchgeführt. Den Forschern ging es darum, den Gewaltgehalt in Fernsehserien, Fernsehfilmen, Kinofilmen und Musik-Videos zu bestimmen.³⁹ Analysiert wurden 284 Episoden von Fernsehserien (zusam-

³⁸ Es wird nicht plausibel, warum die Verfasserin in vier Jahren zweimal eine Woche (eine im Frühjahr und eine im Herbst) untersuchte, in den anderen Jahren jedoch nur eine (im Herbst).

³⁹ Gewalt wurde verstanden als: „Any deliberate act of physical force or use of a weapon in an attempt to achieve a goal, further a cause, stop the action of another, act out an angry impulse, defend oneself from attack, secure material reward or merely to intimidate others.“ Analyseeinheit war die violente Szene, definiert als „a group of interconnected actions and dialogue that take place in the same location, in the same time frame, between a similar group of characters.“ Die von den Autoren verwendete Diktion ist etwas verwirrend, da auch von violenten Akten die Rede ist. Lichter, Lichter und Amundson (1999) konstatieren dazu: „In this report we refer interchangeably to scenes, acts, incidents or instances of violence. All such terms are based on this definition.“



mengestellt aus zwei künstlichen Wochen des Programms von 15 Kanälen), 50 reichweitenstarke, aktuelle Fernsehfilme, die 50 Kinofilme mit den besten Einspielergebnissen sowie 189 auf MTV ausgestrahlte Musik-Videos (aufgenommen aus dem Programm von vier Tagen).⁴⁰

Bei *Fernsehserien* fanden die Forscher im Durchschnitt zwölf violente Szenen pro Episode, wobei die Hälfte davon ernste Gewalttaten waren.⁴¹ Was den Kontext der Darstellung betrifft, so wurden 98 % der violenten Szenen direkt gezeigt (d. h. nicht nur ihre Auswirkungen). 75 % der Gewalt auf „Broadcast“-Kanälen (frei empfangbare Kanäle, d. h. nationale Networks und lokale Sender) und 68 % auf Kabelkanälen (Abonnement-Sender) zogen keine sichtbaren physischen Schäden nach sich. Psychische Schäden waren noch seltener zu sehen (90 % vs. 87 % der Gewaltszenen zeigten keine solchen Gewaltfolgen). Die Mehrzahl der Gewaltdarstellungen fand zudem in einem „moralischen Vakuum“ statt. 87 % („Broadcast“-Kanäle) bzw. 89 % (Kabelkanäle) der violenten Szenen wurden überhaupt nicht moralisch beurteilt. Eine Bewertung als „falsch“ kam nur in 12 % bzw. 11 % der Fälle vor. Ungefähr gleich häufig diente Gewalt positiven (Selbstverteidigung, Verteidigung anderer, Gewalt als legitimer Bestandteil der Berufsausübung; 45%/44%) und negativen Zielen (Gier, Wut, Hass, Rache, Fanatismus; 55%/56%). Gewalt wurde auch häufiger von einem „guten“ (46%/36%) als von einem „bösen“ Protagonisten (41%/41%) ausgeübt.

Fernsehfilme enthielten durchschnittlich 17 violente Szenen, zehn davon mit ernster Gewalt. Direkt gezeigt wurde Gewalt in 79 % der Fälle. Auch hier waren physische und psychische Schäden selten (60 % ohne physische, 64 % ohne psychische Schäden). Gewalt wurde ebenfalls selten moralisch beurteilt (keine Beurteilung erfolgte in 91 % der violenten Szenen) und nur in 9 % der violenten Szenen als falsch bewertet. Bei Fernsehfilmen überwogen im Gegensatz zu den Serien die negativen Motive (63 % vs. 37 % positive) deutlich. Das Verhältnis von „guten“ und „bösen“ Protagonisten war ausgewogen (je 43 %).

Kinofilme enthielten 46 violente Szenen pro Film, von denen 28 ernst waren. 10 der 50 untersuchten Filme enthielten 55 % der violenten Szenen. Auch hier wurde Gewalt fast immer direkt gezeigt (95 %). 65 % bzw. 81 % bewirkten keinen sichtbaren physischen bzw. psychischen Schaden. In 84 % der Gewaltszenen wurde Gewalt nicht moralisch beurteilt, in 14 % der Szenen wurde sie als falsch bewertet. Positive und negative Motive hielten sich mit 53 % und 47 % ungefähr die Waage. „Böse“ Protagonisten kamen mit 45 % häufiger vor als „gute“ (37 %).

⁴⁰ Die Befunde der Analyse von Musik-Videos werden, wie auch die entsprechenden Ergebnisse der NTVS, in Kapitel VI referiert.

⁴¹ Zwischen einzelnen Sendern gab es Differenzen, auf die hier aber nicht genauer eingegangen werden soll. Die Abgrenzung zwischen „ernster“ und weniger „ernster“ Gewalt wurde wie folgt vorgenommen: „By serious we refer to acts of violence that would reasonably be expected to cause significant injury or death to the victim (even if this is not evident in the scene). This includes gunplay, assaults with other weapons, and severe beatings, as well as suicides and sexual assaults. The violence classified as minor includes such behaviors as pushing and dragging, slapping, or throwing a punch.“



Eine auf die Ausstrahlungszeit bezogene Auswertung ergab, dass über alle Genres hinweg im Schnitt 31 violente Szenen pro Stunde zu sehen waren, wobei Musik-Videos (vgl. dazu genauer Kapitel VI) mit 62 Szenen deutlich über dem Durchschnitt lagen. Kinofilme und Fernsehserien lagen mit 25 bzw. 24 violenten Szenen gleichauf, die wenigsten Gewaltszenen enthielten Fernsehfilme mit 12 Szenen pro Stunde.

Abschließend soll noch eine weitere in den USA durchgeführte Inhaltsanalyse Erwähnung finden. Fumie Yokota und Kimberly M. Thompson (2000) untersuchten 74 amerikanische Zeichentrickfilme, die zwischen 1937 und 1999 ins Kino kamen, auf Video zur Verfügung standen und ein „G“-Rating (d. h. „General Audiences“) besaßen.⁴² Die Verfasser konstatierten, dass alle Filme mindestens einen violenten Akt enthielten. Gewalt⁴³ machte im Durchschnitt 9,5 Minuten in einem Film aus, wobei die Spanne zwischen sechs Sekunden und 24 Minuten lag. Die Gewaltdauer stieg im Laufe der Jahre signifikant an. 49% der Filme zeigten mindestens einen Protagonisten, der Freude über einen Gewaltakt zum Ausdruck brachte, wohingegen nur 32% mindestens eine Figur enthielten, die eine Anti-Gewalt-Botschaft vorbrachte. Lediglich in 24% der Filme zeigte mindestens eine Figur Schmerzen als Folge einer Verletzung. 40% aller Verletzungen wurden von „bösen“ Protagonisten erlitten, bei den tödlichen Verletzungen betrug dieser Anteil 71%. Der größte Gewaltanteil trat im Kontext von Kämpfen zwischen „guten“ und „bösen“ oder „neutralen“ Protagonisten auf (55%). Gewalthandlungen von „guten“ Protagonisten wurden überwiegend als leicht und lustig dargestellt (72%), die von „schlechten“ Protagonisten meist als düster und bedrohlich.⁴⁴ Insgesamt kommen die Verfasser zu dem Schluss, dass auch Zeichentrickfilme für das breite Publikum viel Gewalt enthielten. In zahlreichen Zeichentrickfilmen triumphierte der „gute“ Protagonist durch die Anwendung körperlicher Gewalt über den „schlechten“ Protagonisten. Die Filme vermittelten die Botschaft, dass Bösewichte eher an ihren Verletzungen sterben als die „guten“ Helden und dass von „guten“ oder „neutralen“ Figuren ausgeübte Gewalt nicht besonders ernst, sondern eher harmlos und lustig sei.

3.1.3 Britische Inhaltsanalysen

In Großbritannien haben Barrie Gunter u. a. (Gunter/Harrison 1998; Gunter/Harrison/Wykes 2003) ebenfalls Inhaltsanalysen zur Gewalt im Fernsehen durchgeführt, die eine Reihe von Kontextfaktoren berücksichtigen.⁴⁵ 1994/95 wurden vier natürliche

⁴² Ein anderes Genre, dessen Gewaltgehalt im Zeitverlauf Gegenstand einer Inhaltsanalyse geworden ist, sind Slasher-Filme. Sapolsky, Molitor und Luque (2003) stellten in einer Inhaltsanalyse von 40 solchen Filmen aus den 80er (N = 30) und 90er Jahren (N = 10) fest, dass die Filme der 90er Jahre mit durchschnittlich 37 violenten Akten (bzw. 23 pro Stunde) mehr violente Akte gegenüber unschuldigen Opfern enthielten als die der 80er Jahre mit durchschnittlich 26 Akten (bzw. 17 pro Stunde).

⁴³ Die Autoren (2000, S. 2716) verwendeten eine sehr breite Definition von Gewalt als „intentional acts (eg, to cause harm, to coerce, or for fun) where the aggressor makes some physical contact that has potential to inflict injury or harm.“

⁴⁴ Hierbei handelte es sich um eine subjektive Einschätzung der Stimmung einer Szene als „light (or funny)“ oder als „dark (or sinister)“ bzw. als neutral.

⁴⁵ Finanziert wurde das Projekt von der „British Broadcasting Corporation“ (BBC), der „Independent Television Commission“ (ITC), dem „Broadcasting Standards Council“, „British Sky Broadcasting“ (BskyB), „Channel Four“ und „Independent Television“ (ITV).



Wochen des Programms von acht Kanälen und 1995/96 vier künstliche Wochen des Programms von zehn Kanälen untersucht. Berücksichtigung fand das gesamte Programm (24 Stunden am Tag, alle Genres, nur Werbung wurde ausgeschlossen). Insgesamt untersuchten die Forscher 1994/1995 4.715 und 1995/96 6.254 Programmstunden.⁴⁶ Auch bei dieser Studie sollen die Ergebnisse der aktuelleren Analyse vorgestellt und die der älteren nur bei aufschlussreichen Abweichungen herangezogen werden (vgl. dazu v. a. Gunter/Harrison/Wykes 2003).⁴⁷

Präsenz und Intensität von Gewalt:

Gunter, Harrison und Wykes (2003) kamen zu dem Ergebnis, dass der Anteil von gewalthaltigen Programmen im britischen Fernsehen mit 37% (1994/95) bzw. 45% (1995/96) geringer war als im amerikanischen Fernsehen. Ein hoher Anteil der gewalttätigen Darstellungen entfiel auf einige wenige gewalthaltige Programme. So waren die 3% der Sendungen, die über fünf Minuten Gewalt enthielten, für über 55% der mit violenten Inhalten gefüllten Sendezeit verantwortlich. Eine violente Sendung enthielt durchschnittlich etwa zehn violente Akte, was gut fünf violenten Akten pro Stunde entsprach. 51% der violenten Sendungen enthielten zwischen einem und fünf Gewaltakten, 49% sechs oder mehr. Die meisten violenten Akte waren in Kinofilmen zu finden (43%), gefolgt vom Kinderprogramm (34%), anderer fiktionaler Unterhaltung („Drama“) (11%), Sport (7%), Informationssendungen (2%),⁴⁸ Unterhaltung (2%)⁴⁹ und der Kategorie Musik/Kunst/Religion (1%).

Formen von Gewalt:

Gewalthandlungen waren zu gut 69% „Erstschläge“ eines Täters und zu knapp 28% Reaktionen auf Gewalt bzw. Vergeltungstaten. Als Instrumente der Gewaltausübung wurden in 49% der violenten Akte der eigene Körper, in 20% Feuerwaffen und in 5% der Akte Stichwaffen (Schwerter, Messer usw.) verwendet.

Motive und Konsequenzen:

Die Motive für die Gewaltausübung waren in ca. 21% der Fälle krimineller Natur. Andere Formen interpersonaler Gewalt kamen in 23% der Fälle vor. Der Aufrechterhaltung von Recht und Ordnung dienten knapp 6% der Gewaltakte. Gewalt im heimischen Kontext kam mit ca. 2,5% der Fälle sehr selten vor. Bosheit und Zerstörung waren in durchschnittlich 20% der Fälle das Ziel der Gewaltausübung, gefolgt vom Verlangen

⁴⁶ Gewalt wurde in dieser Untersuchung definiert als „any overt depiction of a credible threat of physical force or actual use of physical force, with or without a weapon, which is intended to harm or intimidate an animate being or a group of animate beings. The violence may be carried out or merely attempted, and may or may not cause injury. Violence also includes any depiction of physically harmful consequences against an animate being (or group of animate beings) that occur as a result of unseen violent means.“ (Gunter/Harrison/Wykes 2003, S. 32).

⁴⁷ Die Gliederung der Ergebnisdarstellung folgt bewusst der Einteilung von Gunter, Harrison und Wykes, auch wenn sich dadurch eine andere Kategorisierung als bei der NTVS ergibt. Zu einem direkten Vergleich beider Studien vgl. Gunter/Harrison/Wykes 2003, S. 222–242.

⁴⁸ Hierzu gehörten Nachrichten, Sendungen über aktuelle politische, soziale und wirtschaftliche Fragen und besondere Ereignisse, Verbrauchersendungen, Dokumentationen und Hobby Magazine.

⁴⁹ Dies umfasste Comedy, Quiz-Shows, Talk-Formate, Cartoons (für das breite Publikum) usw.



nach Macht oder Ehrgeiz (ca. 13%) und dem Bedürfnis nach Selbsterhaltung (ca. 11%). Geld war in gut 6% der Fälle das Motiv, sexuelle Gründe kamen mit unter 1% nur sehr selten vor. Gewalt wurde in 42% der Fälle als ungerechtfertigt und nur in 31% als gerechtfertigt dargestellt.

Im Hinblick auf die Folgen der Gewalt waren 47% der violenten Akte offensichtlich nicht schädigend. In ca. 14% der violenten Akte wurde das Opfer „nur“ niedergeschlagen. 9% zeigten kleinere, 4% ernstere Wunden. Tod als Konsequenz der Gewalttat kam nur in 7% vor. Die Darstellung von Verletzungen sank insgesamt zwischen den beiden Untersuchungszeiträumen von 60% auf 45% der violenten Akte. In Bezug auf das Leiden der Opfer zeigten 76% der violenten Akte kein Blut; 63% zeigten keinen Schmerz. 63% der Darstellungen zeigten nur mildes Entsetzen; extremere Formen von Entsetzen kamen kaum vor.

Geschlecht und Gewalt:

Männliche Akteure waren häufiger in violente Interaktionen involviert als weibliche. Gut zwei Drittel der Täter waren männlich, nur ca. ein Zehntel weiblich. Eine ähnliche Verteilung zeigte sich bei den Gewaltopfern. Von diesen waren knapp zwei Drittel männlich und ebenfalls etwa ein Zehntel weiblich. Weibliche Opfer wurden in über zwei Dritteln der Fälle von einem einzelnen Mann oder einer Gruppe männlicher Aggressoren angegriffen. Gewalt von Frauen kam nur in halb so vielen Programmen vor wie Gewalt von Männern. Gewalt von Frauen war sowohl im Hinblick auf die violenten Akte pro Sendung (2,7 vs. 9,3) als auch auf die Dauer gewalttätiger Handlungen (15 Sekunden vs. 64 Sekunden pro Sendung) weniger stark ausgeprägt. Frauen wurden ungefähr gleich häufig als diejenigen gezeigt, die eine gewalttätige Auseinandersetzung begannen, wie Männer (70% vs. 68%). Als Reaktion auf einen vorherigen Gewaltakt kam eine gewalttätige Aktion bei Frauen etwas weniger oft vor als bei Männern (26,5% vs. 30%). Seltener als männliche war weibliche Gewalt von selbstsüchtigen, instrumentellen Motiven (z. B. Gewinn von Macht und Geld) dominiert (27% vs. 42%).⁵⁰

Kinder und Gewalt:

Im Hinblick auf Kinder stellten die Forscher fest, dass nur 5,5% der Täter und 6,3% der Opfer bis 19 Jahre alt waren. Während das gesamte Kinderprogramm zu knapp 70% Gewalt enthielt, war dies bei Cartoons nur bei gut 30% der Fall. Eine Analyse von Programmen, in denen Kinder in Gewaltakte verwickelt waren, zeigte im Hinblick auf den Realismus der Darstellung, dass sowohl Opfer als auch Täter im Kinderprogramm seltener als realistische und häufiger als Fantasiefiguren gezeigt wurden als im Nicht-Kinderprogramm. Im Kinderprogramm handelten kindliche Aggressoren häufiger aus positiven, altruistischen Motiven oder aus Selbstschutz heraus als aus selbstsüchtigen, asozialen Motiven. Sowohl für das Kinderprogramm als auch für andere Programme galt, dass in 80% der violenten Akte, in die Kinder involviert waren, nur ein geringes Ausmaß körperlicher Verletzungen gezeigt wurde. Im Nicht-Kinderprogramm kamen



⁵⁰ Die Daten beziehen sich auf fiktionale Programme.



ernste und tödliche Verletzungen doppelt so häufig vor wie im Kinderprogramm. Blut, Schmerzen und Entsetzen wurden sowohl im Kinderprogramm als auch im Nicht-Kinderprogramm selten gezeigt, wenn Kinder in Gewaltakte verwickelt waren. Insgesamt konstatierten die Forscher, dass Gewalt im Kinderprogramm wenig Gefahren einer Verängstigung der Kinder berge, das Risiko einer Identifikation mit violenten Fernsehhelden, die aus überwiegend guten Motiven und ohne gravierende negative Konsequenzen handelten, aber durchaus gegeben sei.

Gewalt in Nachrichtensendungen:

Auch eine Auswertung der Gewalt in Nachrichtensendungen wurde von den Forschern vorgenommen. Es zeigte sich, dass über den gesamten Untersuchungszeitraum hinweg gut 23% der Nachrichtensendungen Gewalt enthielten. Der größte Anteil davon wurde im Kontext von Krieg und Aufständen gezeigt (zusammen knapp 43%). Schlimmere Verletzungen wurden nur sehr selten gezeigt (Tote machten z. B. unter 1% der Darstellungen von Verletzungen in gewalthaltigen Nachrichten aus). Die Kodierer stufte zudem auf einer Fünferskala den Grad ein, in dem violente Akte als blutig, schmerzhaft und schrecklich dargestellt wurden. Knapp 70% der violenten Akte wurden mit dem niedrigsten Gehalt an Blut, Schmerz und Schrecken bewertet, der sehr hohe Skalenpunkt vier wurde nur in weniger als 1% der Fälle für angemessen gehalten. Gewaltopfer waren häufiger männlich als weiblich (knapp 57% vs. ca. 6%) und zumeist zwischen 20 und 35 Jahren alt (knapp 45%). Das gleiche galt in noch ausgeprägterem Maße für Gewalttäter (74% männlich, 4% weiblich; 50% zwischen 20 und 35 Jahren alt).

Insgesamt folgern die Forscher aus ihren Befunden (Gunter/Harrison/Wykes 2003, S. 264): „The types of contextual cues identified by the *National Television Violence Study* [...] that might have consequences for viewer response to violence [...] raise some concern in relation to British television programming. However, comparison of the British data with the contextual cues to which audiences may respond indicates that audiences in Britain are not overly exposed to the type of violence that might provoke a problematic response from viewers.“

3.1.4 Deutsche Inhaltsanalysen

Eine Studie im Stil der NTVS oder der britischen Untersuchung von Gunter, Harrison und Wykes existiert für das deutsche Fernsehprogramm nicht. Eine größer angelegte, aktuelle Inhaltsanalyse für das deutsche Fernsehen fehlt.

Einige neuere Erkenntnisse liegen für den nichtfiktionalen Bereich, speziell für Nachrichten und politische Magazine, vor. Hier ist insbesondere die Studie von Thomas Bruns (1998; vgl. auch Bruns/Marcinkowski 1997) zu erwähnen, der Gewaltdarstellungen⁵¹ in Nachrichten und politischen Informationssendungen untersucht hat.



⁵¹ Unter „Gewalt“ versteht Bruns (1998, S. 52) „die Ausübung von psychischem und physischem Zwang, mit dem Ziel, Personen oder Sachen zu schädigen, andererseits aber auch schon die bloße Schadenswirkung durch äußere Umstände, ohne dass Absicht notwendig impliziert sein muss.“



Bruns führte eine Inhaltsanalyse des Programms von ARD, ZDF, SAT.1, RTL, RTL 2, Pro7, Vox und n-tv durch, wobei insgesamt 1.012 Nachrichtensendungen und 269 politische Magazine aus den Jahren 1986, 1988, 1991 und 1994 analysiert wurden. Insgesamt stieg der Anteil der Gewaltberichterstattung von 23% (1986) auf gut 32% (1994) an. Für diesen Anstieg waren insbesondere die öffentlich-rechtlichen Programme verantwortlich. Der Gewaltanteil von SAT.1 und RTL blieb im Wesentlichen konstant. Vox und n-tv lagen mit 35% bzw. 26,5% etwa im Durchschnitt. Eine Steigerung des Gewaltanteils kam allerdings auch durch die 1994 erfolgte Einbeziehung von Pro7 und RTL 2 zustande, die mit Werten von 46% bzw. 50% die Spitzenreiter im Gewaltanteil des Informationsprogramms waren. Neben dem höheren Anteil an Gewalt konstatierte Bruns zudem auch eine längere Behandlung von Gewaltthemen. Was die Art der gezeigten Gewalt betrifft, so überwog bei den öffentlich-rechtlichen Sendern politische Gewalt, bei RTL und SAT.1 wurde dagegen besonders viel nichtintentionale Gewalt und Human-Interest-Gewalt ausgestrahlt. Bei allen Sendern war ein Rückgang der Darstellung körperlicher Schäden, zugleich jedoch ein Anstieg psychischer Schäden zu verzeichnen, was als Trend zur Emotionalisierung der Gewaltberichterstattung gedeutet werden kann. Eine getrennte Betrachtung von Nachrichtensendungen und politischen Magazinen ergab, dass letztere vom Trend der Zunahme von Gewaltthemen nicht betroffen waren. Darüber hinaus konnte Bruns einen generellen Trend zur Visualisierung konstatieren, der auch zu einer deutlichen Zunahme der Filmberichte mit Gewalttaten führte.

Die Veränderung der Gewaltberichterstattung *politischer Fernsehmagazine* stand im Zentrum einer Inhaltsanalyse von Claudia Wegener (2001). Untersucht wurde die Berichterstattung zwischen 1985 und 1998 (drei Messzeitpunkte 1985/86, 1991/92, 1997/98) für ARD und ZDF sowie für drei Magazine der Privaten (RTL, Pro7, 1997/98). Wegener (2001, S. 192) konstatierte: „Offensichtlich ist die Thematisierung gewaltbezogener Ereignisse kein Aspekt, der in politischen Informationsmagazinen an Bedeutung gewonnen hat.“ Die Berichterstattung scheint von der aktuellen Ereignislage abzuhängen. Allerdings war der Anteil gewaltbezogener Berichterstattung bei privatkommerziellen Magazinen 1997/98 dreimal so hoch wie bei den öffentlich-rechtlichen.

Erwähnung verdient zum Schluss eine Studie von Werner Früh (2001). Theoretischer Ausgangspunkt Frühs ist der so genannte „dynamisch-transaktionale Ansatz“ (Früh/Schönbach 1982; Schönbach/Früh 1984; Früh 1991), demzufolge das eigentliche Wirkungspotenzial der Medien erst aus den Interpretationen bzw. aus der Verarbeitung der Rezipienten resultiert. Die Medien stellen ein Wirkungspotenzial dar, das von den Rezipienten geformt wird. Anders formuliert ist der Stimulus das Resultat der Informationsverarbeitung durch den Rezipienten. Nicht der manifeste Inhalt, sondern dessen bewusste Wahrnehmung wird in diesem Zusammenhang als Wirkungsvoraussetzung für Fernsehgewalt betrachtet. Früh (2001, S. 16) formuliert die Grundannahme seiner Studie mit den Worten: „[...] nur wenn sichergestellt ist, dass der Stimulus ‚Gewalt‘ in der Wahrnehmung des Publikums überhaupt existent war, lässt sich behaupten, dass TV-Gewalt zu entsprechenden Wirkungen führte [...]“. Anders ausgedrückt (Früh 2001, →

S. 213): „Die Gewalt im Medienangebot entsteht erst durch die Interpretation der Rezipienten.“ Diesen Ansatz versucht Früh mit folgendem vierstufigen Vorgehen in ein Forschungsdesign umzusetzen:

1. Früh führte eine *Rezeptionsstudie* durch, in der 921 Versuchspersonen (48 % männlich, 51 % weiblich) zu Hause, d. h. in gewohnter Umgebung, verschiedene gewalthaltige Fernsehsequenzen vorgeführt bekamen. Insgesamt kamen 345 Filmszenen zum Einsatz (jeder Rezipient sah zwischen 27 und 41 Szenen), wobei die Art der enthaltenen Gewalt systematisch variiert wurde. Früh unterschied dabei 13 Dimensionen von Gewalt: Modalität (direkt sichtbar, verbal berichtet, erschlossen, d. h. bei latenter Gewalt im Vorstadium und bei Folgen von Gewalt im Nachhinein); Realitätsbezug; Gewalttyp (physisch/psychisch); Tätertyp (z. B. Einzelperson, Gruppe, Staat usw.); Opfertyp (dabei auch Tiere, Pflanzen/Natur, Sachen); Stärke; Relativierung durch gesetzliche Legitimation; Relativierung durch psychische Legitimation; Relativierung durch Humor; Tatmotivation; Tatwerkzeuge; Beziehung Täter/Opfer sowie Intensität/Brutalität der Darstellung. Die ihnen vorgeführten Szenen sollten die Rezipienten nach verschiedenen kognitiven und affektiven Wahrnehmungsdimensionen beurteilen (Gewalthaltigkeit, Angsterregung, Mitgefühl, Faszination und intellektueller Nutzen).
2. Im Rahmen einer Inhaltsanalyse untersuchte Früh eine künstliche Woche des Programms der fünf reichweitenstärksten überregionalen Fernsehprogramme (ARD, ZDF, RTL, SAT.1, Pro7) zwischen 16.00 und 24.00 Uhr im Jahr 1996.
3. In einer *Fusion* von Rezeptionsstudie und Inhaltsanalyse wurde das „zielgruppenspezifische Stimuluspotenzial“ ermittelt (Früh 2001, S. 67). Dabei wies Früh jeder Gewaltvariante einen spezifischen „Rezeptionswert“ (Früh 2001, S. 182) zu, „d. h. es wird das Mischungsverhältnis stärkerer und schwächerer Gewaltszenen in den einzelnen Programmen berücksichtigt („Gewaltvariantenmix“).“ Auf diese Weise entstanden Werte für den vermutlich durch das Publikum wahrgenommenen Gewaltgehalt verschiedener Programme.
4. Schließlich wurde eine „Gewichtung der zielgruppenspezifisch evaluierten Medienstichprobe mit den tatsächlichen Einschaltquoten der Zielgruppen im betreffenden Zeitraum“ (Früh 2001, S. 67) durchgeführt.

Das Ziel dieses Vorgehens beschreibt Früh (2001, S. 183) folgendermaßen: „Danach wissen wir erstens, wie viel Gewalt gemäß der normativen Definition von Gewalt im untersuchten Medienangebot enthalten war, zweitens wie aus Sicht des Publikums das Mischungsverhältnis ‚starker‘ und ‚weniger starker‘ Gewaltvarianten in den Programmen gewesen ist, drittens wie viel Gewalt die Publika von Sendungstypen, Programmen etc. an einem bestimmten Tag oder durchschnittlich tatsächlich wahrgenommen haben, wenn man die jeweilige Zusammensetzung aus den sozio-demographischen Zielgruppen mit ihren unterschiedlichen Wahrnehmungen berücksichtigt [...].“



Die Ergebnisse der Rezeptionsstudie werden in Kapitel 3.4 ausführlicher dargestellt. Hier sei nur kurz darauf hingewiesen, dass Frauen mehr Gewalt als Männer und Ältere mehr als Jüngere wahrnahmen. Der Bildungsstand spielte nur eine geringe Rolle. Wichtiger als die Personenmerkmale war der Einfluss der Medienmerkmale. So erschienen den Rezipienten z. B. Szenen mit realer und mit physischer Gewalt gewalthaltiger als solche mit fiktiver und solche mit psychischer Gewalt. Die Inhaltsanalyse ergab einen besonders hohen Gewaltgehalt in der Prime-Time von 20 bis 21 Uhr. Spielfilme enthielten mit Abstand die meisten Gewaltvarianten. Kindersendungen waren nicht gewaltfrei, aber auch nicht in besonders hohem Maße gewalthaltig. Bei den Rezeptionsurteilen lagen die Kindersendungen nach Früh (2001, S. 205) einschließlich der Zeichentricksendungen auf dem vorletzten Platz in der Rangfolge aller Sendungstypen (am wenigsten Gewalt enthielt die Kategorie „Show und Quiz“). Die Kombination von Inhaltsanalyse und Rezeptionsdaten sowie Einschaltquoten führte zu dem Ergebnis, dass die meisten als gewalthaltig empfundenen Szenen in den Nachrichten zu finden waren. Auffällig war auch das Genre „Sport“, das von vielen Probanden als überproportional gewalthaltig eingestuft wurde. Obwohl Sportsendungen insgesamt eher wenige Gewaltszenen enthielten, wurden diese vom Publikum als besonders gravierend eingeschätzt. Früh gewichtete die inhaltsanalytisch ermittelten Gewaltwerte mit den evaluierten Wahrnehmungswerten der verschiedenen Zielgruppen und verrechnete dies mit den Einschaltquoten der verschiedenen Programme. So enthielt das Programmangebot von Pro7 die meiste Gewalt, gefolgt von RTL, SAT.1, ARD und ZDF. Dies galt nach Früh (2001, S. 209) auch für „die Gewichtung mit den unterschiedlich starken Gewaltvarianten und [...] für die weitere Gewichtung mit der Zusammensetzung der einzelnen Senderpublika.“ Wird die Reichweite berücksichtigt, dann ist RTL der Sender mit der meisten vermittelten Gewalt. Früh (2001, S. 212) gelangt zu dem Schluss, „dass Pro7 zwar sehr viele, im Durchschnitt aber weniger starke Gewaltszenen anbietet.“ Ferner kann Früh (2001, S. 211) dokumentieren, „dass beim Publikum des ZDF der Anteil der hochsensiblen Zielgruppen, wie etwa Ältere und Frauen, höher ist als bei der ARD, so dass das Publikum einfach mehr Gewalt wahrgenommen hat.“ RTL wiederum hat einen deutlich höheren Anteil gewaltsensibler Zielgruppen unter seinen Zuschauern als SAT.1. SAT.1 verdankt nach Früh (2001, S. 212) seine im Vergleich der Sender „moderate Mittelposition bei der Gewalthaltigkeit des Programms insbesondere der speziellen Zusammensetzung seines Publikums, das mehrheitlich relativ unempfindlich für Gewalt erscheint.“

Frühs Untersuchung bestätigt, dass das alleinige Zählen von Gewaltakten über das Wirkungspotenzial von Gewalt in den Medien nichts aussagt, sondern entscheidend ist, wie diese Gewalt vom Zuschauer wahrgenommen wird. Früh (2001, S. 215) argumentiert: „Denn beim Rezipienten wirkt nicht das, was der Inhaltsanalytiker, sondern das, was er selbst als Gewalt interpretiert.“ Insgesamt hat Früh mit seiner Studie eine Pionierleistung erbracht, die auch für die Programmpraxis von großer Bedeutung sein kann und sich deutlich von den reinen „Leichenzähler“-Studien abhebt.



Zusammenfassung:

Die in früheren Jahren bei Inhaltsanalysen dominierende rein quantitative Bestimmung des Gewaltgehalts der Medien ist in jüngerer Zeit durch eine Berücksichtigung von Kontextfaktoren ergänzt worden. Dies trägt der Tatsache Rechnung, dass es weniger die Quantität als die Qualität von Gewaltdarstellungen ist, die eine mögliche Wirkung bestimmt. Gewisse Fortschritte sind in dieser Hinsicht insbesondere durch die in den USA durchgeführte, groß angelegte „National Television Violence Study“ erzielt worden, die Maßstäbe für spätere Inhaltsanalysen gesetzt hat. Obwohl Medieninhalte auf diese Weise besser auf ihre Gefährlichkeit hin beurteilt werden können, darf nicht vergessen werden, dass sich die Methode der Inhaltsanalyse nur eignet, Hinweise auf das *Wirkungspotenzial* violenter Fernsehinhalte zu gewinnen, über die Wirkungen selbst – trotz oft gegenteiliger Praxis – aber keine Aussagen treffen kann. Viele der den Kategorienschemata von Inhaltsanalysen zugrunde liegenden Wirkungsannahmen sind zudem empirisch noch nicht befriedigend erforscht worden (vgl. dazu Kapitel 3.4.2). Darüber hinaus können verschiedene Personen dieselben Inhalte unterschiedlich wahrnehmen, d. h. dieselben Inhalte besitzen für sie ein unterschiedliches Gefährdungspotenzial. Die Berücksichtigung dieser Tatsache ist ein Fortschritt, den Früh im Rahmen seiner Studie erzielt, indem er durch die Zusammenführung von Rezeptions- und Inhaltsanalysedaten sowie Einschaltquoten ein zielgruppenspezifisches Wirkungspotenzial verschiedener Programme ermittelt. Aufgrund solcher Untersuchungen kann in Bezug auf inhaltsanalytische Studien von einem methodischen Fortschritt im hier betrachteten Zeitraum gesprochen werden. Allerdings besitzen solche sehr aufwendigen methodischen Designs noch Seltenheitswert.

3.1.5 Exkurs: Inhaltsanalysen zur deutschen Kriminalitätsberichterstattung

Ein spezieller in Inhaltsanalysen untersuchter Aspekt der Darstellung medialer Gewalt ist die Kriminalitätsberichterstattung. 1999 konstatierten Wilfried Scharf, Hans-Ullrich Mühlenfeld und Ralf Stockmann (1999, S. 450), es gebe „nicht viele empirische Untersuchungen zur Kriminalitätsberichterstattung in der Presse.“ Trotz einzelner inzwischen hinzugekommener Untersuchungen gilt diese Einschätzung auch heute noch. Sie lässt sich – sogar noch deutlicher – auch auf Studien zur Kriminalitätsberichterstattung in anderen Medien beziehen. Ebenfalls noch immer gültig ist die Feststellung von Michael Kunzlik und Wolfgang Bleh (1995, S. 23): „Insgesamt sehr wenige Untersuchungen beschäftigen sich mit der Darstellung der Verbrechenopfer in der massenmedialen Berichterstattung.“ Obwohl nur wenige Untersuchungen und darunter fast ausschließlich Studien zur Presse- und so gut wie keine zur Fernsehberichterstattung vorliegen, sollen die entsprechenden Ergebnisse – beschränkt auf deutsche Publikationen – in diesem Kapitel im Rahmen eines Exkurses kurz referiert werden. Dies ist nicht zuletzt deshalb sinnvoll, weil die Befunde als Hintergrund für die später noch ausführlicher zu behandelnde Kultivierungsthese (vgl. Kapitel 3.3.3) von Interesse sind.



Vorab sei bemerkt, dass der Forschungsstand zur Kriminalitätsberichterstattung abgesehen von der eher geringen Zahl von Untersuchungen auch durch das Problem gekennzeichnet ist, dass die vorliegenden Studien zumeist nur sehr kurze Untersuchungszeiträume analysieren. Daher ist nicht auszuschließen, dass die Ergebnisse durch die gerade aktuell vorherrschende Ereignislage verzerrt sind. Nur eine Untersuchung zur Presse (Kepplinger 2000) ermöglicht auch eine Betrachtung der Entwicklung im Zeitverlauf. Für das Fernsehen liegt zwar eine verschiedene Messzeitpunkte zwischen 1986 und 1994 berücksichtigende Analyse der Gewaltberichterstattung in politischen Informationssendungen vor (vgl. Bruns/Marcinkowski 1997; Bruns 1998; vgl. dazu Kapitel 3.1.4), Kriminalität wird allerdings nicht bei allen Auswertungen getrennt ausgewiesen.

Darüber hinaus basieren viele Untersuchungen auf der Auswertung einiger weniger Lokalzeitungen, so dass eine Übertragung der Befunde auf die Presselandschaft insgesamt nicht möglich ist. Auch Aussagen über die Charakteristika der Berichterstattung verschiedener Mediengattungen lassen sich nur schwer treffen, da nur einige wenige Studien einen direkten Vergleich z. B. von regionalen und überregionalen Zeitungen oder von Tageszeitungen und Wochenblättern bzw. Magazinen ermöglichen. Selbst dort, wo entsprechende Daten erhoben wurden, ergibt sich kein aussagekräftiges Gesamtbild (vgl. z. B. Baumann 2000). Unter Berücksichtigung dieser Einschränkungen sollen im Folgenden die Hauptbefunde der seit 1998 veröffentlichten Untersuchungen systematisiert werden:

Der Anteil an Gewalt in politischen Fernseh-Informationssendungen hat zugenommen.

Bruns und Marcinkowski (1997; vgl. auch Bruns 1998 sowie Kapitel 3.1.4) differenzierten in einer Inhaltsanalyse der Nachrichten- und politischen Informationssendungen zwischen 1986 und 1994 nach den Gewalttypen „politische Gewalt“, „Unglücke“ und „Kriminalität/Alltag“. Dabei zeigte sich, dass der Anteil von Berichten aus der letzten Kategorie im Untersuchungszeitraum eher zurückging (1986: 41%, 1988: 17%, 1991: 30%, 1994: 26%) und im Verhältnis zu den anderen Themen vom ersten Platz 1986 auf den zweiten Platz 1994 zurückfiel (vgl. Bruns 1998, S. 136).

Die Kriminalitätsberichterstattung in den Printmedien hat deutlich zugenommen.

Zu diesem Ergebnis kommt die von Hans Mathias Kepplinger durchgeführte Langzeituntersuchung bei Tageszeitungen, in der Artikel über Mord und Totschlag, Raubüberfälle und Diebstahl in der „Frankfurter Allgemeinen Zeitung“, der „Süddeutschen Zeitung“ und der „Welt“ zwischen 1951–1995 ausgewertet wurden. Kepplinger (2000, S. 61–63) konstatiert, dass sich die Zahl der Berichte über Straftaten in diesem Zeitraum mehr als verdoppelte. Mit Ausnahme von „Ehrverletzungen“ galt dieser Anstieg für alle Delikte; für Gewaltverbrechen (Verdoppelung) und für politisch motivierte Straftaten (Verfünffachung) war er jedoch besonders ausgeprägt.



Gemessen an der realen Kriminalitätsentwicklung ist die Berichtshäufigkeit der Printmedien allerdings zurückgegangen.

Für die Zeit bis ca. Anfang der 70er Jahre konstatierte Kepplinger (2000, S. 65–71) noch eine weit gehende Parallelentwicklung von Kriminalität und Berichterstattung. Danach verringerte sich der Nachrichtenwert von Verbrechen offensichtlich, d. h. die Wahrscheinlichkeit, dass über die entsprechenden Straftaten berichtet wurde, nahm ab.

Insgesamt kann der Anteil des Themas „Kriminalität“ an der Berichterstattung in den Printmedien nicht als dominant bezeichnet werden.

Scharf, Mühlendorf und Stockmann (1999, S. 452f., 460) kamen in ihrer Analyse der Kriminalitätsberichterstattung von „Göttinger Tageblatt“, „Taz“, „Frankfurter Allgemeiner Zeitung“, „Süddeutscher Zeitung“, „Zeit“, „Woche“, „Spiegel“ und „Focus“ auf einen Kriminalitätsanteil von unter 10% (ähnliche Befunde älterer Studien referiert Baumann 2000, S. 22–25). Die Verfasser weisen jedoch darauf hin, dass es bestimmte Zeitungsseiten (z. B. in der „Bild-Zeitung“) gebe, in denen bevorzugt über Verbrechen berichtet wird. Andra Ionesco (1998, S. 81) folgert aus den Befunden seiner Inhaltsanalyse von „Bild-Zeitung“, „Nürnberger Nachrichten“ und „Süddeutscher Zeitung“, dass „die Kriminalnachricht eher ein Randdasein führt und nur dann zum Zuge kommt, wenn wichtigere Nachrichten nicht vorhanden sind“. Die Annahme, dass Zeitungen in Orten mit hohen Kriminalitätsraten auch der Kriminalitätsberichterstattung einen besonders hohen Stellenwert einräumen, bestätigte sich in Karl-Heinz Reubands Inhaltsanalyse von Tageszeitungen in Chemnitz, Dresden und Leipzig nicht (Reuband 1999, S. 101; zu einem Überblick über ältere Studien vgl. Baumann 2000, S. 27).

Die Medien berichten deutlich häufiger über schwere als über leichtere Straftaten.

Kepplinger (2000, S. 63) stellte z. B. fest, dass sich 45% aller Berichte über Straftaten mit Gewaltverbrechen (allein 17% aller Beiträge mit Mord) befassten, wohingegen auf politisch motivierte Straftaten und Eigentumsdelikte jeweils nur ein gutes Fünftel der Berichte, auf Ehrverletzungen nur 2% und auf andere Straftaten 10% entfielen. Der Abstand des Anteils von Gewaltverbrechen zu dem der jeweils am zweithäufigsten thematisierten Verbrechensart vergrößerte sich im Laufe der Zeit.⁵²

Der Berichterstattung zufolge ereignen sich schwere Gewalttaten eher in der Ferne als in der Nähe.

Eine Analyse der Kriminalitätsberichterstattung in Tageszeitungen in Dresden, Chemnitz und Leipzig ergab, dass Mord und Totschlag in der Berichterstattung über die eigene Gemeinde lediglich einen Anteil von 9% ausmachten, an Berichten aus Ostdeutschland 22% und an Berichten aus Westdeutschland und dem Ausland 35%

⁵² Zu ähnlichen Befunden kamen z. B. Baumann 2000, S. 108–110; Handel 1998, S. 138; Ionesco 1998 sowie Scharf, Mühlendorf und Stockmann 1999, S. 454f.



(Reuband 1999, S. 108). Selbst für benachbarte Stadtregionen konnte Reuband (1999, S. 108) diesen Zusammenhang zwischen Entfernung und Schwere der Delikte feststellen (so war der Anteil schwerer Delikte in Leipzig in der Berichterstattung Chemnitzer oder Dresdner Zeitungen höher als in den Leipziger Zeitungen). In seiner Analyse Dresdner Tageszeitungen konstatierte Reuband (2000a, S. 52f.), dass Mord und Totschlag in Dresden einen Anteil von 1% ausmachten, im übrigen Deutschland 35% und im Ausland 60%. Daraus folgert er (2000a, S. 53): „Je weniger eng die Identifikation mit der jeweiligen Gegend des Geschehens, je größer also die geographische und damit zugleich auch psychologische Distanz ist, desto schwerer müssen die Ereignisse sein, um in das Blickfeld der Medien zu gelangen. Höhere Schwellenwerte müssen überschritten werden um den Kriterien des Neuigkeitswertes des Spektakulären [...] zu genügen.“

In der Berichterstattung sind schwere Straftaten im Vergleich zur Realität über- und leichtere Straftaten unterrepräsentiert.

Dass die Medienberichterstattung aufgrund des höheren Nachrichtenwertes ungewöhnlicher und besonders schwerwiegender Delikte die reale Verteilung der Kriminalfälle verzerrt abbildet, konnten alle mit dieser Fragestellung befassten Untersuchungen feststellen (vgl. z. B. Kepplinger 2000, S. 63 und zu einem Überblick Baumann 2000, S. 28f.). Scharf, Mühlenfeld und Stockmann (1999, S. 454f.) ermittelten z. B. für Mord und Totschlag einen Anteil von 18% an der Berichterstattung, dem ein Anteil in der Realität von 0,1% gegenüberstand. Bei Diebstahl fiel das Verhältnis umgekehrt aus (Medien: 6,2%, Realität: 57,8%).⁵³ Reuband (1999, S. 107f.) konnte dies nicht nur für die Presse, sondern auch für eine Fernsehsendung („Kripo live“ des MDR) konstatieren.⁵⁴

Die Presse berichtet eher über abgeschlossene Fälle bzw. über solche, in denen ein Tatverdächtiger feststeht, als über noch unklare Fälle.

Ionesco (1998, S. 51) stellte fest, dass 80% der Artikel von Fällen berichteten, in denen es bereits einen Tatverdächtigen gab. In Baumanns (2000, S. 119) Analyse von Tages- und Wochenzeitungen war ein Tatverdächtiger nur in knapp einem Viertel der Fälle nicht bekannt oder wurde nicht genannt. Diese Art der Darstellung geht auch mit dem Phänomen einher, dass die Berichterstattung den Befunden von Scharf, Mühlenfeld und Stockmann (1999, S. 459) zufolge eine deutlich höhere Aufklärungsquote (88%) nahe legt als die polizeiliche Kriminalstatistik (49%) ausweist.⁵⁵

⁵³ Zu ähnlichen Befunden kommen auch andere Autoren; vgl. Baumann 2000, S. 109; Duwe 2000; Fröhlich 1998, S. 384; Handel 1998, S. 140; Reuband 1999, S. 98; 106f.; 2000, S. 51; 2001, S. 179; zu einer Zusammenfassung amerikanischer Befunde vgl. Lowry/Nio/Leitner 2003; zu internationalen Ergebnissen den Sammelband von Fishman/Cavender 1998.

⁵⁴ Zu Ergebnissen für das Fernsehen vgl. z. B. auch Gilliam/Iyengar 2000.

⁵⁵ Nach Befunden von Kania (2000) zur Wahrnehmung der Fernsehberichterstattung über Kriminalität (Befragung von 129 Zuschauern), wird von der Bevölkerung die Aufklärungsquote allerdings unterschätzt.



Pressestellen von Polizei und Justizorganisationen sind eine zentrale Quelle und ein wichtiger „Gatekeeper“ für Kriminalitätsberichte der Medien.

Zu diesem Befund kam insbesondere Baumann (2000, S. 73–89, 98–100), der feststellte, dass die Kriminalitätsberichterstattung zwar in erster Linie auf Meldungen von Nachrichtenagenturen beruhte, ausschließlich auf Polizeipressemeldungen basierende Eigenberichte aber am zweithäufigsten vorkamen. Bei einem Vergleich von Polizeipressemeldungen und Pressespiegeln der Polizeidirektion Freiburg und der Berichterstattung der wichtigsten drei regionalen Zeitungen im Verteiler dieser Pressestelle während einer Woche im November 1992 konstatierte Baumann kaum nennenswerte Unterschiede, d. h. keine journalistische Eigenleistung. Baumann (2000, S. 174) resümiert, dass die Medien „weit gehend das über die Polizeipressestellen transportierte Bild von Kriminalität“ übernehmen. Die konstatierte Realitätsverzerrung in der Berichterstattung findet folglich schon bei der Selektion innerhalb der Polizeipressestellen statt.

Reubands (2000) Befragung von Journalisten bei Dresdner Zeitungen ergab, dass die Polizei für Journalisten als Informationsquelle bei Kriminalitätsberichten an erster Stelle steht. Die Befragten schätzten, dass zwischen 60 % und 90 % der Kriminalitätsmeldungen von dort stammten.

Romy Fröhlich (1998, S. 383) konstatierte in ihrer Inhaltsanalyse der Kriminalitätsberichterstattung dreier Hannoveraner Tageszeitungen, dass Journalisten selbst in der Sekundärberichterstattung (d. h. in allgemeinen Artikeln über Kriminalität, die sich nicht mit einer konkreten Tat befassen) zu 60 % derartige institutionalisierte Quellen (Pressestellen der Polizei, Pressemitteilungen der Gerichte usw.) heranziehen. Eine Befragung von Journalisten (Fröhlich 1998, S. 390) ergab, dass Medienvertreter für Defizite und Verzerrungen der Berichterstattung v. a. die Pressestellen der Polizei verantwortlich machten, an deren Vorselektion man sich halte. Diese Vorselektion – so ergaben Interviews mit Pressestellenmitarbeitern – orientierte sich neben den vermuteten journalistischen Interessen auch am Gesichtspunkt polizeilicher Imagepflege, d. h. der positiven Hervorhebung der Verbrechensbekämpfung und dem Interesse daran, eigene Auffassungen über Ursachen von Kriminalität und deren Bekämpfung zu verbreiten. Fröhlich (1998, S. 392) sieht durch ihre Befunde die Annahme bestätigt, „dass die lokale Gewalt- und Kriminalitätsberichterstattung in einem ganz besonderen Maße von institutionalisierter Informationszulieferung abhängig ist. Dabei werden vor allem *Struktur* und *Umfang* dieser Berichterstattung durch die Arbeit institutionalisierter Quellen, von deren Informationspolitik etwa, determiniert. Der Spielraum, den die Presse hier noch hat, ist denkbar gering. Möglicherweise ist er geringer als bei allen anderen Gegenstandsbereichen.“ Hinsichtlich der Art und Weise der Berichterstattung jedoch herrsche ein großer Spielraum.

Die Kriminalitätsberichterstattung der Presse ist stark täterorientiert.

Nach den Ergebnissen von Scharf, Mühlentfeld und Stockmann (1999, S. 357f.) behandelten 35 % der Berichte über Kriminalität ausschließlich die Täter (ausschließlich die Opfer: 3%; weder Täter noch Opfer: 36 %). Die Verfasser betrachten dieses Resultat als



bedenklich, da Täter bei nicht aufgeklärten Delikten nicht bekannt sind, wohingegen Opfer immer feststehen, d. h. auch zum Gegenstand der Berichterstattung gemacht werden könnten. Auch Fröhlich (1998, S. 389) konstatierte, dass sich die Berichterstattung mit den Opfern von Gewalttaten viel seltener befasst als mit den Tätern. In Bezug auf Sekundärberichterstattung über Gewalttaten (d. h. allgemeine Hintergrundberichte) stellte sie (1998, S. 382f.) fest, dass Opfer hier nur in 9 % der Berichte als wichtigste Quelle herangezogen wurden (Täter laut dieser Studie allerdings noch seltener). Baumann (2000, S. 104) konstatierte bei seiner Analyse der Überschriften in der Kriminalitätsberichterstattung, dass das Opfer in der Tagespresse in einem Drittel der Überschriften zumindest auch genannt wurde, die Erwähnung von Tatverdächtigen/Tätern und Tatumständen dominierte jedoch eindeutig. In der nicht täglich erscheinenden Presse wurden Täter und Opfer mit je 26 % gleich häufig angesprochen. Im Gegensatz zu diesen Befunden konstatierten Bruns und Marcinkowski (1997, S. 216f.; Bruns 1998, S. 264) allerdings in Bezug auf Gewaltthemen in Fernseh-Informationssendungen eine im Laufe der Zeit zunehmend opferzentrierte Berichterstattung, wobei diese Entwicklung jedoch stärker auf das Thema der politischen Gewalt als auf das Thema Kriminalität zutraf.

Nach der Berichterstattung haben Täter und Opfer vor dem Verbrechen eine engere Beziehung zueinander, als dies in der Realität der Fall ist.

Nach den Befunden Baumanns (2000, S. 135) gilt für die Berichterstattung, dass sich Täter und Opfer nur in gut 4 % der Fälle nicht kennen. Zumeist handelt es sich um Bekannte (47 %) oder Verwandte (30 %). In der Realität sind Täter und Opfer nur in 29 % der Fälle Bekannte und in 23 % der Fälle Verwandte.

In der Berichterstattung ist das Opfer oft identifizierbar.

Durch eine vollständige Namensnennung oder durch eine Kombination von abgekürzter Namensnennung, Erwähnung von Wohnort, Wohnviertel oder Straße, Beruf usw. kann das Opfer für jedermann oder zumindest für seine nähere Umgebung identifizierbar werden.⁵⁶ In der Untersuchung von Ionesco (1998, S. 82f.) war das Opfer in ca. 12 % der

⁵⁶ Dies kann eine so genannte „Sekundäre Viktimisierung“ zur Folge haben. Darunter ist zu verstehen, dass eine Person nach der „primären“ Viktimisierung durch das Verbrechen selbst durch ein unsensibles Vorgehen von Journalisten bzw. eine unangemessene Berichterstattung ein zweites Mal zum Opfer wird. Mit diesem Thema haben sich Kunczik und Bleh (1995; quantitative Befragung von 264 Opfern von Gewaltverbrechen) sowie Nicolette Otto (2002; qualitative Interviews mit acht Opfern schwerwiegender Delikte) befasst. Beide Studien gelangten zu dem Ergebnis, dass die Berichterstattung sowohl positive als auch negative Auswirkungen auf den Betroffenen nach sich ziehen kann. Zu den positiven Erfahrungen gehörte der verstärkte Kontakt zu Personen aus dem sozialen Umfeld, d. h. die Berichterstattung über die Straftat stellte eine „Kommunikationsbrücke“ zwischen Betroffenen und ihrer Umgebung dar. Gespräche mit sensibel vorgehenden Journalisten kam z.T. eine fast therapeutische Wirkung zu, die wiederholte Beschäftigung mit dem Erlebten konnte aber auch belastend empfunden werden. Eine „Sekundäre Viktimisierung“ ging v. a. von Darstellungen aus, die die Opfer als falsch bzw. verzerrt empfanden, sowie von solchen, in denen die Opfer durch die Bildberichterstattung (z. B. Abbildung des Wohnhauses in einer kleinen Gemeinde) oder Namensnennungen identifizierbar wurden. Neben den Reaktionen des sozialen Umfeldes fürchteten manche auch Nachfolgetaten (z. B. Einbrüche während eines Krankenhausaufenthalts).



Fälle identifizierbar.⁵⁷ In Baumanns (2000, S. 132) Untersuchung betrug der Anteil der Artikel mit Nennung des vollen Namens bzw. des Nachnamens knapp 23%. Nichtprominente Opfer machten davon 7% aus. Diese Werte erscheinen nicht besonders groß zu sein, bedenkt man jedoch, wie klar z. B. im Pressekodex des Deutschen Presserates eine zurückhaltende Opferberichterstattung gefordert wird, ist dies als nicht unbeträchtlicher Anteil anzusehen.

Der Anteil männlicher bzw. weiblicher Opfer in der Berichterstattung entspricht nicht den realen Verhältnissen.

Frauen als Opfer machten in der Untersuchung von Scharf, Mühlenfeld und Stockmann (1999, S. 457) zwar mit 14% im Vergleich zu Kindern, Ausländern und Senioren die größte Opfergruppe in der Berichterstattung aus (in 68% der Beiträge wurde keine dieser Opfergruppen genannt), gemessen an den Werten der polizeilichen Kriminalstatistik (ca. 40%) sind sie in der Berichterstattung jedoch unterrepräsentiert. Der Anteil männlicher Opfer wurde in dieser Studie allerdings nicht ausgewiesen. Fröhlich (1998, S. 383) verglich den Anteil männlicher und weiblicher Opfer in der lokalen Kriminalitätsberichterstattung mit der polizeilichen Kriminalitätsstatistik und kam zu dem Schluss, dass v. a. über Delikte mit männlichen Opfern berichtet werde (dies konstatierten auch Reuband 1999, S. 104 und Baumann 2000, S. 122 für die Tagespresse, nicht jedoch für nicht täglich erscheinende Blätter). Männer sind allerdings im Verhältnis zur Realität (60%; Berichterstattung: 52%) dennoch unterrepräsentiert. Männliche Opfer von Sexualstraftaten kommen in der Berichterstattung nicht vor, obwohl deren Zahl laut Statistik die der männlichen Mordopfer übersteigt.

Ältere Opfer sind in der Berichterstattung überrepräsentiert.

Fröhlich (1998, S. 386) konstatierte, dass die Presse überproportional häufig über Gewalttaten mit über 60-jährigen Opfern berichte, wohingegen Opfer bis 20 Jahre im Vergleich mit der Kriminalitätsstatistik unterproportional thematisiert würden. Dies gelte insbesondere für Frauen. Fröhlich (1998, S. 385) folgert: „Die junge Frau oder das Mädchen als das vermeintlich typische Opfer in der Gewalt- und Kriminalitätsberichterstattung erscheint nach diesen Befunden als ‚Mythos‘.“ Baumann (2000) konstatierte in der Berichterstattung für die Altersstruktur bei den Mord-/und Totschlagsopfern eine Überrepräsentation unter 14-jähriger und über 60-jähriger.

Täterinnen sind in der Berichterstattung unterrepräsentiert.

Nach Fröhlich (1998, S. 385) stehen 23% Täterinnen laut polizeilicher Kriminalitätsstatistik 9% Täterinnen in der Berichterstattung gegenüber. „Der statistische ‚Seltenheitswert‘ weiblicher Täter“ ver helfe „ihnen also nicht zu einer hohen Aufmerksamkeit in der Berichterstattung.“ Fröhlich erklärt diesen Befund damit, dass von Frauen begangene Gewalttaten im Schnitt weniger spektakulär und aus diesem Grund weniger

⁵⁷ Für den Täter galt dies allerdings erheblich häufiger, nämlich in einem Drittel der Fälle (betrachtet man nur die Fälle mit Tatverdächtigen, dann sogar in 40 % der Fälle).



berichtenswert seien (ähnlich interpretiert auch Baumann 2000, S. 122 seine in die gleiche Richtung weisenden Befunde). Eine weitere Erklärung sieht Fröhlich (1998, S. 387) in einer Art journalistischer „Schonungsideologie“. Als Indiz hierfür interpretiert sie (1998, S. 389) die Tatsache, dass Frauen in der Berichterstattung deutlich seltener Eigenverantwortung für ihre Tat zugeschrieben werde als Männern.

Die ostdeutsche Kriminalitätsberichterstattung weist Besonderheiten auf.

Mit der Kriminalitätsberichterstattung der Presse in Ostdeutschland – vor und nach der Wende – hat sich Reuband (2000) beschäftigt. Die ostdeutsche Kriminalitätsberichterstattung ist v. a. deshalb ein interessanter Untersuchungsgegenstand, weil Verbrechen in der DDR als dem fortschrittlichen sozialistischen Gesellschaftssystem völlig fremde Erscheinung betrachtet und dementsprechend weit gehend als Tabuthema behandelt wurden. Die „Wende“ mit der Verfügbarkeit von Westmedien und der Anpassung ostdeutscher Zeitungen an den Stil der westdeutschen Presse brachte für den Leser in der ehemaligen DDR einen sprunghaften Anstieg der Kriminalitätsberichterstattung mit sich. Eine Inhaltsanalyse Dresdner Tageszeitungen zwischen 1988 und 1994 ergab, dass sich seit der Wende „eine geradezu dramatische Ausweitung der medial vermittelten Kriminalitätsbedrohung vollzogen“ hat (Reuband 2000, S. 47). Die Zahl der Verbrechensmeldungen ist zwischen 1988 und 1994 um 400 % angestiegen. Dieser Zuwachs ging v. a. auf Meldungen über Ostdeutschland zurück. Die realen Verhältnisse spiegelte er nicht wieder. Zwischen 1988 und 1991 stieg die Zahl der Meldungen über Kriminalität in Ostdeutschland um 162%, die der realen Delikte laut Kriminalitätsstatistik aber nur um 78 %. 1991–1994 näherten sich die Zuwachszahlen in Berichterstattung und Realität an. Reuband (2000, S. 47) folgert, „die Veränderungen in der journalistischen Praxis haben vor allem in der unmittelbaren Wendezeit ihre größten Auswirkungen gehabt.“ Neben der Anzahl nahm auch der Umfang der Kriminalitätsberichte sowie die Bebilderung zu, was Reuband v. a. auf die neu hinzugekommene Boulevardpresse zurückführt. Die Kriminalität wurde den ostdeutschen Zeitungslesern auch dadurch als besonders bedrohlich vermittelt, dass sich die Verbrechen der Berichterstattung zufolge nun nicht mehr vorwiegend im Ausland (1988: 53%), sondern in erheblich stärkerem Maße im lokalen Bereich abspielten (1988: 30 %, 1989: 52 %, danach bis 1994 zwischen 41 % und 48%). Anders als von Reuband aufgrund der sozialistischen Gesellschaftsideologie vermutet, waren auch schon zu DDR-Zeiten Gewaltdelikte in der Presse im Vergleich zur Kriminalitätsstatistik überrepräsentiert (1988: 39 % vs. 6%). Als Erklärung bietet sich nach Reuband (2000, S. 52) eine Interpretation aus der Perspektive der Informationskontrolle an: Die Polizei wollte in ihrer Informationspolitik den Eindruck erwecken, der Staat habe die gesamte Lage unter Kontrolle. Morde ließen sich v. a. im Lokalbereich jedoch nicht verheimlichen, so dass man eine kontrollierte Veröffentlichung des ohnehin Bekannten als das geringere Übel betrachtete.



Zusammenfassung:

Trotz im Detail z.T. widersprüchlicher Befunde kann festgestellt werden, dass die Kriminalitätsberichterstattung ein verzerrtes Bild der Realität zeichnet, bei dem insbesondere schwere Gewalttaten überrepräsentiert sind. Dies bleibt nicht ohne Konsequenzen auf die Rezipienten. So fasst Kepplinger (2000, S. 63) die Befunde zur Risikowahrnehmung der Bevölkerung z. B. dahingehend zusammen, dass die Bevölkerung „vor allem jene Gefahren überschätzt, denen sie am unwahrscheinlichsten zum Opfer fallen wird. Dagegen unterschätzt sie jene Gefahren, denen sie am wahrscheinlichsten ausgesetzt ist.“ Die auf den Nachrichtenfaktoren (v. a. Negativismus) basierende Realitätsverzerrung in der Kriminalitätsberichterstattung kann auch zur Entstehung so genannter „Kriminalitätswellen“ („Crime Waves“) führen und bewirken, dass vorgeblich neue Gewaltphänomene zu einer neuen Bedrohung hochstilisiert werden.⁵⁸ Konsequenzen einer die Realität verzerrt abbildenden Berichterstattung sind z. B. in Gestalt eines Einflusses auf die wahrgenommene Wichtigkeit des Themas Kriminalität (Agenda-Setting-Forschung)⁵⁹ und v. a. der Auswirkungen auf die Kriminalitätsfurcht der Bevölkerung (Kultivierungsforschung, vgl. Kapitel 2.2, 3.3.3) diskutiert worden. Ein weiterer wichtiger Aspekt sind die Auswirkungen der Berichterstattung auf Kriminalitätsoffer („Sekundäre Viktimisierung“).⁶⁰

3.2 Nutzungsmotive

3.2.1 Vorbemerkungen

Dass violente Medieninhalte auf viele Rezipienten eine hohe Anziehungskraft ausüben, ist unbestritten.⁶¹ Weniger Klarheit herrscht allerdings über die Motive der Rezipienten für die Zuwendung zu gewalttätigen Medieninhalten. Dieser Aspekt stellt jedoch ein wichtiges Thema der Medien-und-Gewalt-Forschung dar, da in der Kenntnis der Zuwendungsmotive eine bedeutende Voraussetzung zum Verständnis von Verarbeitungsmechanismen und Wirkungen besteht. Zum Zusammenhang von Nutzungsmotiven und Medienwirkung konstatiert z. B. Jürgen Grimm (1999, S. 9): „Wirkungsfragen müssen

⁵⁸ Vgl. z. B. die Betrachtungen von Welch, Price und Yankey (2002) zum „Wilding“, einem nach einem Vorfall 1989 von den Medien stilisierten Begriff, der sexuelle Gewalt einer Gruppe städtischer Teenager bezeichnet und als Gefahr hochgespielt wurde, so dass von einer „Moral Panic“ gesprochen werden kann. Zu „Kriminalitätswellen“ bzw. „Kriminalitätspaniken“ durch die Medien vgl. auch Best 1999; Fishman 1978; Glassner 1999; McCorkle/Miethel 1998; Potter/Kappeler 1998; Surette 1992.

⁵⁹ Lowry, Nio und Leitner (2003) wiesen z. B. darauf hin, dass in den USA Kriminalität in Umfragen im August 1994 zehnmal häufiger als wichtigstes Problem genannt wurde (52% der Nennungen) als noch im März 1992. Ein Vergleich mit FBI-Statistiken und der Nachrichtenberichterstattung des Fernsehens zeigte, dass die plötzliche Veränderung der öffentlichen Wahrnehmung weniger auf die tatsächliche Kriminalitätsentwicklung als auf die Nachrichtensendungen zurückzuführen war (hier v. a. die Zeit, die Kriminalitätsberichten gewidmet wurde), wobei allerdings die ausführliche Berichterstattung über den O.J. Simpson-Fall eine große Rolle spielte.

⁶⁰ Vgl. dazu Fußnote 43 in diesem Kapitel.

⁶¹ Einigkeit herrscht auch darüber, dass die Attraktivität von Gewalt von der Art der Darstellung und von Rezipienteneigenschaften abhängt (vgl. zusammenfassend z. B. Strasburger/Wilson 2002, S. 82).



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.“

Auf dem Gebiet der Nutzungsmotive besteht allerdings bislang noch erheblicher Forschungsbedarf.⁶² Es existiert zwar eine Vielzahl von Überlegungen, eine empirisch tragfähige Prüfung steht in den meisten Fällen allerdings noch aus. Im Folgenden werden diese Annahmen über Funktionen und Motive des Gewaltfilmkonsums – incl. dazu vorhandener aktueller Studien – zusammengestellt (zu einem Überblick vgl. z. B. Gleich 2004; Goldstein 1998a; 1998b; Sparks/Sparks 2000; Tamborini 2003; Zillmann 1998b).

3.2.2 Ästhetische Funktionen von Gewaltdarstellungen

Einige anthropologisch orientierte Ansätze gehen von der Annahme aus, dass Gewalt für den Menschen einen sensorischen Reiz besitzen kann, d. h. Gewaltszenen unabhängig vom Kontext durch Geräusche, Bewegungen, Farben usw. als angenehme Sinnesindrücke wahrgenommen werden. Diese Überlegungen sind empirisch genauso wenig belegt wie die „*Ästhetische Theorie der Zerstörung*“, derzufolge Akte der Zerstörung beim Rezipienten ein ästhetisches Vergnügen auslösen sollen (vgl. dazu Sparks/Sparks 2000, S. 75f.; zu einer kritischen Sicht dieses Ansatzes vgl. Zillmann 1998b, S. 182f.).

In eine ähnliche Richtung gehen Überlegungen von Thomas Hausmanninger (2002), der eine „*Systematische Theorie des Vergnügens an gewalthaltigen Filmen*“ entwickelt hat. Das Vergnügen bei der Wahrnehmung gewalttätiger Inhalte entsteht nach Hausmanninger (2002, S. 235) v. a. dann, wenn die Rezeption „zweckfrei, entlastet von der Einbindung in funktionale Prozesse der Welt- und Lebensbewältigung stattfinden“ könne. Die Basis des Vergnügens sei die so genannte „*Funktionslust*“ des Rezipienten, d. h. die „Lust am Funktionieren unseres psychophysischen ‚Apparats‘, die unsere Wahrnehmung und die davon stimulierten psychophysischen Aktivierungen begleitet.“ (Hausmanninger 2002, S. 235). Die Funktionslust kann sich auf drei Ebenen beziehen, die sensomotorische Ebene (Lust am Funktionieren des Körpers und der Sinne), die emotionale Ebene (Lust am Empfinden von Gefühlen) sowie die kognitive Ebene (Lust am Funktionieren intellektueller Fähigkeiten). Auf der *sensomotorischen Ebene* spreche insbesondere „Action“ durch Farben, Bewegungen, Geräusche usw. die Sinne an.⁶³

⁶² Vgl. dazu z. B. Goldstein 1998a, S. 1; Sparks/Sparks 2000 und Valkenburg/Cantor 2000, S. 135, die in Bezug auf Kinder konstatieren: „In academic circles, there has been very little systematic research on children’s opinions about and preferences for television entertainment programs, and no reviews organizing the existing literature.“

⁶³ Zum sinnlichen Vergnügen an der Gewalt in Actionfilmen vgl. auch Mikos (2001b, S. 17), der meint: „Actionsequenzen faszinieren, weil sich die Zuschauer im Moment der Action dem Rausch der Bilder und der Bewegung hingeben können, ohne auf Logik und Kausalität der Handlung oder die psychologisch genaue Konstruktion der Charaktere achten zu müssen.“



Auch löse „Action“ ebenso wie Gefahr und Bedrohung einen „Fight-Flight-Mechanismus“ aus, der „entsprechende physiologisch-motorische Aktivationen“ bewirke (Hausmanninger 2002, S. 236). Auch ein „Flow-Erlebnis“ (vgl. Kapitel 4.3.3) sei möglich. Auf der *emotionalen Ebene* beziehe sich die Funktionslust v. a. auf empathische Prozesse, auf der *kognitiven Ebene* bereite die Entschlüsselung der Bedeutungsstruktur von Einstellungen, Szenen, Szenenfolgen usw. Vergnügen. Für den Genuss sei daher nicht nur die Gewalt an sich relevant, sondern es komme auch auf deren „dramaturgisch-narrative[n] Kontexte[n]“ und die „je spezifische Bedeutung der Gewaltinszenierung“ an (Hausmanninger 2002, S. 245).

Ob Rezipienten Vergnügen beim Konsum z. B. von Action und Horror empfinden, bzw. auf welcher Form der Funktionslust ein solches Vergnügen basiert, hängt nach Hausmanninger auch von der Vertrautheit mit dem jeweiligen Genre ab (vgl. dazu auch Kapitel 3.4.2.8, 3.4.3.1). Wer die entsprechenden Darstellungsformen nicht kenne, reagiere aus „Verständnismangel“ (Hausmanninger 2002, S. 245) oft mit Unlust und Ablehnung. Gelegentliche Rezipienten entsprechender Genres suchten v. a. nach sensomotorischer und emotionaler Anregung. Bei Intensivnutzern verschiebe sich die Funktionslust auf die kognitive Ebene (z. B. Erkennen der typischen Machart und Schemata der Filme eines Genres). Im Verständnis Hausmanningers (2002, S. 245) führt die intensive Nutzung von Gewaltfilmen nicht zu einer Abstumpfung und Verrohung, wie sie die Habitualisierungsthese postuliert (vgl. Kapitel 2.2, 3.3.2), „sondern vielmehr zur Suche nach differenzierterer Anregung und zunehmender Bedeutung der kognitiven Ebene sowie des metatextuellen Vergnügens [...]“

Hausmanninger schließt nicht aus, dass Gewaltdarstellungen über die zweckfreie Rezeption und die Funktionslust hinaus auch weitere Funktionen erfüllen können (z. B. Stimmungsmanagement, Angstbewältigung, Entwicklung sozialer Identität usw.), sieht in dieser „lebensweltlichen Verzweckung“ (Hausmanninger 2002, S. 231) jedoch Sekundärfunktionen. Auch diese Theorie leidet – neben einer äußerst komplizierten und dabei oft unpräzisen Formulierung – darunter, dass sie mehr auf Behauptungen als auf einem empirischen Fundament beruht.

3.2.3 Evolutionstheoretische Ansätze

Ebenfalls eher auf Vermutungen basiert die evolutionstheoretisch begründete Annahme, dass der Reiz des Neuen und Ungewöhnlichen für die Zuwendung zu Gewaltinhalten verantwortlich sei.⁶⁴ Patti M. Valkenburg und Joanne Cantor (2000, S. 147) sprechen von einer entwicklungsgeschichtlich bedingten „*morbiden Neugierde*“ („*morbid curiosity*“), die von Gefahr, Verletzung und Tod ausgehe. In ähnlicher Weise nimmt z. B. Clark McCauley (1998) an, dass die Verletzung sozialer Normen, die mit Gewaltdarstellungen

⁶⁴ Demnach hatten diejenigen die besten Überlebenschancen, die Neues in ihrer Umgebung am schnellsten identifizierten.



einhergehe, dadurch dass sie im Alltagsleben gewöhnlich nicht beobachtet werden könne, Faszination auf die Zuschauer ausübe (vgl. dazu auch Sparks/Sparks 2000, S. 79f.).

Eine weitere auf die Evolution des Menschen zurückgeführte Annahme ist die, dass Menschen von Gewalt deshalb angezogen werden, weil gewalttätiges Verhalten in der Entwicklung der Menschheit einen wichtigen Anpassungs- und Durchsetzungsmechanismus dargestellt hat. Damit in Einklang stünde auch das Resultat vieler Studien, dass Männer im Schnitt aggressiver sind als Frauen und auch entsprechende Medieninhalte lieber konsumieren (vgl. zu diesem Ansatz Sparks/Sparks 2000, S. 80). Auch bei diesen Vorstellungen handelt es sich allerdings in erster Linie um Vermutungen (zu einer kritischen Sicht dieser Ansätze vgl. Zillmann 1998b, S. 191–194).

3.2.4 Mood Management

Die Mood-Management-Theorie (Zillmann 1988; 2000b; Zillmann/Bryant 1985; zusammenfassend auch Oliver 2003) geht davon aus, dass ein Großteil des menschlichen Verhaltens durch eine hedonistische Motivation gesteuert wird, d. h. auf eine Maximierung von Freude und eine Minimierung negativer Affekte abzielt. Dieses Bestreben steuere auch die Auswahl von Medieninhalten. Diese würden von den Rezipienten zur Stimmungsregulierung genutzt. Sie würden eingesetzt, um ein optimales Erregungsniveau zu erreichen, d. h. sich z. B. bei Stress (zu hohe Erregung) zu beruhigen oder bei Langeweile (zu niedrige Erregung) anzuregen. Zudem würden Medieninhalte so ausgewählt, dass sie negativen Stimmungen entgegenwirken, positive dagegen aufrechterhalten und intensivieren. Gewalthaltige Programme können dieser Theorie zufolge attraktiv sein, weil sie ein zu geringes Erregungsniveau anheben.

Weitere, über das Erregungsniveau hinaus auch inhaltliche Aspekte betreffende Gratifikationen im Sinne der Mood-Management-Theorie ergeben sich aus den Annahmen der Excitation-Transfer-Theorie sowie der Dispositionstheorie, die im Folgenden geschildert werden. Zuvor soll jedoch mit dem „Sensation-Seeking“-Ansatz eine Theorie behandelt werden, derzufolge es Individuen gibt, die sich sozusagen „chronisch“ auf der Suche nach Erregung befinden, um eine optimale Stimmung zu erreichen.

3.2.5 Sensation-Seeking

Nach Marvin Zuckerman (z. B. 1979; 1996) kann der Konsum violenter Medieninhalte auf das stabile, bei Männern eher als bei Frauen und bei jüngeren eher als bei älteren Personen anzutreffende Persönlichkeitsmerkmal „*Sensation-Seeking*“ zurückgeführt werden, d. h. auf eine möglicherweise angeborene⁶⁵ Neigung zur Suche neuer, intensiver

⁶⁵ Zur Diskussion um eine biologische Fundierung des Sensation-Seeking-Ansatzes vgl. Gleich u. a. 1998, S. 663f.



und auch risikoreicher Reize und Erfahrungen. Zuckerman (1996, S. 148) schreibt dazu: „Sensation seeking is a trait defined by the seeking of varied, novel, complex, and intense sensations and experiences, and the willingness to take physical, social, legal, and financial risks for the sake of such experience.“

Bisher durchgeführte Studien haben gezeigt, dass Sensation-Seeker sich durch unkonventionellere Einstellungen sowie riskantere Aktivitäten (z. B. Alkohol- und Drogenkonsum) auszeichnen. Sensation-Seeker können nicht nur starke Reize wahrnehmen und ertragen, sondern solche Reize wirken auf sie auch in besonderem Maße belohnend, vermutlich da sie dazu beitragen, das optimale (bei Sensation-Seekern höhere) Erregungsniveau zu erreichen. Allerdings wirken diese Reize nur kurzfristig, d. h. es erfolgt eine relativ schnelle „Abnutzung“, was zur aktiven Suche nach neuen Reizen führt. Wie Uli Gleich u. a. (1998, S. 664) in einem Forschungsüberblick betonen, erfüllen dabei nicht beliebige, sondern nur bestimmte, individuell als belohnend empfundene Reize die gewünschte Funktion.

Es liegt nun die Vermutung nahe, dass die Medien solche Gratifikationen in besonderem Maße bereitstellen, da sie viele nicht alltägliche Ereignisse darstellen und – insbesondere audiovisuelle Medien – auch aufgrund formaler und dramaturgischer Gestaltungsmöglichkeiten (schnelle Schnitte, Musik, usw.) – ein hohes Anregungspotenzial besitzen. Von manchen Autoren wird allerdings auch die gegenteilige Annahme vertreten, der zufolge das Fernsehen dadurch, dass es nur Erfahrungen aus „zweiter Hand“ liefern könne, keine geeignete Stimulationsquelle für Sensation-Seeker darstelle. Den Forschungsstand zum Zusammenhang zwischen Sensation-Seeking und Mediennutzung, insbesondere Fernsehnutzung, haben Gleich u. a. 1998 (S. 666–668) in einem Forschungsüberblick als z. T. widersprüchlich, wenig aussagekräftig und wenig generalisierbar beschrieben (zu einem Überblick über bisherige Befunde vgl. auch Burst 1999; Cantor 1998a, S. 96–98).

Gleich u. a. (1998) selbst stellten in einer Befragung einer überwiegend studentischen Stichprobe von 134 Personen (58 Frauen, 76 Männer) fest, dass Sensation-Seeker und Nicht-Sensation-Seeker zwar keine Unterschiede in der Dauer des Fernsehkonsums aufwiesen, sich die Motive und die genutzten Inhalte jedoch unterschieden. Sensation-Seeker nutzten das Fernsehen in höherem Maße aufgrund eines Bedürfnisses nach Anregung und Spannung sowie nach Vermeidung von Langeweile. Ferner wiesen sie eine stärkere Präferenz für Action-, Horror- und Erotikprogramme⁶⁶ sowie auch für Sport und Musiksendungen im MTV-Format auf. Darüber hinaus zeigte sich ein deutlicher positiver Zusammenhang zwischen Sensation-Seeking und Außer-Haus-Aktivitäten, nicht jedoch mit häuslichen Freizeitbeschäftigungen. Fernsehen erwies sich für Sensation-Seeker als ergänzendes Angebot bei der Reizsuche. Es war kein Ersatz, sondern eher eine Ergänzung für medienexterne Betätigungen. Gleich u. a. (1998, S. 682) folgern: „Sensation-



⁶⁶ Zu ähnlichen Befunden vgl. Burst 1999.



Seeker suchen sowohl in der Realität als auch in der ‚medialen Welt‘ des Fernsehens nach neuen und aufregenden Reizen.“ Die Frage, für welche dieser Reizquellen sie sich von Fall zu Fall entscheiden, ist allerdings noch ungeklärt.

Auch Grimm konstatierte in seiner Untersuchung (vgl. Kapitel 3.3.8), dass das Persönlichkeitsmerkmal der „Erlebnissuche“ mit der allgemeinen Fernsehnutzung eher negativ als positiv verknüpft war. Nach Grimm (1999, S. 329) spricht dieser Befund nicht dagegen, dass das Fernsehen auch „Funktionserwartungen der Erlebnissuche“ bediene; vermutlich gelte dies aber nur für die Zuschauer, „die Erlebnissen im wirklichen Leben aufgrund der damit verbundenen Gefährdungen aus dem Weg gehen wollen und daher das Fernsehen als eine ‚ungefährliche‘ Möglichkeit zur Gefühlsanregung präferieren. [...] Erlebnissuche im Fernsehen impliziert gerade keine uneingeschränkte Reizsuche, sondern ermöglicht Menschen mit emotionalen Schutzansprüchen eine *risikoarme Gefühlsstimulation*“. Für solche Zuschauer scheint sich das Genre der Action- und Horrorfilme zu eignen. Wie Grimm (1999, S. 337, 376) feststellte, zeichneten sich die Vielseher dieses Genres (v. a. von Horrorfilmen) stärker durch das Persönlichkeitsmerkmal der „Erlebnissuche“ aus als die Wenigseher. Grimm (1999, S. 379) konstatierte, die „kombinierte Intensivnutzung von Action- und Horrorfilmen“ komme „Erlebnissuchern entgegen, die an der Reizstärke-Spirale drehen wollen.“

Jo Groebel (1998) kam in der UNESCO-Studie, für die 5.000 12-jährige in 23 Ländern befragt wurden, zu dem Ergebnis, dass Kinder, v. a. Jungen, die eine höhere „risk seeking tendency“ aufwiesen, auch eine stärkere Präferenz für aggressive Medieninhalte an den Tag legten (40% vs. 29% der weniger risikofreudigen Jungen). Auch gaben 47% der Befragten, die aggressive Medieninhalte bevorzugten, an, dass sie selbst gerne in eine risikoreiche Situation kommen würden (vs. 19% der Befragten mit anderen Medienpräferenzen). Darüber hinaus stellte Groebel fest, dass die „risk seeking tendency“ von Kindern in Nationen mit hoch entwickelter Technologie ausgeprägter ist. Dies erklärt Groebel (1998, S. 2) folgendermaßen: „The broad spectrum of different available audiovisual communication means have increased the desire to permanently satisfy stimulus needs which are triggered through aggressive media content.“ Zwar sei Sensation-Seeking primär genetisch determiniert, „the level and direction of this tendency, however, is moderated through the environment. When violence is presented as ‚thrilling‘ in the daily media-environment, this reinforces the ‚reward characteristics‘ of the respective behaviour.“

Als Bestätigung für die Vermutung der Gratifikationswirkung bestimmter Fernsehhalte für Sensation-Seeker wird auch eine Untersuchung von Anton Aluja-Fabregat und Rafael Torrubia-Beltri (1998) bewertet, die bei jeweils 235 weiblichen und männlichen spanischen Teenagern die Beziehung zwischen dem Konsum von bzw. Interesse an violenten TV-Episoden (Action- und Abenteuerfilme⁶⁷ oder Cartoons⁶⁸) auf der einen und Persönlichkeitsmerkmalen bzw. der schulischen Leistung auf der anderen

⁶⁷ Z. B. „Rambo“, „Terminator“, „Robocop“, „Missing in Action“, „Full Metal Jacket“.

⁶⁸ Es handelte sich um violente japanische Cartoons; nähere Angaben fehlen.



Seite untersuchten. Jungen und Mädchen, die aggressive Cartoons aufregend fanden, wiesen einen höheren Wert bei bestimmten Sensation-Seeking-Maßen auf. Das gleiche galt für Jungen und Mädchen, die ein hohes Interesse für Action- und Abenteuerfilme an den Tag legten. Aluja-Fabregat (2000) konstatierte in einer weiteren Untersuchung mit 470 Achtkläßlern (Durchschnittsalter knapp 14 Jahre) ebenfalls sowohl für Jungen als auch für Mädchen einen Zusammenhang zwischen dem Konsum violenter Filme und Sensation-Seeking-Maßen.

In eine ähnliche Richtung weisen die Befunde von Michael D. Slater (2003), der in den USA 3.000 Schülerinnen und Schüler (Durchschnittsalter 14 Jahre) befragte. Sensation-Seeking zeigte (unter Kontrolle der Geschlechtsvariablen) einen Zusammenhang mit der Nutzung von Mediengewalt (gemessen als Nutzung von Filmgewalt, gewalthaltigen Computerspielen und gewalthaltigen Internetangeboten).

Von vielen Autoren (vgl. z. B. Gleich 2004, S. 596; Slater 2003, S. 106; Strasburger/Wilson 2002, S. 82) werden die Befunde einer Studie von Marina Krmar und Kathryn Greene (1999) ebenfalls als Nachweis eines Einflusses des Sensation-Seeking auf den Konsum violenter Medieninhalte bewertet. Bei genauerem Hinsehen zeigt diese Untersuchung jedoch, dass es noch diverse ungeklärte Fragen gibt, die in der Forschung bislang nicht in befriedigender Weise aufgegriffen worden sind. Krmar und Greene befragten 381 High-School- und 343 College-Studentinnen und -Studenten (Alter zwischen 11 und 25 Jahren; 57% Frauen, 42% Männer) und kamen zu folgenden Befunden: Von vier Sensation-Seeking-Maßen zeigte nur eines einen positiven Zusammenhang mit dem Konsum einiger (aber nicht aller) violenter Medieninhalte; bei den anderen Maßen war sogar ein negativer Zusammenhang aufzufinden.⁶⁹ Auch unterschieden sich die Sensation-Seeker, die reales Risikoverhalten an den Tag legten, von denen, die violente Fernsehinhalte konsumierten. Die Autorinnen folgerten daraus, dass es verschiedene Formen von Sensation-Seeking gebe und dass reale Stimuli und Medienstimuli nicht die gleichen Funktionen erfüllten.⁷⁰ Generell kann aus ihren Ergebnissen geschlossen werden (Krmar/Greene 1999, S. 40): „[...] it does not appear that all sensation seekers are watching more violent television, nor is it solely the violence that attracts viewers.“ Für einige Sensation-Seeker scheint es eher erregende Action als Gewalt zu sein, die zum Konsum gewalthaltiger

⁶⁹ Diese Maße waren „experience seeking“, „thrill and adventure seeking“, „boredom susceptibility“ und „disinhibition“. Ein positiver Zusammenhang wurde für „disinhibition“ (Zuwendung zu und Akzeptanz von illegalen oder zumindest nicht sozial gebilligten Formen der Stimulation) gefunden. Dies galt allerdings nur für realistische Kriminalitätssendungen und Kontaktsportarten, nicht jedoch für „violent drama“.

⁷⁰ In einer anderen Studie untersuchten Krmar und Greene (2000) den Zusammenhang zwischen dem Konsum violenter Fernsehinhalte und dem Risikoverhalten bei Heranwachsenden (z. B. Alkoholgenuss, alkoholisiertes Fahren, Straffälligkeit, Drogenkonsum usw.). Die Befunde zeigten einen Zusammenhang, der aber nicht für alle medialen Gewaltinhalte gleichermaßen galt. Dass die bisher eingesetzten Maße für Sensation-Seeking offenbar nicht alle dieselbe Art von Sensation-Seeking messen, bestätigen auch die Befunde von Greene u. a. (2000).



Sendungen führt, für andere sind gewalthaltige Fernsehinhalte generell ungeeignet, um ihr Erregungsbedürfnis zu erfüllen. Wie diese Befunde zeigen, bedarf das Konzept des Sensation-Seeking folglich noch der differenzierteren Elaborierung.⁷¹

3.2.6 Excitation-Transfer-Theorie

Eine weitere, mit der Mood-Management-Theorie kompatible Erklärung der Nutzungsmotive gewalttätiger Fernsehinhalte resultiert aus Dolf Zillmanns „*Excitation-Transfer-Theorie*“ (vgl. z. B. Zillmann 1998b, S. 206–209; vgl. auch Kapitel 2.2). Demnach verstärken (medienbewirkte) Erregungszustände die Intensität auch von Gefühlen, die mit dem erregungsauslösenden Stimulus in keinem Verhältnis stehen. Ein erhöhter Erregungszustand, der aus furchteinflößenden Medieninhalten resultiert, kann folglich dazu führen, dass auch die Erleichterung über einen guten Ausgang der angstausslösenden Handlung intensiver wahrgenommen wird. Je höher folglich der während eines Films (z. B. Actionfilm) 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, ja die zunächst negative Erfahrung ist sogar eine Voraussetzung für die letztlich erzielte Gratifikation durch den Konsum violenter Inhalte.

3.2.7 Dispositionstheorie

Ein positives Ende furchteinflößender Programme ist auch im Kontext der ebenfalls von Zillmann (zusammenfassend Zillmann 1998b, S. 200–206; 2000a) stammenden „*Disposition Theory*“ eine wichtige Voraussetzung für den Genuss entsprechender Medieninhalte. Grundlegend ist hierbei die Annahme, dass Rezipienten auf Medieneinstellungen genauso reagieren wie auf Ereignisse im wirklichen Leben. Bei der Beobachtung von Geschehnissen bilden die Zuschauer – so die Theorie – Sympathien und Antipathien für die handelnden Personen aus. Der typische Rezipient schaue sich Gewalt so lange gerne an und genieße sie sogar, wie die unsympathischen Protagonisten die Leidtragenden seien und ihr Leiden als gerechte Bestrafung empfunden werde. Eine positive Einstellung zu einem Protagonisten könne dazu führen, dass Vergnügen dabei empfunden werde, soziale Normverletzungen zu beobachten (vgl. Sparks/Sparks 2000, S. 80). Für den Genuss an der Rezeption violenter Inhalte ist folglich der Handlungskontext eine entscheidende Größe. Da etwa in Fernsehkrimis – so Zillmann – der Ausgang meist in einer Wiederherstellung der Gerechtigkeit und Bestrafung der Böse-

⁷¹ Dass verschiedene Typen von Sensation-Seekern unterschieden werden müssen, legen auch die Ergebnisse von Gleich u. a. (1998, S. 676) nahe. So war in ihrer Untersuchung die Vermeidung von Langeweile für „extreme Reizsucher“ (d. h. für solche, die hohe Werte auf der Subskala „Thrill- und Adventure-Seeking mit vitalem Risiko“ aufwiesen) kein Fernsichtnutzungsmotiv. Zu differenzierten Befunden für die Subskalen vgl. auch Aluja-Fabregat/Torrubia-Beltri 1998 und Aluja-Fabregat 2000.



wichte bestehe (vgl. dazu auch Kapitel 3.3.3), bietet dieses Genre im Sinne der Mood-Management-Theorie auch furchtsamen Personen (von denen man annehmen sollte, dass sie Krimis meiden, weil sie ihre Furcht nicht weiter steigern wollen) eine Gratifikation, weil es ihnen ein Sicherheitsgefühl vermittelt und die Erzählstruktur im Sinne der Dispositionstheorie besonderen Genuss verspricht.

3.2.8 Gruppenzugehörigkeit und Identitätsbildung

Weitere Ansätze betonen die Bedeutung der Peergroups für den Gewaltfilmkonsum, v. a. von Jugendlichen. Demnach kann der Gewaltfilmkonsum auf ein Bedürfnis nach Gruppenzugehörigkeit zurückgeführt werden, d. h. solche Medieninhalte werden gesehen, um „mitreden“ zu können,⁷² nicht als Feigling dazustehen und Mut zu beweisen. Auch festigt die gemeinsame Rezeption gerade furchterregender Inhalte das Gemeinschaftsgefühl (vgl. Bonfadelli 2000, S. 242; Cantor 1998b, S. 159f.; Valkenburg/Cantor 2000, S. 144, 147). Dabei kann der Konsum brutaler Videos Bestandteil einer „Jugendkultur“ sein und in diesem Rahmen auch als „Protest und Abgrenzung gegenüber den Erwachsenen (Eltern und Lehrern)“ fungieren (Bonfadelli 2000, S. 242).⁷³ Waldemar Vogelgesang (2002, S. 185) bezeichnet Gewaltvideos daher auch als „Provokations- und Distinktionsmedien“. Vogelgesang (2002, S. 189) hat sich mit jugendlichen Videocliquen befasst und sieht in ihnen auch „Identitätsmärkte, wo Jugendliche frei vom Routine- und/oder Anforderungscharakter ihrer sonstigen Rollenverpflichtungen Selbstdarstellungsstrategien erproben und einüben, sich gleichsam im Gruppen-Spiel und Gruppen-Spiegel ihrer personalen Identität vergewissern können.“

Eine zentrale Rolle in der Entwicklung Jugendlicher weist auch Christian Büttner dem Konsum von Mediengewalt zu. Er sieht darin weniger eine Abgrenzung von der Erwachsenenwelt als vielmehr eine Art „Übergangsritual“. Büttner (2000, S. 63) schreibt: „In der Übergangsphase vom Kind zum Erwachsenen hat in allen Kulturen und zu allen Zeiten die Art und Weise eine große Rolle gespielt, wie vor allem männliche Jugendliche ihre Angst beim Schritt in die Welt der Erwachsenen überwinden. Diese Angst wurde und wird besonders effektiv aktualisiert durch die Konfrontation mit Horror und Gewalt“. Horror- und Gewaltfilme könnten „Übergangsmedien [...] zu einer Erwachsenenwelt“ darstellen, „zu der auch gehört, dass es legitimierte Horror- und Gewaltfilme sowie Pornos gibt. Und um eine Erwachsenenidentität zu erlangen, muss man sich

⁷² Wie Ursula Ganz-Blättler (2000) es formuliert, kann eine detaillierte Kenntnis z. B. des Horrorfilm-Genres als „Statussymbol und Shareware“ fungieren. Vgl. dazu auch Götz/Ensinger 2002, S. 35.

⁷³ Karin Hake (2001) (bzw. Birgitte Tufte und Ole Christensen in einer von Hake zitierten dänischen Studie) sprechen in Bezug auf den Medienkonsum von Kindern von einer Art „Gegenkultur“ zur Erwachsenenkultur. Hake (2001, S. 437) zieht aus ihrer allerdings nur bei 20 norwegischen Kindern durchgeführten Untersuchung zu den Programmpreferenzen 5-jähriger folgenden Schluss: „The children seem to stress criteria of fascination other than those of their parents, and in this way they are creating their own alternative media culture – a counter-culture.“



unter besonderen Umständen möglicherweise auch mit diesen Aspekten auseinandersetzen [...]“ (Büttner 2000, S. 64), wobei dies bei verschiedenen Jugendlichen früher oder später oder auch überhaupt nicht geschehe. Diese Aussage ist allerdings zu allgemein gehalten, um daraus irgendwelche Konsequenzen ziehen zu können.

Als Ersatz für einen „Initiationsritus“ betrachten auch Dolf Zillmann und James B. Weaver (1996) den Gewaltfilmkonsum. Sie gehen davon aus, dass die Möglichkeit, die eigene gesellschaftliche Rolle einzunehmen bzw. zu erproben, eine Motivation zum Gewaltfilmkonsum darstellt. Zillmann und Weaver (1996, S. 81) meinen: „Adolescents of modern society have to demonstrate their compliance with societal precepts in alternative social contexts, and we suggest that going to the movies provides such a context.“ Im Zentrum der Überlegungen der beiden Forscher steht dabei die Geschlechtsrollensozialisation. Sie vertreten die Ansicht, dass Männer durch violente Filme Gelegenheit erhielten, ihre Beherrschung von Gefahr und Furcht zu demonstrieren, Frauen dagegen, geschlechtsrollenstereotypes Verhalten in Form von Hilflosigkeit und Furcht zu zeigen. Diese Art der Erklärung ist kompatibel mit Angstausslösung durch entsprechende Medieninhalte, denn die Befriedigung, eine Bedrohung gemeistert zu haben, setzt die Wahrnehmung als Bedrohung incl. der damit einhergehenden negativen emotionalen Reaktionen voraus (vgl. Sparks/Sparks 2000, S. 85).

In Bezug auf die Erprobung von Geschlechtsrollen ist auch eine Untersuchung von Dafna Lemish (1998a; 1998b) mit 901 jüdischen Grundschulkindern in Israel interessant (mit 254 Kindern wurden zudem Intensivinterviews durchgeführt). Ausgangspunkt von Lemishs Untersuchung war die Beobachtung, dass Wrestling-Programme eine neue Quantität und Qualität von Schulgewalt unter Grundschulkindern zur Folge gehabt habe. Dies war das Ergebnis einer Befragung von 285 Grundschulleitern.⁷⁴ Selbstangaben der Schülerinnen und Schüler zufolge sahen weniger Mädchen als Jungen Wrestling-Programme im Fernsehen (34% der Mädchen und 69% der Jungen gaben an, wöchentlich oder zumindest gelegentlich solche Sendungen während des vergangenen Jahres gesehen zu haben; 37% der Mädchen, aber nur 15% der Jungen meinten, solche Sendungen noch niemals gesehen zu haben). Hinzu kam, dass Mädchen zu einem höheren Anteil mit anderen Familienmitgliedern (und v. a. aufgrund von deren Programmatscheidung) Wrestling-Sendungen sahen, als dies bei Jungen der Fall war (74% der Mädchen, aber nur 45% der Jungen gaben an, mit anderen Familienmitgliedern zusammen zu schauen). In Bezug auf das Imitationsverhalten gaben weniger Mädchen als Jungen an, während des laufenden (10% der Mädchen, 23% der Jungen) oder des vergangenen Jahres (11% der Mädchen, 32% der Jungen) Wrestling-Kämpfe nachgespielt zu haben. Bei Mädchen war dies eher zu Hause denn in der Schule der Fall. Insgesamt zeigte sich bei Mädchen ein geringeres Interesse am Wrestling als bei Jungen. Es gab allerdings durchaus Mädchen, die sich damit beschäftigten und offenbar für eine Imitation der männlichen Fernsehmodelle empfänglich waren.

⁷⁴ Eine höhere physische Aggressivität bei Vielsehern von Wrestling-Sendungen stellten auch Gentile, Linder und Walsh (2003) fest.



Für die meisten Mädchen diente die Ablehnung von Wrestling der Stärkung ihrer Geschlechtsidentität, d. h. sie setzten sich damit von der (männlichen) Welt der Gewalt ab. Für einige Mädchen bot Wrestling aber auch die Gelegenheit, männliche Verhaltensmuster zu entdecken und sich damit auseinander zu setzen.⁷⁵

3.2.9 Angstbewältigung und Angstlust

Ein weiteres von der Forschung diskutiertes Nutzungsmotiv von Mediengewalt ist die *Bewältigung von Angst*. Lothar Mikos (2001a, S. 21) behauptet z. B.: „Zahlreiche Filme der Genres, die auf die eine oder andere Art Gewalt thematisieren und darstellen, greifen Ängste und Unsicherheiten der Kinder und Jugendlichen auf, die mit der Entwicklung des eigenen Körpers und der eigenen Identität, mit dem Entstehen und Auflösen von Freundschaften und Beziehungen, dem Zusammenhang der Familie, aber auch der Ablösung vom Elternhaus zusammenhängen.“ Ähnlich meint Mathias Wierth-Heining (2000, S. 61): „Diese Ästhetik der dargestellten Gewalt kann als eine besondere Form der symbolischen Objektivation sozialer Ängste gesehen werden, die gerade für Jugendliche eine wichtige (entwicklungspsychologische) Bedeutung hat und auf die Faszination einwirkt.“ Im Hinblick auf eine empirische Bestätigung solcher Vermutungen konstatieren Sparks und Sparks (2000, S. 84), „that there is little evidence that people commonly seek out scary films for the purpose of fear reduction, even though in some situations, the evidence suggests that it might be effective.“

In einigen Studien sind allerdings Hinweise darauf gefunden worden, dass Rezipienten Gewalt konsumieren, um Ängste abzubauen. So legen Peter Vitouch und Günter Kernbeiß (1998, S. 601f.) z. B. Daten vor, wonach Kinder mit hoher Ängstlichkeit einen hohen Fernsehkonsum besitzen. Nach Ansicht der Autoren kann angenommen werden, dass nicht der erhöhte Konsum von Krimis zu Angst geführt hat, „sondern vielmehr ihre Angst (und der Wunsch nach einer kontrollierten Bewältigung) kausal mit dem Fernsehkonsum zu tun hat.“ Vitouch (2000) berichtet in „Fernsehen und Angstbewältigung. Zur Typologie des Zuschauerhaltens“ über die Befunde verschiedener Experimente. So wurde festgestellt (vgl. Vitouch 2000, S. 136), dass es besonders ängstliche Rezipienten gibt, die hinsichtlich ihres Neurotizismuswertes und hinsichtlich ihres Verhaltens auffällig sind, bei direkter Befragung ihre Angst jedoch leugnen (Angstabwehr). Dabei neigen nach Vitouch gerade diese angstneurotischen Patienten besonders stark zum Konsum angsterregender Inhalte im Fernsehen.⁷⁶ Vitouch und Kern-

⁷⁵ Zu dem Ergebnis, dass Gewaltdarstellungen v. a. Jungen die Möglichkeit zur Auseinandersetzung mit der eigenen Geschlechtsrolle bieten, sie aber auch für Mädchen für eine Auseinandersetzung mit der männlichen Geschlechtsrolle hilfreich sein können, kam auch Sandra Caviola (2000) in einer aus teilnehmender Beobachtung und qualitativen Interviews mit Kindern, Eltern und Erziehern bestehenden qualitativen Studie zur Gewaltrezeption von Kindergartenkindern.

⁷⁶ Ferner hat Vitouch (2000, S. 118) in einem anderen Experiment einen Zusammenhang zwischen Ängstlichkeit und mangelndem Selbstbewusstsein aufgefunden. Vitouch (2000, S. 137) schreibt: „Ängstliche Menschen scheinen in ihrer Wahrnehmung eine Tendenz zur Vereinfachung, zur sozialen Stereotypenbildung aufzuweisen.“



beiß (1998, S. 601f.) können empirisch belegen, dass bei Kindern mit Todeserfahrung in der Familie die Ursache von Angst zweifelsfrei der Erfahrung zugeordnet werden kann und nicht die Folge des Fernsehkonsums ist (1998, S. 602): „Es kann also angenommen werden, dass nicht der erhöhte Konsum von Krimis [...] zu ihrer Angst geführt hat, sondern vielmehr ihre Angst (und der Wunsch nach einer kontrollierten Bewältigung) kausal mit dem Fernsehkonsum zu tun hat.“

Die Thematik der Todeserfahrung steht im Übrigen auch in einem Forschungsprojekt von Dieter Lenzen (vgl. „Das Problem ist die Kausalitätsannahme“ 2003) im Zentrum.⁷⁷ In Berlin und Brandenburg wurden 40 mindestens 18 Jahre alte Schülerinnen und Schüler (zur Hälfte weiblich und männlich) ausgewählt, wobei Todeserfahrungen (selbst erlebte lebensbedrohliche Situationen; Tod von Familienangehörigen, Freunden und Bekannten) sowie Glaubenshintergründe (transzendente Vorstellungen sowie religiöse und liturgische Praxis) berücksichtigt wurden. In Interviews wurde nach Lebens- und Glaubenshintergrund, persönlichen Todeserfahrungen, Medienerfahrungen (u. a. Nutzung von Inhalten, die Tod und Gewalt zeigen) und Medienkompetenz (technische Fertigkeiten, Erfahrung mit Medienproduktion) gefragt. Einige Wochen danach wurden die Versuchspersonen mit dem Film „Ghost“⁷⁸ konfrontiert, über den sie eine schriftliche Nacherzählung verfassten. Vier bis fünf Tage später folgte ein weiteres Interview über die Darstellung von Tod und Sterben im Film. Die Wahrnehmungs- und Verarbeitungsweisen der Todes- und Gewaltdarstellungen wurden mit den Erfahrungen und Vorstellungen der Jugendlichen verglichen.

Erste Ergebnisse (der Abschluss der Datenerhebung soll 2004 erfolgen) haben Achim Hackenberg und Daniel Hajok (2002, S. 10) berichtet: „Bereits Jugendliche aus einer Altersgruppe und mit vergleichbarem Bildungshintergrund nehmen Todes- und Gewaltdarstellungen in Filmen sehr verschieden wahr und verarbeiten sie unterschiedlich.“ Selbst eindeutige Filmsequenzen über Töten und Sterben werden sehr individuell wahrgenommen (unterschiedliche Perspektiven z. B. aus der Sicht des Täters oder Opfers bzw. auch der Blick auf die Folgen) und unterliegen bei der Verarbeitung unter-

⁷⁷ Lenzen ist auch Koautor eines von Barbara Drinck u. a. (2001) verfassten Beitrags, in dem verschiedene Kritikpunkte gegen die Medienwirkungsforschung angeführt werden (2001, S. 5f.): „[...] die Übernahme des physikalischen Begriffs linearer Wirkung, der aus der Beschreibung der (physikalischen) Kraft übernommen wurde, die damit verbundene Annahme einer reproduzierbaren Wirkung, die Verobjektivierung des Rezipienten, dessen Kognition als mediales Wirkungsobjekt konzipiert wird, der Kausalitätsbegriff, die Unterkomplexität der Variablenisolierung.“ Der Wirkungsforschung im so verstandenen Sinne setzen die Verfasser ihren Ansatz einer „*erziehungswissenschaftlichen Medienrezeptionsforschung*“ entgegen, die sich auf individuelle Rezeptionsweisen konzentriert. In der Sprache der Autoren ausgedrückt (2001, S. 9): „In diesem Theoriekontext wird die Rezeption von ‚Wirklichkeit‘, zu der auch die Medienwirklichkeit gehört, als eine Kommunikatbildung und Kommunikation von Kommunikaten in einer Verstehenssituation definiert.“ Bei ihrer vehementen Kritik sind die Verfasser mit der tatsächlichen Wirkungsforschung allerdings offenbar nicht besonders gut vertraut (z. B. ist die sog. „lineare Wirkung“ schon seit den zwanziger Jahren bzw. den „Payne Fund Studies“ als widerlegt anzusehen, vgl. z. B. Kunczik/Zipfel 2001, S. 287ff. und Werret W. Charters betonte schon 1933, S. 16f., identische Medieninhalte würden von verschiedenen Rezipienten unterschiedlich genutzt). Drinck, Lenzen u. a. bauen hier in höchst eigenwilliger Sprache einen Popanz der Wirkungsforschung auf, um ihren eigenen, in seinen Befunden bislang eher trivialen Ansatz der „erziehungswissenschaftlichen Rezeptionsforschung“ als „Wundermittel“ dagegengzustellen. Vgl. zu einem ähnlichen Vorgehen auch Fritz 2003d (vgl. Kapitel 4.5.3, 4.6.5).

⁷⁸ Nach Hackenberg und Hajok (2002, S. 9) ist in diesem Film gewaltsamer Tod ein zentrales Thema. Ferner werden „gängige“ Vorstellungen von Tod, Sterben und einem Leben nach dem Tod aufgegriffen.



schiedlichen Deutungen (z. B. als Unfall, Mord oder gerechte Strafe). Als wichtigste Faktoren, die Wahrnehmung und Verarbeitung der Todes- und Gewaltdarstellungen beeinflussen, haben sich Geschlecht, persönliche Erfahrungen mit Tod und Gewalt, Glauben und religiöser Hintergrund sowie individuelle Vorstellungen von Tod und Gewalt herauskristallisiert. Hinsichtlich des Geschlechts zeigte sich, dass Mädchen bei der Wahrnehmung und Verarbeitung von Tod und Gewalt ein besonderes Augenmerk auf die Opfer und Hinterbliebenen haben. Auch identifizierten sie sich mehr als Jungen mit einzelnen Personen und deren Schicksal, d. h. sie waren stärker emotional eingebunden. Die Aufmerksamkeit der Jungen dagegen galt v. a. Stunts und Trickszenen (vgl. Hackenberg/Hajok 2002, S. 11). Die geschlechtsspezifische Rezeption wurde von den persönlichen Erfahrungs- und Glaubenshintergründen überlagert. Dabei machten unmittelbare persönliche Todeserfahrungen „in aller Regel sensibel für mediale Todesdarstellungen“ (Hackenberg/Hajok 2002, S. 12). Die persönlichen Vorstellungen von Tod und Gewalt werden als Resultat der Reflexion persönlicher Erfahrungs- und Glaubenshintergründe gesehen. Die Autoren konstatieren (2002, S. 13), „dass in erster Linie die medial vermittelten Vorstellungen von Tod und Gewalt irritieren und zur Reflexion anregen, die nahe an die bereits bestehenden Konzepte seitens der Rezipienten herankommen.“

Zur Erklärung angstmotivierter Mediennutzung eignet sich das von Grimm (1999, S. 334f.) entwickelte „*Modell der analogischen und kontrastiven Programmverbindungen*“. Grimm beschreibt darin zwei Varianten des „TV-Gefühlsmanagements“. Die erste Variante, die *analogisch konfrontierende Nutzungsart*, beruht auf inhaltlicher Übereinstimmung zwischen Zuwendungsdisposition und Programminhalt und zielt „auf Konfrontation mit einem kritischen Gefühlskomplex ab“. Das bedeutet, dass sich Rezipienten gerade solchen Medieninhalten aussetzen, die ein problematisches Gefühl hervorrufen, um durch dessen Stimulation auch die Bearbeitung und Kontrolle dieses Gefühls zu aktivieren, was „zu einer Abschwächung der emotionalen Disposition führen kann, allerdings nicht führen muss [...]“ (Grimm 1999, S. 335). In Bezug auf die Angstthematik schreibt Grimm (1999, S. 339): „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 Steuerungspotenzial angeregt, so dass sich durch die Angststimulation potenziell auch das *Angstmanagement* verbessert.“ Die zweite Variante des Gefühlsmanagements ist die *kontrastiv-kompensierende Nutzungsart*, bei der Zuwendungsdisposition und Programminhalt divergieren. Es werden der zu bekämpfenden Emotion entgegengesetzte Medieninhalte genutzt, „die unerwünschte Emotionen unterbrechen, vermeiden und/oder blockieren sollen.“ (Grimm 1999, S. 335). Grimm (1999, S. 335) stellt fest, dass diese Variante dem Eskapismus-Konzept nahekommt,⁷⁹ allerdings keine Realitätsflucht bedeute: „Ziel ist nicht etwa ein endgültiges Verlassen der belastenden Realität in Richtung irrealer Traumwelten.“

⁷⁹ Eskapismus, z. B. in Form einer Ablenkung von Problemen in Elternhaus, Schule und mit Gleichaltrigen, kann eine weitere Motivation zur Nutzung violenter Medieninhalte sein (vgl. z. B. Bonfadelli 2000, S. 241).



Vielmehr geht es um eine *Veränderung der kognitiven und emotionalen Relevanzen*, die sich für das Individuum als belastend bzw. desorientierend erwiesen haben. Durch *kontrastiv-kompensatorische Fernsehnutzung* lässt sich *ein zur Realität alternatives und zur persönlichen Disposition kontrastives Informationsmilieu* herstellen, das die Korrektur von Orientierungsfehlern erleichtert und die Umweltanpassung erhöht. Im günstigen Fall werden dabei auch sozioemotionale Defizite kompensiert, wie etwa ein Mangel an Lebensmut durch die Rezeption antidepressiver Informationen.“

Nach diesem Modell kann folglich die gleiche emotionale Ausgangslage zu entgegengesetzten Programmpräferenzen führen. Für welche Variante sich ein Rezipient entscheidet, ist laut Grimm (1999, S. 337, 343) situations- und stimmungsabhängig und wird zudem durch individuelle Charakteristika wie die Empathiefähigkeit und den Grad der als angenehm empfundenen Reizstärke bestimmt.

In einer Befragung von 1.042 Personen stellte Grimm fest, dass hohe Angstwerte mit einer deutlichen Präferenz für Fernsehgewalt (v. a. Horrorfilme)⁸⁰ einhergingen. Dies war v. a. dann der Fall, wenn die Probanden zugleich eine Tendenz zur Erlebnissuche und geringe Empathie aufwiesen. Empathischere Personen und solche, bei denen die Neigung zur Reizsuche wenig ausgeprägt war, bevorzugten hingegen im Sinne einer kontrastiv-kompensatorischen Fernsehnutzung Romantikfilme. Der Zusammenhang zwischen Angst und Horrorfilmkonsum zeigte sich v. a. für Jugendliche. Mit dem Alter gingen die „Grundängstlichkeit“ und damit auch der „mediale Angstthematisierungsbedarf“ und der Horrorfilmkonsum deutlich zurück (Grimm 1999, S. 323). Diesen Befunden zur Nutzungsmotivation entsprechend, konstatierte Grimm (1999, S. 721) im Rahmen von ihm durchgeführter Experimente auch, dass Gewaltdarstellungen bei 12- bis 15-jährigen Jugendlichen keineswegs mehr, sondern eher weniger Angst auslösten als bei älteren Personen. Dies führt er darauf zurück, „dass Jugendliche Gewaltdarstellungen als Mittel zum Angstmanagement benutzen, um ihre unangenehm hohe Ängstlichkeit zu reduzieren.“

Außerdem kam Grimm nicht nur für Jugendliche zu dem Ergebnis, dass Probanden, die Kampfsportszenen und andere actionbetonte Spielfilmausschnitte gesehen hatten, stärker als zuvor der Ansicht waren, ihr Leben selbst gestalten zu können und nicht so sehr von unbeeinflussbaren Faktoren (z. B. Krankheit, Naturkatastrophen usw.) abhängig zu sein. Grimm (1999, S. 719) folgert: „Die Erhöhung internaler Kontrollenerwartung, die Kampfsport- und Actionfilme als Gratifikation den Rezipienten gewähren, bildet die entscheidende Motivgrundlage dafür, das betreffende Genre zukünftig zu präferieren. Die ‚belohnende‘ Wirkung besteht darin, dass die Rezipienten durch den symbolischen Anschluss an durchsetzungsstarke Filmfiguren ihre Ich-Stärke affirmieren und dabei Erfahrungen lebensweltlicher Fremdbestimmtheit durch ein mediales Kontrastprogramm ausgleichen.“

⁸⁰ Auch Mikos (2002, S. 13) argumentiert: „Wie kein anderes Genre greift der Horrorfilm symbolisch die sozialen Ängste, die in einer Gesellschaft kursieren, auf [...]. Das macht ihn für das Publikum attraktiv, denn auf diese Weise stellt er symbolisches Material bereit, das auch zur Bearbeitung dieser Ängste dient.“



Weitere Belege für eine solche kontrastiv-kompensatorische Nutzungsmotivation erbrachten auch einige andere Studien, die für Kinder nachwiesen, dass die Identifikation mit dem guten, erfolgreichen Helden eines violenten Films, der alle Gefahren überwindet und über das Böse triumphiert, einen Beitrag zur Angstbewältigung und zur Steigerung des Selbstbewusstseins leisten kann (vgl. z. B. Caviola 2000; Götz/Ensinger 2002; Paus-Haase 1998; 1999; Valkenburg/Cantor 1999, S. 147).

Im Einklang hiermit stehen auch die Befunde der UNESCO-Studie von Groebel (1998), der feststellte, dass 12-Jährige in den verschiedensten Ländern Actionhelden zum Vorbild haben (Jungen: 30 %, Mädchen: 21 %). Der bekannteste und beliebteste Actionheld war die Figur des „Terminator“ (Arnold Schwarzenegger). 51 % der Kinder aus einer hochaggressiven Umgebung wollten gerne sein wie er, aber auch 37 % der Kinder aus gewaltärmeren Regionen betrachteten ihn als Vorbild.⁸¹

Zur Verarbeitung von Ängsten sind violente Medieninhalte für Kinder allerdings offenbar nur dann geeignet, wenn ein gutes Ende der Geschichte absehbar ist. Joachim von Gottberg (2003, S. 26) etwa argumentiert, dass die Möglichkeit, durch furchterregende Medieninhalte „diffuse innere Ängste zu verarbeiten“, nur dann funktioniere, „wenn Kinder während des Films nie die Sicherheit verlieren, dass die Person, mit der sie den Film erleben, der Sieger des Konflikts sein wird.“ In einer Untersuchung von Cantor und Nathanson (1997) berichteten Eltern, deren Kinder von Medieninhalten geängstigt worden waren, dass sich diese für violente Medieninhalte interessierten, in denen das Gute über das Böse siegt. Andere violente Programme übten keine besondere Anziehungskraft auf sie aus.

In diesem Kontext ist auch das Phänomen der so genannten „*Angstlust*“ relevant. Angstlust entsteht, wenn sich Individuen absichtlich einer „Gefahr“ aussetzen, in der Hoffnung, diese überwinden und Sicherheit wiedererlangen zu können. Der Psychoanalytiker Michael Balint (1959, S. 20f.) hat das Phänomen der Angstlust am Beispiel von Vergnügungen wie Achterbahnfahrten verdeutlicht, bei denen die Angst in einer Furcht vor dem Verlust des Gleichgewichts bzw. Bodenkontakts besteht. Solche Situationen seien durch drei Aspekte gekennzeichnet: „a) ein gewisser Beitrag an bewusster Angst oder doch das Bewusstsein einer wirklichen äußeren Gefahr; b) der Umstand, dass man sich willentlich und absichtlich dieser äußeren Gefahr und der durch sie ausgelösten Furcht aussetzt; c) die Tatsache, dass man in der mehr oder weniger zuversichtlichen Hoffnung, die Furcht werde durchgestanden und beherrscht werden können und die Gefahr werde vorübergehen, darauf vertraut, dass man bald wieder unverletzt zur sicheren Geborgenheit werde zurückkehren dürfen. Diese Mischung von Furcht, Wonne und zuversichtlicher Hoffnung angesichts einer äußeren Gefahr ist das Grundelement aller Angstlust (thrill).“

Dementsprechend ist z. B. der Thriller, wie Mikos (2001d, S. 16) herausstellt, ein Genre, das Angstlust ermöglicht, da es nicht nur negative „Erwartungsaffekte“⁸² wie Angst, Furcht und Schrecken, sondern auch positive wie Hoffnung und Zuversicht enthalte. Damit werde es für den Zuschauer möglich, „negativ bewertete Gefühle wie Angst und Furcht lustvoll zu erleben.“ Angstlust wird aber auch schon durch die Tatsache ermöglicht, dass sich der Rezipient nicht selbst in einer gefährlichen Situation befindet, sondern entsprechende Szenen nur beobachtet. Nach Mikos (2001d, S. 16) gilt: „Aufgrund der Tatsache, dass sich die Zuschauer im Kinosessel und auf dem heimischen Sofa sicher fühlen können, haben sie die Möglichkeit, sich lustvoll den Ängsten hinzugeben, die die inszenierten Situationen in den Filmen und Fernsehsendungen bei ihnen heraufbeschwören.“

3.2.10 Aggressive Prädispositionen

Das im vorigen Kapitel beschriebene Modell von Grimm eignet sich auch, um das in vielen Studien beobachtete Phänomen zu erklären, dass sich Individuen, die bereits violente Prädispositionen besitzen, verstärkt gewalttätigen Medieninhalten aussetzen (vgl. z. B. Aluja-Fabregat 2000; Cantor/Nathanson 1997; Strasburger/Wilson 2002, S. 82; Kapitel 3.4.3.5, 4.6.1). Die Kausalitätsrichtung des Zusammenhangs zwischen Mediengewaltkonsum und aggressiver Persönlichkeit ist zumeist nicht eindeutig zu bestimmen, und oft wird von einer Wechselwirkung beider Faktoren ausgegangen.

Dass Mediengewaltnutzung allerdings nicht unbedingt darauf abzielt, gewalttätiges Verhalten zu bestärken, legen Grimms Befunde nahe. Grimm (1999, S. 333) fand „eindeutige Hinweise auf einen *Zusammenhang zwischen aggressiven Dispositionen und der Bevorzugung gewaltthematisierender fiktionaler Genres*.“ Noch stärker fielen die Zusammenhänge mit Reality-TV-Präferenzen⁸³ aus, die allerdings (ähnlich wie die Zuwendungsbereitschaft zu Katastrophen und Gewaltnachrichten) zugleich auch mit einer höheren Aggressionshemmung einhergingen. Gemeinsam mit der Gewaltneigung fand Grimm zudem auch eine Legitimation von Erziehungsgewalt und eine starke Befürwortung ordnungschaffender staatlicher Gewalt, die Privatgewalt abschrecken und verhindern soll.

Grimm (1999, S. 377) schließt daraus, dass zwar insgesamt der Eindruck entstehe, „dass der häufige Spielfilmgewaltkonsum mit einem Geflecht antisozialer Einstellungen korrespondiert, in dessen Zentrum Aggression und Violenz stehen.“ Dies bedeute

⁸² „Erwartungsaffekte“ sind diffuse, auf die Zukunft bzw. das Eintreten eines Ereignisses gerichtete Gefühle. Bei der Filmrezeption geht es weniger darum, mit dem sich fürchtenden Helden mitzufühlen, als darum, dass „im Film mit Hilfe von Dramaturgie und Gestaltungsmitteln Situationen aufgebaut werden, die uns in die Erwartung von Angst, Furcht oder Schreck versetzen [...]“ (Mikos 2001d, S. 16).

⁸³ Interessanterweise galt dies nicht nur für Reality-Sendungen, die Verbrechen oder Unfälle thematisierten, sondern auch für „gefühlsselige“ Varianten wie „Traumhochzeit“ oder „Bitte melde dich“, was Grimm (1999, S. 334) mit der Möglichkeit eines „Gefühlsausgleichs“ erklärt. Zur Motivation des Reality-TV-Konsums vgl. auch Eberle 2000.



jedoch nicht, „dass Spielfilm-Gewalt-Intensivnutzer sich absichtsvoll selbst eine Gewaltstimulation verordnen.“ Die Befragungsdaten ließen vielmehr auf eine „*Doppeldisponierung* durch Aggression und Aggressionskontrolle“ schließen. Ein solches „Dispositionsgefüge ist nicht mit der Vorstellung vereinbar, dass die Stimulation von Gewalt oder deren einfache Bestätigung das eigentliche Weil-Motiv der Spielfilmgewaltnutzung sei; vielmehr scheint der Bedarf nach *Beherrschung eigener Violenzpotenziale* die Attraktivität fiktionaler Gewaltdarstellungen wesentlich mitzubestimmen.“ Grimm (1999, S. 379f.) meint, dass es den Vielsehern von Spielfilmgewalt „weniger um die Steigerung, als vielmehr um die Steuerung von als problematisch empfundenen *Gefühls- und Kognitionskomplexen* geht.“ Eine „einseitige Verarbeitung ausschließlich in Richtung auf eine Erhöhung der Gewaltbereitschaft“ sei bei diesen Rezipienten unwahrscheinlich. „Ziel des TV-Gefühlsmanagements scheint vielmehr zu sein, Reibungsflächen zwischen Individuum und Umwelt spielerisch abzarbeiten. Die Frage, ob dadurch vorhandene Gewaltdispositionen verstärkt werden, lässt sich vorläufig nicht beantworten.“

Zusammenfassung:

Die verschiedenen Erklärungsansätze für die Nutzung violenter Medieninhalte schließen sich zumeist nicht gegenseitig aus, sondern können sich ergänzen. Welche Motive jeweils zutreffen, hängt stark vom betroffenen Rezipienten ab. So konstatieren z. B. Valkenburg und Cantor (2000, S. 149) in Bezug auf Kinder, „there are important individual differences in children’s preferences for certain types of entertainment and [...] exposure to scary themes may serve various functions for different children.“ Diese unterschiedlichen Funktionen sind bislang nicht in eine umfassende Theorie der Nutzungsmotive von Gewaltinhalten integriert worden. Auch Zillmann (1998b, S. 209) kommt zu dem Schluss: „[...] there is no single quality of violence, nor a single circumstance in the exposure to its depiction, that could adequately explain the apparent attraction of the portrayals in question. Rather, there seems to exist a multitude in conditions that are poorly interrelated and, hence, difficult to integrate into a universal theory.“ Nötig sind, wie auch Valkenburg und Cantor (2000, S. 149) fordern, mehr Studien, die verschiedene Programmaspekte systematisch manipulieren, um Elemente von Programmen zu verstehen, die anziehend auf die Rezipienten wirken. Wie Sparks und Sparks (2000, S. 80f.) herausstellen, ist es durchaus möglich, dass es nicht die Gewalt als solche ist, die gewalttätige Filme attraktiv macht, sondern dass die Anziehungskraft auf Variablen beruht, die mit Gewaltdarstellungen üblicherweise einhergehen, wie z. B. Spannung. Eine empirische Prüfung dieser Vermutung steht allerdings noch aus. Sparks und Sparks (2000, S. 81) konstatieren: „One obvious lack in the current research on the appeal of media violence is a systematic program of experimental research that assesses levels of enjoyment after manipulating levels of violence in program content while holding other variables constant.“ Ein solches systematisches Programm ist allerdings noch nicht in Sicht. Daher sollen abschließend die für die Attraktivität von Gewaltdarstellungen verantwortlichen Faktoren noch einmal in einer Tabelle zusammengefasst werden (Goldstein 1998b, S. 223):⁸⁴

↑ ⁸⁴ Übersetzung nach Gleich 2004, S. 597.



TABELLE 2: FAKTOREN FÜR DIE ATTRAKTIVITÄT VON GEWALTDARSTELLUNGEN

Merkmale der Rezipienten	<p>Zuschauer, die durch Gewaltdarstellungen am ehesten angesprochen werden ...</p> <ul style="list-style-type: none"> sind männlich sind überdurchschnittlich aggressiv sind eher extrovertiert und haben ein ausgeprägteres Bedürfnis nach Sensation und Anregung (Arousal) haben eine überdurchschnittliche Neugier nach Verbotenem/Ungewöhnlichem sind auf der Suche nach sozialer Identität beziehungsweise Gruppenintegration (soziale Integration; Abgrenzung von Erwachsenen; Mutproben) zeigen ein höheres Maß an sozialer Isolation und emotionaler Unsicherheit haben ein überdurchschnittliches Bedürfnis nach der Darstellung von Gerechtigkeit besitzen die Fähigkeit zur emotionalen Distanz gegenüber dargestellter Gewalt <p>Gewaltdarstellungen werden genutzt ...</p> <ul style="list-style-type: none"> zum Mood Management als Möglichkeit zum emotionalen Ausdruck/zur emotionalen Kontrolle zur Regulation von Spannung und Arousal zur Angstbewältigung zur spannenden Unterhaltung als Eskapismusmöglichkeit zur Befriedigung des Bedürfnisses nach Identifikation
Merkmale des Inhalts	<p>Die Attraktivität von Gewaltdarstellungen wird gesteigert, wenn ...</p> <ul style="list-style-type: none"> Hinweise auf Fiktionalität vorhanden sind Übertreibungen und Verzerrungen vorhanden sind sie ein hohes Fantasie- und Imaginationspotenzial enthalten die Handlungen eine hohe Vorhersagbarkeit haben am Ende eine „gerechte“ Lösung eines Konflikts präsentiert wird
Merkmale des Kontextes	<p>Violente Darstellungen sind attraktiver ...</p> <ul style="list-style-type: none"> in einem sicheren familiären Umfeld in einem bedrohlichen Umfeld



3.3 Wirkungstheorien

3.3.1 Katharsis

Die Katharsisthese, d. h. die Annahme, dass der Konsum medialer Gewalt durch das Ausleben von Phantasieaggression eine Aggressivitätsreduktion bewirke, wurde, wie bereits dargestellt (vgl. Kapitel 2.2), schon vor Beginn des hier betrachteten Untersuchungszeitraums als widerlegt angesehen. Dies entspricht noch immer dem Stand der Forschung (vgl. z. B. Calvert 1999, S. 46–48; Cantor 2003b, S. 202; Kunczik 1998, S. 67–73; Miron 2003, S. 449; Sparks/Sparks 2000, S. 82; Tamborini 2003, S. 422; Zillmann 1998a; 1998b, S. 186), den z. B. Brad J. Bushman und L. Rowell Huesmann (2001, S. 236) mit den Worten charakterisieren: „There is not a shred of convincing scientific data to support this theory.“

Folgt man der Argumentation Ron Tamborinis (2003, S. 421–426), so ist das Auftreten kathartischer Effekte durch den Konsum von Mediengewalt schon deswegen unwahrscheinlich, weil violente Fernsehhalte nicht dazu angetan sind, die Bedürfnisse, die durch Wut und Ärger entstehen, zu befriedigen. Während Medieninhalte bei Gefühlen, die eine kognitive Bewältigung ermöglichen (wie z. B. Kummer) kathartische Wirkungen haben könnten, sei dies bei einem Gefühl der Wut nicht der Fall. Dieses löse ein Bedürfnis nach einer Handlung (v. a. Aggression) aus oder erfordere kognitive Strategien, die das Nachdenken über den Verärgerungsgrund verhindern oder dessen Bewertung verändern. Dies könnten violente Medieninhalte nicht leisten, im Gegenteil seien sie eher geeignet, die feindseligen Gefühle zu verfestigen.

Allerdings gibt es noch immer Autoren, die weiterhin katharsistheoretische Vorstellungen vertreten. So behauptet etwa Jib Fowles (1999, S. IX): „The fantasy mayhem on the television screen [...] helps the child to discharge tension and animosities.“ Dass vielen Forschern der Abschied von der „Legende“ der Katharsisannahme (Harris/Scott 2002, S. 312) schwer fällt, zeigen auch Äußerungen, denen zufolge die mangelnde empirische Unterstützung der Katharsisthese auf Defiziten in der Untersuchungsanlage beruht. Clark McCauley (1998, S. 148) z. B. kritisiert u. a., dass die Rezipienten in den Experimenten zur Katharsisthese nur kurze Filmausschnitte gezeigt bekommen hätten, für kathartische Wirkungen aber möglicherweise das Sehen ganzer Filme erforderlich sei. McCauley äußert die Vermutung, dass Berichte über Katharsiseffekte „may turn out to be only the tip of a phenomenon that deserves more careful attention.“

Bisher vorliegende Befunde deuten allerdings darauf hin, dass weniger katharsistheoretische Überlegungen als alternative Erklärungen für in manchen Studien durchaus konstatierte Aggressionsminderungen durch den Konsum von Mediengewalt Beachtung verdienen. In diesem Kontext sind die Experimente von Jürgen Grimm (1999; 2002) erwähnenswert. Aufgrund mehrerer Studien, die an anderer Stelle (vgl. Kapitel 3.3.8, 3.3.9, 3.4.2.3, 3.4.2.4) ausführlicher geschildert werden, kam Grimm (1999, S. 717) zu dem Schluss, es gebe „empirische Belege dafür, dass Spielfilmgewalt zumindest



kurzfristig eine Aggressionsminderung induziert.“ Allerdings, und dies ist der zentrale Punkt, interpretiert Grimm seine Befunde nicht im Sinne eines Katharsiseffekts. Vielmehr stellte er fest, dass der Konsum gewalttätiger Medieninhalte, insbesondere „schmutziger“, d. h. in ihren grausamen Konsequenzen gezeigter Gewalt, in seinen Untersuchungen eine massive Zunahme von Angst hervorrief. Grimm (1999, S. 717) resümiert daher, dass Gewaltdarstellungen v. a. Angst erzeugten, die möglicherweise violenzfördernde Wirkungen neutralisiere oder überbiete. Für die von ihm beobachtete, durch Spielfilmgewalt induzierte kurzfristige Aggressionsminderung gelte, dass „[...] die Pazifizierung des Publikums nicht als ‚Abfuhr aggressiver Energien‘ zu deuten ist, sondern als *negatives Lernen* im Rahmen einer komplexen Gewaltdramaturgie.“ In einem seiner Experimente stieß Grimm (2002, S. 169–173) zudem auf einen so genannten „*Tragikeffekt*“. Er zeigte seinen 120 Versuchspersonen (60 männlich, 60 weiblich, Alter zwischen 11 und 60 Jahren) verschiedene Varianten von Ausschnitten aus dem Film „Die Klasse von 1984“. Darin ging es um Gewalt zwischen aggressiven Schülern und einem mit Gewalt reagierenden Lehrer. Eine der insgesamt vier Gruppen sah eine „Happy-End-Variante“, in der die immer weiter eskalierende Schülergewalt mit einer „Bestrafung“, d. h. mit dem Tod der Schüler, endet. Eine andere Gruppe sah eine Variante mit „tragischem Schluss“, bei dem der Lehrer bei einem Angriff auf die violenten Schüler zu Tode kommt. Grimm konstatierte eine stärkere Aggressionsminderung bei der „Tragik-Version“ als bei der „Happy-End-Variante“. Außerdem zeigte sich bei der „Tragik-Version“ bei Erwachsenen eine Toleranzsteigerung und bei Jugendlichen zumindest eine Abschwächung von Intoleranz (die bei der „Happy-End-Version“ zu finden war). Grimm (2002, S. 172) interpretiert seine Befunde (in allerdings etwas gewagter Weise) dahingehend, dass das tragische Ende insbesondere bei den Erwachsenen, die sich vermutlich eher mit dem Lehrer als mit den Schülern identifizierten, durch die „tragische Erschütterung“ zu einer Förderung der Fähigkeit geführt habe, sich mit unabänderlichen Tatbeständen abzufinden und eine „weltüberlegene Gelassenheit“ und damit auch größere Toleranz anderen gegenüber zu entwickeln. Grimm vertritt die Ansicht, dass diese Wirkung dem klassischen Katharsiskonzept von Aristoteles, d. h. einer Reinigung der Affekte durch die Tragödie, entspreche. Diese Art der Katharsis unterscheidet er allerdings sehr deutlich von dem in der Kommunikationswissenschaft verwendeten Katharsiskonzept. Grimm (2002, S. 172) argumentiert, von „Katharsis“ oder „Tragikeffekt“ solle nur dann die Rede sein, „wenn Opferrezeptionen bei Spielfilmgewalt auf eine toleranzsteigernde, *weltüberlegene Gelassenheit* zulaufen. Davon deutlich geschieden ist etwa die ‚Katharsis‘-Definition von S. Feshbach, der ‚Katharsis‘ im Gefolge der Psychoanalyse als stellvertretendes Abreagieren von Aggressionen in der Phantasie auffasst [...]. Damit unterstellt er eine täterzentrierte Rezeption von Mediengewalt, von der die hier vertretene opferzentrierte Interpretation von Tragik diametral abweicht.“

Diese Ausführungen von Grimm deuten bereits auf die Problematik unterschiedlicher Auslegungen von „Katharsis“ hin. Nicht zuletzt vor dem Hintergrund der Widerlegung kathartischer Effekte von Mediengewalt im von Feshbach u. a. verstandenen Sinne (vgl. Kapitel 2.2) ist in letzter Zeit das Begriffsverständnis von „Katharsis“ stärker in den



Fokus des Interesses getreten. Durch die Rückführung des Wortes auf seine ursprüngliche Bedeutung haben einige Autoren zu eruieren versucht, welches noch unausgeschöpfte Potential ein auf seine Wurzeln zurückgeführtes Katharsiskonzept für die Medienwirkungsforschung aufweist.

So konstatierten Burkhard Freitag und Ernst Zeitter (1999a), „Katharsis“ sei in der Gewaltwirkungsforschung ausschließlich für aggressionsmindernde Wirkungen des Medienkonsums verwendet worden, die gestalterischen Merkmale der medialen Darstellung hätte man jedoch vernachlässigt. Im Rahmen der Gewaltwirkungsforschung gehe man davon aus, so Freitag und Zeitter (1999a, S. 25), „dass durch Mediengenuss nur Stimmungen und Gefühle abgebaut werden können, die die Zuschauer bereits haben.“ Die Tragödie aber rufe Gefühle zunächst erst einmal hervor. Für Aristoteles sei es unerheblich gewesen, wie die Zuschauer vor dem Betrachten der Tragödie gestimmt waren. Auch habe sich die Wirkungsforschung auf aggressive Stimmungen beschränkt, wohingegen bei Aristoteles Furcht und Mitleid im Zentrum gestanden haben. Ferner gehe die Forschung davon aus, dass aggressiv gestimmte Zuschauer sich genau so fühlten wie aggressive Darsteller. Aber zwischen den Gefühlen der Zuschauer und denen der dargestellten Handelnden in einer Tragödie bestünden Differenzen, „denn schließlich soll das Betrachten ja auch eine Form des Genusses sein.“ (Freitag/Zeitter 1999a, S. 26). In der Forschung werde ferner unterstellt, dass die Handlungen der Darsteller genau den Handlungsneigungen der Zuschauer entsprechen würden, aber die Wirkung der Tragödie beruhe nicht auf dieser Annahme. Auch die Reduktion des Katharsiskonzepts auf kurzfristige Verhaltensänderungen entspreche nicht der aristotelischen Konzeption, die eine innere Befindlichkeit bzw. Stimmung meine. Freitag und Zeitter (1999a, S. 26) schlussfolgern: „Warum kathartische Effekte ausschließlich bei medialen Gewaltdarstellungen geprüft worden sind, ist, geht man von Aristoteles aus, kaum nachvollziehbar.“ Durch die „ausschließliche Konzentration auf (momentane) Aggressionen kommt die Möglichkeit läuternder, also purifikativer Medienwirkungen noch nicht einmal ansatzweise in den Blick.“ (Freitag/Zeitter 1999a, S. 26). Insbesondere wird auf den Katharsisbegriff von Gotthold Ephraim Lessing (1729–1781) verwiesen, der in der „Hamburgischen Dramaturgie“ (1767–1769) darunter eine durch das Ansehen von Tragödien bewirkte Reinigung von einem Übermaß an Furcht und Mitleid verstand, die in tugendhafte Fertigkeiten verwandelt würden. Durch den engen Katharsisbegriff der Gewaltwirkungsforschung sei der Blick auf negative Darstellungen und Wirkungen gelenkt worden, wohingegen Aristoteles (und Lessing) die positiven Wirkungen betont hätten. Deshalb, so Freitag und Zeitter (1999a, S. 27), „sind die medienpädagogischen Aspekte der Katharsis, die Festigung einer moralischen Haltung beim Zuschauer oder auch nur seine befreiende Entlastung, ohne empirischen Boden geblieben.“ Die künftige Forschung müsse die dramaturgische Qualität berücksichtigen. Es sei z. B. zu prüfen, ob ein inhaltlich bzw. dramaturgisch gut gemachter Film im Vergleich zu inhaltsähnlichen, schlecht gemachten Filmen zu anderen Wirkungen führe. In diesem Kontext wäre auch nach der Art der Katharsis zu fragen (Freitag/Zeitter 1999a, S. 27): „Stellen sich eher purgative oder eher purifikative Wirkungen⁸⁵ ein – oder vielleicht beides?“



⁸⁵ Purifikation meint reinigende Läuterung und Purgation eine erleichternde Entladung.



Näher mit dem Katharsisbegriff hat sich auch Daniel Hug (2003) befasst. Hug verfolgt die Geschichte des Katharsisbegriffs seit seinen Anfängen und kommt ebenfalls zu dem Schluss, dass der Terminus im Laufe der Zeit eine starke Veränderung erfahren habe. Nach Hug hat der Katharsisbegriff, so wie er in der Kommunikationswissenschaft verwendet wird, mit den Wurzeln des Terminus bei Aristoteles und bei Freud nicht mehr viel gemein. Der aristotelische Tragödienansatz, auf den der Katharsisbegriff zumeist zurückgeführt wird, weist, wie Hug (2003, S. 30) konstatiert, ein weites Interpretationsspektrum auf, das eine Berufung auf Aristoteles bei der Verwendung des Katharsisbegriffs problematisch macht und eine Verengung der kommunikationswissenschaftlichen Diskussion auf die Aggressionskatharsis als nicht gerechtfertigt erscheinen lässt. Hug (2003, S. 84f.) schreibt: „Nirgends ist bei Aristoteles die Rede von einer Reduktion von *Aggressivität*, und die Tragödien unterscheiden sich in den von Aristoteles als essentiell bezeichneten Elementen deutlich von den meisten der heutzutage in den Massenmedien gezeigten und in der kommunikationswissenschaftlichen Forschung verwendeten Gewaltdarstellungen. Darüber hinaus ist sehr unklar und umstritten, wie Aristoteles die Wirkung der Tragödie genau sieht. Der Verweis auf Aristoteles ist somit auf jeden Fall wenig hilfreich und vermutlich überhaupt unangebracht.“ In Bezug auf das psychoanalytische Katharsisverständnis stellt Hug heraus, dass dieses in der Katharsis eine Bewusstwerdung von Verdrängtem/Unbewusstem sieht, während dieser Aspekt in der späteren Diskussion und den experimentellen Untersuchungen keine Rolle mehr spielt. Hug (2003, S. 85) folgert: „Übrig bleibt also nur die vage Vorstellung irgendeines homöopathischen Prozesses, der bei der Rezeption von Gewaltdarstellungen stattfinden soll.“ Nach Hug würden „das tragische und das freudianische Katharsiskonzept schon den Grundannahmen widersprechen, die in der Untersuchung der kommunikationswissenschaftlichen Katharsis gültig sind und die so Eingang in Konzeptualisierung und Untersuchungsmethode finden.“ Hug plädiert dafür, das Katharsiskonzept nicht aufzugeben, sondern auf seine tatsächlichen Wurzeln zurückzuführen und so für die Kommunikationswissenschaft fruchtbar zu machen.

Eine andere, neue Richtung der Diskussion um die Katharsis haben Brad J. Bushman u. a. eingeschlagen. Dieses Forschungsteam hat sich gleichsam auf einer Meta-Ebene mit Katharsiseffekten befasst. Es wurde nicht nach tatsächlichen kathartischen Effekten gefragt, sondern untersucht, ob die (immer noch propagierte) Überzeugung, es gebe solche kathartischen Prozesse, das aggressive Verhalten dieser Annahme folgender Rezipienten beeinflusst. Brad J. Bushman, Roy F. Baumeister und Angela D. Stack (1999) legten in einem Experiment 360 Versuchspersonen (50% Frauen, 50% Männer) einen angeblichen Zeitungsartikel vor, in dem Katharsiseffekte für bestätigt bzw. für widerlegt erklärt wurden bzw. der eine neutrale Botschaft enthielt. Anschließend schrieben die Probanden einen Aufsatz über ein vorgegebenes Thema. Ein Teil der Versuchspersonen wurde durch eine negative Bewertung des Essays verärgert (der andere Teil erhielt den Aufsatz mit positiven Anmerkungen zurück). Im Anschluss daran reichten die Versuchspersonen zehn Aktivitäten nach ihrer Präferenz, sie später während des Experiments auszuüben. Neben Tätigkeiten wie lesen, eine Komödie schauen, ein



Computerspiel spielen, stand auch die Option zur Wahl, auf einen Sandsack einzuschlagen – es war also möglich, der Botschaft Folge zu leisten, wonach Wut und Aggression sich angeblich durch das Ausleben von Gewalt an leblosen Gegenständen abreagieren lassen. Es zeigte sich, dass verärgerte Versuchspersonen am häufigsten den Wunsch äußerten, auf einen Sandsack einzuschlagen, wenn sie zuvor den prokathartischen Zeitungsartikel gelesen hatten. Sie waren offensichtlich überzeugt worden. Die Probanden, die der antikathartischen Botschaft ausgesetzt worden waren, zeigten wenig Neigung, den Sandsack zu wählen, auch wenn sie verärgert worden waren. Vergleichbares galt für die neutrale Botschaft.

In einem zweiten Experiment (Bushman/Baumeister/Stack 1999) untersuchten die Forscher, ob Versuchspersonen die eine prokathartische Botschaft erhalten, im Sinne einer sich selbst erfüllenden Prophezeiung nach Ausübung einer „stellvertretenden Aggression“ (Einschlagen auf einen Sandsack) tatsächlich eine Verminderung ihrer Wut empfinden und demzufolge auch weniger aggressiv handeln. Das Design der zweiten Studie entsprach der ersten (untersucht wurden 707 Studierende, 350 männlich, 357 weiblich) mit dem Unterschied, dass alle Versuchspersonen verärgert wurden und dass sie Gelegenheit erhielten, tatsächlich auf einen Sandsack einzuschlagen (eine Kontrollgruppe erhielt prokathartische Botschaften, übte aber gar keine Tätigkeit aus). Danach wurde das Aggressionsverhalten der Probanden gemessen. Hierzu führten die Versuchspersonen im Wettbewerb mit einer anderen Person einen Reaktionstest durch, bei dem der Verlierer jeweils mit einem lauten Geräusch bestraft wurde. Lautstärke (zwischen 60 und 105 dB) und Dauer des Tons konnten die Versuchspersonen bestimmen. Einer Gruppe von Versuchspersonen wurde gesagt, ihr „Gegner“ sei die Person, die ihr Essay negativ bewertet hatte, eine andere glaubte, es handle sich um eine neutrale Person. Die Forscher nahmen an, dass diejenigen, die von einer kathartischen Wirkung stellvertretender Aggressionsausübung überzeugt seien und zudem wüssten, dass sie auf eine neutrale Person treffen werden, versuchen würden, ihren Ärger zuvor abzubauen, d. h. sich besonders zahlreich für die Beschäftigung mit dem Sandsack entscheiden würden. Allerdings erbrachte das Experiment das Ergebnis, dass im Gegenteil diejenigen, denen gesagt worden war, sie würden auf die Person treffen, die sie beleidigt hatte, stärker geneigt waren, vor dem Treffen auf einen Sandsack einzuschlagen.⁸⁶

Das wichtigste Ergebnis der zweiten Studie bestand jedoch darin, dass Personen, die prokathartische Botschaften lasen, ein verstärktes Bedürfnis verspürten, ihre Wut durch stellvertretende Aggression abzureagieren. Es zeigte sich aber auch, dass sich die Versuchspersonen, die ihre Aggression am Sandsack auslebten, anschließend aggressiver verhielten als diejenigen, die dies nicht getan hatten. Dies widerspricht der Katharsisthese. Die Verfasser (1999, S. 373) konstatieren: „Thus, even the people who were led

⁸⁶ Dieses Ergebnis widerspricht der Annahme der Autoren, erscheint aber durchaus plausibel. Diejenigen, die glaubten, auf eine neutrale Person zu treffen, hatten keine weitere Ärger auslösende Situation zu erwarten, während diejenigen die wussten, dass sie mit jemandem konfrontiert würden, der sie verärgert hatte, möglicherweise eine höhere Motivation verspürten, ihren Ärger vor der Begegnung in den Griff zu bekommen.



to believe in catharsis failed to show any signs of it.“ Nach Bushman u. a. sprechen die Befunde für eine sich selbst widerlegende und nicht für eine sich selbst erfüllende Prophezeiung. Die Forscher befürchten, die Botschaft vom angeblichen Nutzen stellvertretender Aggressionsabfuhr könne insofern zu einem „Teufelskreis“ führen, als Rezipienten, die diesen Rat befolgen, tatsächlich aber keine Aggressionsreduktion erfahren, frustriert und dadurch noch aggressiver würden. Auch sehen die Verfasser die Gefahr, dass prokathartische Botschaften die Überzeugung vermitteln, das Abreagieren von Aggression sei legitim, und deshalb als Rechtfertigung für die Aufgabe der Selbstbeherrschung herangezogen würden.

In einem anderen Experiment wurde von Bushman (2002) festgestellt, dass die populäre Empfehlung, man solle sich die Person, der gegenüber man Aggressivität empfindet, vorstellen, während man seine Wut abzureagieren versucht, kontraproduktiv wirkt. Probanden, die während des Versuchs, ihre Wut am Sandsack abzubauen, über die Person nachdachten, die sie geärgert hatte, waren danach aggressiver als diejenigen, die über ein anderes, ablenkendes Thema wie körperliche Fitness nachgedacht hatten.⁸⁷ Bushman (2002, S. 729) meint, „that venting to reduce anger is like using gasoline to put out a fire – it only feeds the flame.“

In einer Reihe weiterer Experimente zum gleichen Thema variierten Brad J. Bushman, Roy F. Baumeister und Colleen M. Phillips (2001) die Versuchsanordnung durch den Einsatz einer so genannten „mood freezing pill“, einer Tablette, die angeblich bewirkte, dass sich der Stimmungszustand für eine bestimmte Zeit nicht veränderte. Die Forscher stellten fest, dass die Aggressivität der einer prokathartischen Botschaft ausgesetzten, verärgerten Probanden verschwand, wenn sie die „mood freezing pill“ verabreicht bekommen hatten. Die Forscher sehen darin eine Bestätigung für die (nahe liegende) Annahme, dass der Glaube an die Wirkungen eines Verhaltens für dessen Ausführung (in diesem Fall das Ausleben von Aggression) entscheidend ist. Die Verfasser (2001, S. 21) konstatieren: „This pattern suggests that people aggressed because they believed it would be a good way of getting rid of their anger. When the prospect of mood repair was eliminated, aggression lost its appeal.“ Diejenigen, die eine antikathartische Botschaft vorgelegt bekommen hatten, sollten glauben, das Ausführen aggressiver Akte bewirke, dass sie sich noch schlechter fühlten. Die Zurückhaltung gegenüber der Ausübung von Aggression verschwand mit der „mood freezing pill“, denn diese, so die Verfasser (2001, S. 21) „eliminated the threat that aggressing could make one feel worse, and as a result provoked participants were more willing to aggress.“

⁸⁷ Versuchspersonen waren 600 Studierende (300 Männer, 300 Frauen). Das Design der Untersuchung entsprach dem ersten Experiment, mit dem Unterschied, dass zwei Drittel der Probanden sich mit dem Sandsack beschäftigten (auch Personen, die diese Aktivität nicht präferiert hatten). Eine Gruppe bekam davor ein Foto der Person gezeigt, die angeblich ihren Aufsatz bewertet hatte, und wurde aufgefordert, während der Beschäftigung mit dem Sandsack an diese Person zu denken. Die zweite Gruppe sah ein Foto von einer neutralen Person beim Sport und wurde aufgefordert über körperliche Fitness nachzudenken. Eine dritte Gruppe übte keinerlei Aktivität aus. Im Anschluss daran wurde über Adjektivlisten die Stimmungslage der Probanden erhoben und der bereits beschriebene Reaktionstest mit der Möglichkeit der Bestrafung durch Geräusche durchgeführt.



In einer weiteren Studie von Bushman, Baumeister und Phillips (2001) (Versuchspersonen: 100 Studenten, 102 Studentinnen) wurde der Glaube an kathartische bzw. antikathartische Wirkungen von stellvertretender Aggressionsabfuhr nicht experimentell manipuliert. Stattdessen wurden die Auswirkungen bereits zuvor vorhandener Überzeugungen der Versuchspersonen über die Wirkung von Aggressionsabfuhr untersucht, d. h. es wurden die Reaktionen von Personen verglichen, die auch im Alltagsleben dazu neigten, ihre Wut deutlich zu äußern und auszuleben, und von solchen, die dies nicht taten. Das Experiment erbrachte ähnliche Ergebnisse wie die zuvor geschilderte Untersuchung.

Etwas relativiert werden die bisher referierten Befunde durch ein im selben Kontext durchgeführtes Experiment, dessen Design den bereits geschilderten Untersuchungen entsprach (200 Versuchspersonen; 100 männlich, 100 weiblich), bei dem allerdings einige zusätzliche Messungen (Überzeugungswirkung des Artikels, tatsächliche Verärgerung durch die Kommentare zum Aufsatz) erfolgten. Was den Effekt der Aggressionsabfuhr betrifft, kamen die Verfasser zu ambivalenten Befunden und folgerten (Bushman/Baumeister/Phillips 2001, S. 28): „The effects of aggressing on the aggressor’s mood appear to depend on a complex interplay of gender, prior beliefs about venting, and probably several other factors.“ Was eine Stimmungsverbesserung betraf, stellten die Forscher fest, dass offenbar mit der Aggressionsausübung zwar die Steigerung eines positiven Affekts verbunden war, negative Affekte aber nicht abgebaut wurden.

Was die Gesamtbeurteilung der Untersuchungen von Bushman u. a. betrifft, so ist festzustellen, dass sich die Forscher einer interessanten neuen Fragestellung zugewandt haben. An der Operationalisierung von Aggression ist allerdings methodische Kritik angebracht, die eine vorsichtige Bewertung der Untersuchungsergebnisse nahe legt. So ist z. B. fraglich, ob das Verursachen unangenehmer Geräusche tatsächlich ein geeignetes Maß für Aggressivität ist, und auch an der Überzeugungskraft der „mood freezing pill“ sind Zweifel angebracht.⁸⁸

⁸⁸ Die Verfasser versuchen diese Kritik damit zu entkräften, dass sie in dem letzten geschilderten Experiment eine Frage nach den Effekten der „mood freezing pill“ stellten, die im beabsichtigten Sinne beantwortet wurde.



Zusammenfassung:

Die Vorstellung der Katharsisthese, die Rezeption von medialer Gewalt führe zu einer unschädlichen Abreaktion von Aggression in der Phantasie, kann trotz vereinzelter gegenteiliger Behauptungen als widerlegt betrachtet werden. Empirische Befunde, die eine Reduktion von Aggressivität nach dem Konsum violenter Medieninhalte konstatieren, können eher mit der Inhibitionsthese erklärt werden, d. h. mit einer Angstauslösung durch die wahrgenommene Gewalt, die umso stärker ist, je drastischer die Gewaltfolgen präsentiert werden.

Der aktuelle Fokus der Diskussion um die Katharsisthese liegt stärker auf einer Beschäftigung mit der offensichtlich bislang nicht korrekt verwendeten Begrifflichkeit und daraus abzuleitenden Konsequenzen für die Forschung sowie auf den offensichtlich kontraproduktiven Folgen der in der Öffentlichkeit z. T. noch immer propagierten Vorstellung, durch stellvertretende Gewaltabfuhr könnten negative Wirkungen vermieden werden.

3.3.2 Habitualisierung

Wie bereits in Kapitel 2.2 erwähnt, handelt es sich bei der Habitualisierungsthese um einen Ansatz, der sehr unterschiedliche Konzepte einschließt und dem es – obwohl er häufig vertreten wird – an überzeugender empirischer Untermauerung fehlt. Dieses in einer Meta-Analyse Anfang der 90er Jahre gefällte Urteil (vgl. Fröhlich/Kunczik u. a. 1993) kann auch nach der Sichtung der seit 1998 erschienenen Arbeiten aufrechterhalten werden. Es sind nur sehr wenige Studien erschienen, die diesem Wirkungsansatz zugeordnet werden können. Einige davon widmen sich Desensibilisierungseffekten durch violente Computerspiele und werden daher in Kapitel 4.5.2 genauer behandelt. An dieser Stelle bleibt daher nur die Schilderung einer deutschen Untersuchung von Michael Myrtek und Christian Scharff (2000) sowie der Befunde einiger Experimente von Jürgen Grimm (1999).

Myrtek und Scharff (2000) haben sich in ihrer Studie v. a. mit der emotionalen Beanspruchung von Kindern durch einen hohen Fernsehkonsum befasst. Versuchspersonen waren je 100 11- bis 15-jährige Schüler (ausschließlich Jungen) eines Gymnasiums und einer Realschule. Einbezogen wurden die 5. und 6. sowie die 9. und 10. Klasse (je 50 Schüler pro Schule und Altersstufe). Diese Schüler wurden mit einem tragbaren Datenerfassungssystem ausgestattet, das 23 Stunden am Tag die Herzfrequenz (als Indikator für die Gesamtbeanspruchung) und die Bewegungsaktivität (als Indikator für die „energetische“ Beanspruchung) maß. Die emotionale Beanspruchung der Versuchspersonen wurde durch eine Methode bestimmt, die auf einem kontinuierlichen Vergleich von Herzfrequenz und Bewegungsaktivität beruht („emotionale Herzfrequenzerhöhung“). Ferner wurden die Schüler alle 15 Minuten durch ein akustisches Signal aufgefordert, über ihr Befinden (Aufgeregtheit, Beurteilung der Situation als angenehm oder unangenehm) und ihr Verhalten (Ort, Tätigkeit, körperliche Aktivität, soziale Kontakte) Auskunft zu geben.



Der durchschnittliche tägliche Fernsehkonsum der Schüler lag bei 1,9 Stunden für die 11-Jährigen und bei 2,2 Stunden für die 15-Jährigen. Am Median der jeweiligen Stichprobe wurden die Versuchspersonen in Wenig- und Vielseher unterteilt. 11-jährige Vielseher sahen durchschnittlich 2,9 Stunden, 15-jährige Vielseher 3,3 Stunden täglich fern (Wenigseher 0,8 bzw. 1,1 Stunden). Für Vielseher machte das Fernsehen damit rund 31% ihrer Freizeit aus. Sie sahen häufiger alleine fern als die Wenigseher und nutzten häufiger private Fernsehprogramme.

Interessant sind insbesondere die Befunde zur emotionalen Beanspruchung durch das Fernsehen: So stellte sich heraus, dass bei allen Schülern die physiologisch gemessene emotionale Beanspruchung durch das Fernsehen deutlich größer war als während der Schulzeit.⁸⁹ Während es im Hinblick auf die Schulzeit keine Altersunterschiede gab, war die emotionale Belastung jüngerer Schüler während des Fernsehens stärker als die älterer Schüler.

Wichtig sind v. a. die Unterschiede zwischen Viel- und Wenigsehern.⁹⁰ Es zeigte sich, dass Vielseher durch das Fernsehen emotional signifikant weniger beansprucht wurden als Wenigseher – ein Effekt, der sich in Bezug auf die Schule nicht nachweisen ließ, vielmehr waren Vielseher (v. a. die älteren) in der Schule stärker emotional beansprucht als Wenigseher. Aus den schwächeren fernsehbezogenen emotionalen Reaktionen der Vielseher im Vergleich zu den Wenigsehern sowie aus der geringeren emotionalen Reaktivität der älteren im Vergleich zu den jüngeren Schülern schließen Myrtek und Scharff (2000, S. 108, 142) auf einen allmählichen Habituations- bzw. Abstumpfungseffekt des Fernsehens. Die Verfasser konzidieren allerdings, dass sich diese Interpretation auf Basis ihrer Studie nicht schlüssig beweisen lässt, da hierfür (kaum durchführbare) Langzeituntersuchungen mit Zufallszuweisung der Teilnehmer zu einer Gruppe mit geringem bzw. hohem Fernsehkonsum notwendig seien. Durch einige frühere Studien sehen sie ihre Einordnung der Befunde jedoch als gestützt an und betrachten die Habitualisierungsthese als bestätigt. In Bezug auf die Bewertung dieses Ergebnisses weisen Myrtek und Scharff (2000, S. 145) darauf hin, dass sie nicht untersucht haben, ob sich die Verringerung emotionaler Reaktionen auch auf Situationen des täglichen Lebens erstreckt. Die von ihnen betrachteten Vielseher reagierten in der Schule und in ihrer Freizeit insgesamt emotional nicht schwächer als Wenigseher, ältere Vielseher reagierten in der Schule sogar emotional stärker. Dennoch sei „die verringerte emotionale Reaktivität der Vielseher sicher nicht positiv zu bewerten.“

Myrtek und Scharffs Aussagen beruhen v. a. auf einer Messung der Herzfrequenz, die ihrer Interpretation nach (2000, S. 145) eine Reaktion auf bedrohliche Situationen darstellt, da sie eine Erhöhung der vom Herzen gepumpten Blutmenge und damit eine bessere Sauerstoffversorgung des Körpers bewirkt, was den Organismus wiederum auf eine Aktion vorbereitet. Eine ausbleibende Erhöhung der Herzfrequenz ist folglich

⁸⁹ Im subjektiven Erleben spiegelte sich dieses Ergebnis allerdings nicht wider, denn die Schüler selbst stufen ihre Aufgeregtheit während des Fernsehens als geringer ein als in der Schule. Auch wurde das Fernsehen als deutlich angenehmer beurteilt als die Schulzeit.

⁹⁰ Über die hier referierten Befunde hinaus zeigten sich bei den Vielsehern auch schlechtere Schulleistungen, insbesondere im Fach „Deutsch“.



dahingehend zu interpretieren, dass die beobachtete Situation (im Fernsehen) durch Gewöhnung nicht mehr als bedrohlich eingestuft wird. Obwohl die Verfasser ihr Messverfahren gründlich herleiten und die Herzfrequenz als Indikator auch in vielen anderen Studien Verwendung gefunden hat, ist diese Vorgehensweise dennoch problematisch. Wie im Zusammenhang mit der Computerspielforschung (vgl. Kapitel 4.4.1, 4.5.2) noch gezeigt wird, bergen viele physiologische Messverfahren Interpretationsprobleme.

Mit diesem Aspekt haben sich auch Roland Mangold u. a. (1998) näher beschäftigt. Die Autoren (1998, S. 54) verweisen auf das häufig anzutreffende Phänomen, „dass die in den unterschiedlichen Kanälen registrierten Messwerte nicht kongruent zueinander verlaufen.“ So kann es z. B. vorkommen, dass zwar die Hautleitfähigkeit als Zeichen für Erregung ansteigt, die Herzfrequenz jedoch gleich bleibt oder sogar abnimmt. Dies ist nach Mangold u. a. (1998, S. 54) darauf zurückzuführen, „dass die gemessenen Indikatoren der elektrodermalen und kardiovaskulären Aktivität den Erregungszustand einer Person nur vermittelt anzeigen.“⁹¹ Hinzu kommt die Anfälligkeit dieser Messwerte für Störeinflüsse dritter Variablen wie z. B. der Raumtemperatur. Mangold u. a. (1998, S. 54) schlagen deshalb vor, zur Beurteilung der Erregung von Rezipienten besser Daten zu erfassen, die in einem direkteren Zusammenhang mit Erregungsreaktionen in den „zentralen (übergeordneten) Hirnregionen“ stehen, wie etwa die Blutflussgeschwindigkeit in den Gehirnarterien, die durch ein spezielles Ultraschallverfahren („transkranielle Dopplersonographie“) festgestellt werden kann.

In einer eigenen Untersuchung mit 24 Probanden, die im Abstand von ein bis zwei Wochen Ausschnitte aus einem Horror- und einem Erotikfilm sahen, stellten Mangold u. a. fest, dass sich die über eine Befragung vor und nach der Filmdarbietung erhobene Veränderung der emotionalen Befindlichkeit (die für den Horrorfilm, nicht jedoch für den Erotikfilm festgestellt wurde) nicht in einer höheren Herzschlagrate und einem höheren Blutdruck während der Rezeption niederschlugen. Der zerebrale Blutfluss dagegen war sowohl in der Horror- als auch in der Erotikbedingung während der Filmausschnitte erhöht und ging danach wieder zurück. Die Werte folgten dem Spannungsbogen der Darstellung, und besonders hohe Werte fanden sich während spannungsgeladener oder besonders gewalttätiger Szenen. Welche Verarbeitungsprozesse genau durch die erhobenen Messwerte angezeigt wurden, d. h. z. B. ob es sich um eher kognitive oder eher emotionale Vorgänge handelte, konnte allerdings nicht bestimmt werden. Dieser Aspekt bedarf noch der weiteren Erforschung. Auch ist unseres Wissens nach noch keine Anwendung dieses Messverfahrens auf eine Untersuchung von Habitualisierungseffekten erfolgt, die Ausführungen von Mangold u. a. ließen ein solches Forschungsdesign jedoch interessant erscheinen.



⁹¹ Zu den konkreten Vorgängen im Nervensystem vgl. Mangold u. a. 1998, S. 54.



Einen weiteren interessanten Ansatz verfolgt John P. Murray (1998, S. 397–400; 2001; 2003a; 2003b, S. 153–155), der sich mit der Messung neurologischer Prozesse bei der Gewaltwahrnehmung beschäftigt und physiologische, sozioemotionale (z. B. Gesichtsausdruck) und Daten zur Gehirnaktivität miteinander vergleicht. Murray (2001) und sein Forschungsteam untersuchten mittels funktioneller Kernspintomographie acht Kinder (fünf Jungen, drei Mädchen im Alter zwischen 8 und 13 Jahren), während sie je zwei dreiminütige violente bzw. nichtviolente Filmausschnitte und zwei neutrale Standbilder (ein weißes Kreuz auf einem blauen Bildschirm) sahen. Dabei stellten sie fest, dass Mediengewalt Hirnregionen aktiviert, die mit Aufmerksamkeit und Erregung, der Erkennung von Bedrohungen und der langfristigen Speicherung von Bedrohungssituationen im Gedächtnis sowie mit Bewegungsprogrammen in Verbindung stehen. Murray (2003a) konstatiert: „In summary, the results of our initial, and very limited, study of children’s brain activations while viewing entertainment video violence, suggest that the violence is arousing, engaging, and is treated by the brain as a real event that is threatening and worthy of being stored for long-term memory in an area of the brain that makes ‚recall‘ of events almost instantaneous.“ Eine Untersuchung von Desensibilisierungsprozessen durch die Anwendung dieses Forschungsdesigns auf Kinder mit unterschiedlichen Gewalterfahrungen ist in Planung (Murray 2001).⁹²

Befunde zur Habitualisierung haben auch drei Experimente von Jürgen Grimm (1999) mit unterschiedlichen Medieninhalten (Kampfsportfilme, „Rambo“-Ausschnitte und dem Spielfilm „Savage Street“ mit Gewalt zwischen Männern und Frauen) erbracht.⁹³ Aus seinen Befunden folgert Grimm (1999, S. 719): „Die Sozialverträglichkeit von Spielfilmgewalt ist in emotionaler Hinsicht insofern problematisch, als durch die Rezeption von Gewaltsequenzen das *Einfühlungsvermögen der Zuschauer verringert* wird. Insbesondere die Vorführung ‚schmutziger‘ Gewalt am Filmende, die keine weitere Relativierung erfährt, beeinträchtigt die Phantasietätigkeit und das momentane Mitleidenkönnen des Publikums.“ Alle drei Experimente zeigten antiempathische Effekte der jeweils untersuchten Medieninhalte. Grimm (1999, S. 719) sieht dahinter einen Schutzmechanismus, mit dem sich „die Rezipienten gegen ‚Angriffe‘ der Filmvorlage auf ihre körperliche Befindlichkeit schützen.“ Hierbei handelt es sich allerdings nicht nur um einen schädlichen Effekt, denn gemeinsam mit der Empathie verringerte das Ansehen der Gewaltszenen auch den „Einfühlungsstress“ und die „Neigung zur unkontrollierten Gefühlsüberflutung“, die emotionsbedingte Fehlreaktionen und eine Lähmung der Handlungsfähigkeit (z. B. in Bezug auf die Hilfeleistung bei Unfällen) zur Folge haben kann.

⁹² Zu einer weiteren Untersuchung der Gehirntätigkeit bei der Rezeption von Mediengewalt vgl. die Studie von Mathews 2002 (vgl. Kapitel 3.4.3.5).

⁹³ Zum genauen Forschungsdesign vgl. Kapitel 3.4.2.3, 3.4.2.4.



Zusammenfassung:

Jüngere Forschungsbefunde haben Hinweise auf eine mögliche Desensibilisierung durch den Konsum von Mediengewalt erbracht. Dennoch kann die Habitualisierungstheorie – trotz häufiger gegenteiliger Behauptungen – noch nicht als überzeugend nachgewiesen betrachtet werden. Dies liegt neben der geringen Zahl von Untersuchungen auch an methodischen Problemen bei der Interpretation physiologischer Messdaten. Neue Verfahren, die sich mit der Messung der Gehirntätigkeit während der Mediengewaltrezeption befassen und daher auch für die Erforschung von Habitualisierungsvorgängen interessant sein könnten, befinden sich noch im Anfangsstadium.

3.3.3 Kultivierung

Die Kultivierungstheorie geht von der Annahme aus, dass ein hoher Fernsehkonsum langfristig das Weltbild von Vielsehern in Richtung der „Fernsehrealität“ prägt (vgl. Kapitel 2.2). In ihrer Meta-Analyse von Kultivierungsstudien der letzten zwanzig Jahre kommen James Shanahan und Michael Morgan (1999, S. 135) zu dem Schluss, dass die Kultivierungstheorie insgesamt eine breite Bestätigung erfahren habe. Sie konzedieren allerdings (1999, S. 137–141), dass es offensichtlich noch nicht genügend erforschte Drittvariablen gibt, die zu sehr unterschiedlich ausgeprägten Kultivierungseffekten führen, und dass der Kausalzusammenhang der verschiedenen Variablen bei der Kultivierung noch nicht eindeutig bestimmt ist (so ist es z. B. auch möglich, dass nicht ein hoher Fernsehkonsum Angst bewirkt, sondern ängstliche Menschen der gefährlichen Welt ausweichen, indem sie zu Hause bleiben und dort viel fernsehen).

Die Kausalitätsproblematik hängt mit methodischen Schwierigkeiten zusammen. Michael Schenk (2002, S. 565) sieht die Kultivierungstheorie als Beispiel dafür, wie schwierig es ist, ein plausibles theoretisches Konzept in empirisch prüfbare Hypothesen zu überführen: „Kaum jemand wird bestreiten, dass das Fernsehen – gerade in den USA – wohl in der Tat einen *starken Einfluss* auf nahezu sämtliche Verhaltensbereiche des Rezipienten ausübt. Möglicherweise trägt es sogar zum geistig politischen Niedergang einer Gesellschaft bei. Der entsprechende *empirische Nachweis* ist jedoch nur schwer zu erbringen.“ Das methodische Instrumentarium der Sozialwissenschaften sei innerhalb eines derart komplexen Wirkungszusammenhanges wie dem zwischen Fernsehrezeption und Einstellung nicht in der Lage, Kausalbeziehungen nachzuweisen.

Mit der methodischen Problematik von Kultivierungsstudien haben sich auch Constanze Roßmann und Hans-Bernd Brosius (2001) ausführlicher befasst. Die Autoren betrachten die Eignung verschiedener Forschungsmethoden zur Untersuchung der Kausalität in Kultivierungsstudien und kommen zu folgendem Ergebnis:

Laborexperimente sind aufgrund der Tatsache, dass hier nur kurzfristige Effekte gemessen werden, Kultivierungseffekte aber langfristig sind, keine geeignete Methode. Sie können allerdings, wie noch zu zeigen ist, „Teilaspekte, Randbedingungen oder intervenierende Variablen“ (Roßmann/Brosius 2001) untersuchen.



Soziale Experimente, d. h. die Nutzung natürlicher Veränderungen der Lebensbedingungen (z. B. Einführung des Fernsehens in fernsehfreien Gebieten oder auch entscheidende Veränderungen des Fernsehsystems eines Landes) für das Forschungsdesign sind sinnvoll, entsprechende Bedingungen sind allerdings eher selten gegeben (vgl. zu solchen Studien Kapitel 3.5.2).

Langzeitexperimente, bei denen dieselben Versuchspersonen mehrfach einer bestimmten Medienbotschaft ausgesetzt werden, sind erfolgversprechend, jedoch schwierig durchzuführen und mit dem Problem einer wachsenden Einflusswahrscheinlichkeit intervenierender Variablen behaftet.

Zeitreihenverfahren, bei denen Inhaltsanalysen und Befragungen zu verschiedenen Messzeitpunkten miteinander in Beziehung gesetzt werden, tragen dem langfristigen Charakter der Kultivierungsprozesse Rechnung, sind aber nur dann sinnvoll, wenn sich das mediale Angebot verändert, denn (Roßmann/Brosius 2001): „Ausgehend von der Annahme, dass das Mediennutzungsverhalten der Rezipienten stabil ist, sind keine Veränderungen der Realitätswahrnehmung zu erwarten, wenn Intensität und Richtung kultivierender Botschaften konstant bleiben.“

Eine Überwindung der genannten Probleme ist nach Rossmann und Brosius (2001; vgl. auch Rössler/Brosius 2001) am ehesten durch einen *Mehrmethodenansatz* möglich, d. h. der gleiche Gegenstandsbereich wird mit verschiedenen Methoden behandelt, so dass sich die Befunde ergänzen können.

Ein Blick auf die Forschungsbefunde seit 1998 zeigt allerdings, dass es in der Kultivierungsforschung, ebenso wie in anderen Bereichen der Medien- und Gewalt- bzw. der Wirkungsforschung insgesamt, genau an solchen, aufeinander aufbauenden Studien fehlt bzw. vielfach nur bereits Bekanntes mit den gleichen Methoden untersucht wird.⁹⁴ So handelt es sich nur um einen geringen Erkenntnisfortschritt, wenn Patti M. Valkenburg und Marqu rite Patiwael (1998) Kultivierungseffekte f r die Vielseher des amerikanischen Kanals „Court TV“ (Sender, der Gerichtsverfahren ausstrahlt) identifizieren.  hnliches gilt f r Daniel Romer, Kathleen Hall Jamieson und Sean Aday (2003), die Kultivierungseffekte in Form von Kriminalit tsfurcht unabh ngig von der lokalen Kriminalit tsrate auch f r die Konsumenten stark kriminalit tslastiger lokaler Fernsehnachrichten aufzeigen, f r Mira Sotirovic (2001), die neben dem Medieninhalt auch dessen komplexere oder einfachere Struktur als Kultivierungsfaktor ausmacht, f r Donald L. Diefenbach und Mark D. West (2001), die eine engere, mit vorliegenden Kriminalit tsstatistiken kompatiblere Gewaltdefinition heranzogen, Kultivierungseffekte mit offenen Fragen erhoben und eine bislang noch wenig gebrauchte, spezielle Form der Regressionsanalyse anwandten, oder f r Mary Beth Oliver und G. Blake Armstrong (1998), die Kultivierungseffekte bei Wei en und Afro-Amerikanern verglichen. Wenig Erkenntnisgewinn liefert auch die Untersuchung von Robin L. Nabi und John L.

⁹⁴ Interessant hingegen ist z. B. der Befund von Stacy L. Smith und Barbara J. Wilson (2002), dass schon bei Grundschulkindern ein hoher Konsum von Fernsehnachrichten mit einer  bersch tzung bestimmter gesellschaftlicher Kriminalit tsformen und „Scary World“-Ansichten einhergeht.



Sullivan (2001), die Kultivierungseffekte in Form von Verhaltensabsichten und tatsächlichem Verhalten (Schutzmaßnahmen gegen Kriminalität) analysierten, den Wirkungsprozess jedoch nicht befriedigend erklären können und nicht wesentlich über Gerbners Befunde hinauskommen. Keinen Kultivierungseffekt fanden Rubin u. a. (2003) bei ihrer Untersuchung von Angstreaktionen auf die Berichterstattung nach dem 11. September. Rezipienteneigenschaften erwiesen sich als bedeutsamer als der Fernsehkonsum.

Die Schwächen reiner Korrelationsstudien illustriert eine Untersuchung von Margaret Reith (1999), die auf Basis einer alten US-Wahlumfrage aus dem Jahr 1976 (!) der Frage nachgeht, ob Krimikonsum dazu führt, dass sich beim Rezipienten eine autoritär-aggressive Persönlichkeitsstruktur herausbildet.⁹⁵ Reith untersuchte dabei auch, ob dieser Zusammenhang durch die Kultivierungsannahme Gerbners erklärt werden kann (Gerbner nahm an, dass TV-generierte Angst dazu führt, dass die Anwendung von Gewalt zur Aufrechterhaltung von Recht und Ordnung eher akzeptiert werde). Ebenfalls geprüft wurde Zillmanns alternative These für den Zusammenhang zwischen Vielsehen und Angst bzw. einer aggressiven Persönlichkeit (vgl. Zillmann 1980, S. 160; 1982, S. 63), derzufolge Viktimisierungsangst (aufgrund eigener Erfahrungen) die Motivation für den Konsum von Krimis (in denen die Verbrecher bestraft würden und die daher angstreduzierend wirkten) darstellt. Beide Annahmen bestätigten sich nicht. Hoher Krimikonsum hing nicht statistisch signifikant mit dem Ergreifen von Schutzmaßnahmen gegen Verbrechen zusammen und zeigte auch keinen signifikanten Zusammenhang mit eigener Erfahrung als Verbrechensopfer. Hoher Krimikonsum ging zwar bei Männern mit Indikatoren einher, die nach Reith für eine autoritär-aggressive Persönlichkeit sprechen,⁹⁶ das Problem der Kausalitätsrichtung jedoch blieb ungeklärt.⁹⁷

Ein Beispiel dafür, dass Resultate früherer Studien nicht in wünschenswerter Weise rezipiert und bei späteren Untersuchungen berücksichtigt werden, ist die Untersuchung von Kimberly Gross und Sean Aday (2003). Die Forscher konstatierten auf Basis einer Telefonumfrage bei 921 Einwohnern in Washington, D.C., dass der Konsum von Lokalnachrichten im Fernsehen keinen Kultivierungseffekt im Sinne einer Viktimisierungsangst nach sich zieht, wohl aber direkte Erfahrung mit Kriminalität (operationalisiert als eigene Erfahrungen oder Erfahrungen naher Freunde oder Familienmitglieder bzw. Kriminalitätsrate in der Nachbarschaft) Furcht auslöst.

⁹⁵ Operationalisiert als hohe Aggression gegen Gesetzesbrecher und geringe Aggression gegen Gesetzeshüter.

⁹⁶ Dass es sich dabei tatsächlich um geeignete Indikatoren handelt, muss allerdings bezweifelt werden. So wurde „Aggressivität“ gegenüber Gesetzesbrechern mit den Fragen gemessen, wie die Befragten die Behandlung Krimineller vor Gericht beurteilten (zu hart, richtig oder zu nachsichtig) und welchen Stellenwert sie den Rechten des Angeklagten einräumen würden; „Aggressivität“ gegenüber den Gesetzeshütern wurde durch Angaben der Befragten dazu operationalisiert, was für Gefühle (positiv oder negativ) sie gegenüber Polizei und Militär hegen.

⁹⁷ Dies konzidierte auch Reith (1999, S. 219) selbst: „Correlation studies do not establish causality [...]. Crime drama may contribute to *creating* an authoritarian aggression structure, or it may function only to *confirm* and strengthen already existing authoritarian attitudes.“



Nicht untersucht wurde allerdings, welche Effekte z. B. die Kombination von Vielsehen und eigener Kriminalitätserfahrung nach sich zieht. Dass diese Fragestellung zu interessanten Befunden führen kann, hat eine zwei Jahre zuvor veröffentlichte Studie von L. J. Shrum und Valerie Darmanin Bischak (2001) gezeigt, die von Gross und Aday (2003, S. 412) zwar erwähnt, aber nicht im eigentlich relevanten Kontext rezipiert wird. Shrum und Bischak hatten bei einer Befragung von 158 Personen in einem 50-Meilen-Radius um New York City (Personen in New York City selbst wurden nicht befragt) festgestellt, dass der Fernsehkonsum zwar mit der Einschätzung der gesellschaftlichen Kriminalitätsrate und des persönlichen Kriminalitätsrisikos in New York City (wo die Befragten niemals gewohnt hatten) zusammenhing, nicht jedoch mit dem persönlichen Kriminalitätsrisiko in der eigenen Nachbarschaft. Interessant aber ist v. a. der Befund, dass der Effekt des Vielsehens auf die Einschätzung einer hohen gesellschaftlichen Kriminalitätsrate und eines hohen persönlichen Risikos der Opferwerdung in New York City fast ausschließlich durch die Einschätzungen derer zustande kam, die Erfahrung als Kriminalitätsoffer besaßen. Bei denjenigen ohne direkte Kriminalitätserfahrung hatte das Ausmaß des Fernsehkonsums kaum Auswirkungen auf die Einschätzung des Kriminalitätsrisikos. Auch kam der Zusammenhang zwischen eigener Kriminalitätserfahrung und der Einschätzung des persönlichen Viktimisierungsrisikos in der direkten Umgebung fast nur durch Vielseher zustande. Bei Wenigsehern hatte die eigene Kriminalitätserfahrung keinen Einfluss auf die Risikoeinschätzung.

Insgesamt konnte festgestellt werden, dass der Fernsehkonsum einen stärkeren Zusammenhang mit der Kriminalitätsrisikoeinschätzung für diejenigen aufwies, die direkte Erfahrung mit den Auswirkungen von Verbrechen besaßen. Diese Befunde zeigen, dass Kriminalitätserfahrung und Fernsehkonsum miteinander interagieren und nicht als zwei voneinander unabhängige Größen betrachtet werden können, wie dies in der Studie von Gross und Aday (2003) geschieht. Die Ergebnisse von Shrum und Bischak bestätigen Gerbners Konzept der „*Resonance*“, d. h. der Annahme, dass Menschen, deren Lebenserfahrung den Fernsehbotschaften entspricht, vom Fernsehen stärker beeinflusst werden.⁹⁸ Eine Interaktion zwischen Fernsehen und direkter Erfahrungen in dem Sinne, dass diejenigen mit weniger eigener Erfahrung stärker vom Fernsehen beeinflusst werden, konnten die Verfasser nicht feststellen.

In Deutschland hat Karl-Heinz Reuband (1998) eine Untersuchung durchgeführt, die verschiedene Drittvariablen einbezogen hat. Befragt wurden jeweils 1.200 Personen in Chemnitz, Dresden und Leipzig – drei Orten, die eine unterschiedlich hohe Kriminalitätsrate aufweisen. Die Studie ergab nur einen marginalen Einfluss des Lesens von Tageszeitungen auf die Kriminalitätsfurcht.⁹⁹ Lediglich ein gewisser Resonanzeffekt

⁹⁸ In der UNESCO-Studie mit Kindern aus 23 Ländern stellte auch Jo Groebel (1998) fest, dass Kinder, die in einem aggressiven Umfeld lebten (Kriegsgebiete, hohe Kriminalitätsrate), eine stärkere Übereinstimmung zwischen Realität und Medieninhalten angaben als diejenigen, die in einem weniger aggressiven Umfeld aufwuchsen.

⁹⁹ Reuband schließt allerdings nicht aus, dass es kurzfristige Furchteffekte beim Lesen der Meldung geben könnte. Darauf deuten die Befunde einer unveröffentlichten Studie von Reuband und Rostampour (vgl. dazu Reuband 1998, S. 139) hin, die die Kriminalitätsfurcht mit den Kriminalitätsmeldungen des Tages und Vortages in Beziehung setzte.



trat auf: Bei Personen mit Opfererfahrung war ein Kultivierungseffekt durch die Presse eher zu konstatieren. Dies galt v. a. für Orte mit höherer Kriminalitätsrate, was Reuband (1998, S. 143) dahingehend interpretiert: „Ob Kriminalitätserfahrungen den Einfluss lokaler Tageszeitungen begünstigen, ist auch eine Funktion der allgemeinen Verbreitung von Kriminalität vor Ort.“ Ein deutlicherer Effekt der Medien sowohl auf die gesellschaftsbezogene als auch auf die personenbezogene Kriminalitätsfurcht war bei Kriminalmagazinen im Fernsehen (wie z. B. „Kripo live“, „Notruf“, „Aktenzeichen XY“) feststellbar,¹⁰⁰ was Reuband (1998, S. 148) zu der Feststellung veranlasst: „[...] die Sendungen, die gerade mit dazu beitragen sollen, die objektive Bedrohung durch Kriminalität zu reduzieren, wirken sich subjektiv bedrohungssteigernd aus.“

Neben der Bedeutung der eigenen Viktimisierungserfahrung hat sich die Forschung mittlerweile auch verstärkt Informationsverarbeitungsprozessen bei der Kultivierung zugewandt und deren moderierende Wirkung näher untersucht (vgl. Gerbner u. a. 2002, S. 57; Shanahan/Morgan 1999, S. 172–197). Von wegweisender Bedeutung sind in diesem Zusammenhang insbesondere die Arbeiten von L. J. Shrum, der annimmt, 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. Besonders leicht zugänglich sind Informationen bzw. Konstrukte, die besonders häufig oder gerade kürzlich aufgenommen bzw. aktiviert worden sind, sowie solche, die eine besondere Deutlichkeit und Lebhaftigkeit aufweisen (vgl. Shrum 2001, S. 96f.; 2002, S. 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. An anderer Stelle bezeichnen Shrum, Wyer und O’Guinn (1998, S. 448) Fernsehen auch als „Natural Prime“ (zum Priming vgl. Kapitel 3.3.5).

Shrum (2001, S. 97–100; 2002, S. 80–86) führt folgende Annahmen seines „*Heuristic Processing Model of Cultivation Effects*“ auf, die empirische Unterstützung erfahren haben:

1. Fernsehen beeinflusst die Zugänglichkeit von Informationen

Die Zugänglichkeit von Informationen wurde in der empirischen Forschung zumeist über die Geschwindigkeit operationalisiert, mit der Urteile über verschiedene, auch in den Medien behandelte Themen abgegeben werden. Vielseher zeigten nicht nur Kultivierungseffekte im Urteil, d. h. vertraten eher im Fernsehen verbreitete Ansichten,

¹⁰⁰ Eine Kausalrichtung im Sinne eines Einflusses der Mediennutzung auf die Kriminalitätsfurcht (und nicht umgekehrt) weist Reuband (1998, S. 139–143) mittels Panelumfragen in Dresden nach.



sondern sie äußerten dieses Urteil auch schneller als Wenigseher (vgl. zusammenfassend Shrum 2002, S. 80). In anderen Untersuchungen wurden die Versuchspersonen gebeten, ein Beispiel für bestimmte, im Fernsehen oft vorkommende Handlungsmuster zu nennen (z. B. Erschießung von Personen) (vgl. Busselle 2001) bzw. auch anzugeben, wie leicht es ihnen fiel, sich an ein solches Beispiel zu erinnern (vgl. Shrum 2002, S. 80). Es gab zwar keine Unterschiede in der Geschwindigkeit der Erinnerung, aber die subjektiv empfundene Leichtigkeit der Erinnerung („subjective ease of recall“) war für Vielseher größer, was als bessere Zugänglichkeit entsprechender Informationen durch den höheren Fernsehkonsum interpretiert wurde.

2. Die Zugänglichkeit von Informationen fungiert als Moderator im Kultivierungsprozess

Als Nachweis dafür, dass die Zugänglichkeit mentaler Konstrukte für den Kultivierungsprozess entscheidend ist, wird von Shrum das erwähnte Experiment von Busselle (2001) angeführt. Als Moderator für den Zusammenhang zwischen Fernsehkonsum und Kultivierungseffekt (d. h. durch das Fernsehen geprägtem Urteil über einen Sachverhalt) wurde in dieser Studie die mentale Zugänglichkeit von Beispielen für einen sozialen Sachverhalt betrachtet. Busselle (2001) forderte 197 Studentinnen und Studenten auf, die Häufigkeit bestimmter Ereignisse in der Realität einzuschätzen. Hierbei handelte es sich um den Prozentsatz verheirateter Amerikaner, die eine außereheliche Affäre hatten, den Prozentsatz schwarzer Ärzte und den Prozentsatz von Amerikanern, die durch Erschießung zu Tode kommen. Diese Fragen wurden ausgewählt, weil anzunehmen war, dass die meisten Befragten ihr Urteil hierzu eher auf Fernsehinformationen als auf eigene Erfahrung stützen würden. Außerdem wurde die Geschwindigkeit gemessen, mit der sich die Probanden an ein konkretes Beispiel für die genannten Sachverhalte erinnern konnten. Die Versuchspersonen wurden in zwei Gruppen unterteilt. Ein Teil von ihnen sollte ihr Urteil vor der Nennung eines konkreten Beispiels abgeben, der andere Teil *danach*. Das Experiment ergab, dass bei denjenigen, die zuerst ihre Einschätzung abgaben, dieses Urteil durch die *Höhe des Fernsehkonsums* beeinflusst wurde, d. h. Vielseher gaben eher ein Urteil ab, das der Fernsehrealität entsprach als Wenigseher. Wenn sich die Probanden dagegen vor Abgabe ihrer Einschätzung zunächst an ein Beispiel erinnern sollten, zeigte sich kein Zusammenhang zwischen Fernsehkonsum und Urteil, d. h. der Einfluss der Fernsehrealität auf ihre Einschätzung wurde offensichtlich abgeschwächt. Die Geschwindigkeit, mit der die Probanden ein Beispiel nennen konnten, hing in keiner der beiden Versuchsgruppen mit der Höhe des Fernsehkonsums zusammen.¹⁰¹ Busselle sieht in seinen Befunden eine Bestätigung für einen heuristischen Informationsverarbeitungsprozess. Der typische Kultivierungseffekt (Zusammenhang

¹⁰¹ Dieses Ergebnis widerspricht Busselles Annahme: „If exemplar accessibility mediates the relationship between television exposure and social judgment, then the television exposure variables that predict social judgment also should predict the accessibility of examples related to those judgments.“ (Busselle 2001, S. 47). Zwar hatte die Höhe des Fernsehkonsums keinen Einfluss auf die Zugänglichkeit von Beispielen im Gedächtnis, es zeigte sich aber, dass der (ebenfalls erhobene) wahrgenommene Realismus von Fernsehhalten die Zugänglichkeit von Beispielen im Gedächtnis erhöhte. Busselle (2001, S. 59) zufolge entspricht dieser Befund der Annahme, dass die Beziehung zwischen Sehverhalten und der Beurteilung sozialer Sachverhalte z. T. durch die Zugänglichkeit von Beispielen im Gedächtnis erklärt werden kann.



zwischen hohem Fernsehkonsum und der Fernsehrealität entsprechendem Antwortverhalten), der sich in der Gruppe zeigte, die zunächst ein Urteil abgeben sollte, wurde in der Gruppe, die zunächst ein Beispiel nennen sollte, nicht gefunden. Dies ist nach Busselle darauf zurückzuführen, dass das Nachdenken über ein Beispiel dazu geführt habe, dass das zu beurteilende Thema Viel- und Wenigsehern gleichermaßen präsent war, d. h. der evtl. „Vorsprung“ der Vielseher in Bezug auf die Zugänglichkeit entsprechender Informationen im Gedächtnis wurde neutralisiert. Auch könnte das Nachdenken über ein Beispiel dazu geführt haben, dass statt einer heuristischen eine systematische Informationsverarbeitung stattfand, d. h. die Quelle der im Gedächtnis vorhandenen Informationen bewusst und daher ein Kultivierungseffekt unterbunden wurde.

3. Fernsehvermittelte Informationen werden auf die Realität übertragen

Shrum (2002, S. 81f.) geht davon aus, dass Fernsehbeispiele auf die Realität übertragen werden, weil die Rezipienten sich der Quelle der Information nicht (mehr) bewusst sind. Shrum, Wyer und O'Guinn (1998) führten ein Experiment durch, in dem sie eine Gruppe von Versuchspersonen (71 Studierende) zunächst Informationen über ihr Fernsehverhalten geben ließen, bevor diese Urteile über die Verbreitung verschiedener Kriminalitätsformen in der Realität abgaben („*Source Priming*“). Eine zweite Gruppe wurde zunächst darüber informiert, dass die Sachverhalte, die sie einschätzen sollte, im Fernsehen häufiger vorkämen als in der Realität („*Relation Priming*“). Eine dritte Gruppe gab ihre Schätzungen ab, bevor sie zum Fernsehverhalten befragt wurde („*No Priming*“). Die Forscher nahmen an, dass es unter den beiden Priming-Bedingungen zu einer Abwertung der Informationsquelle Fernsehen kommt, die sich in geringeren Effekten der Fernsehinformationen, d. h. in geringeren Kultivierungseffekten niederschlägt (Kultivierungseffekte wurden durch eine Übereinstimmung der abgegebenen Eigenschaften mit der Fernsehrealität bzw. der tatsächlichen Ereignislage operationalisiert). Erwartungsgemäß stellte sich heraus, dass in der dritten Gruppe Kultivierungseffekte auftraten, in den beiden anderen Gruppen aber nicht. Bei Wenigsehern zeigten sich diese Effekte nicht, die Urteile von Vielsehern glichen sich aber unter den beiden Priming-Bedingungen denen der Wenigseher an, offensichtlich weil die Vielseher die Bedeutung der Quelle reduzierten („*Source Discounting*“).

4. Die Motivation zur Informationsverarbeitung fungiert als Moderator im Kultivierungsprozess

Shrum (2002, S. 83f.) nimmt an, dass eine hohe Motivation zu einer systematischen statt einer heuristischen Informationsverarbeitung führt und somit Kultivierungseffekte ausschaltet. In einem Experiment manipulierte Shrum (2001) die Informationsverarbeitungsstrategien der Rezipienten. Hierzu forderte er eine Gruppe auf, in Bezug auf verschiedene Häufigkeitseinschätzungen (z. B. von Kriminalität) die erste ihnen in den Sinn kommende Ansicht zu äußern (*heuristische Informationsverarbeitung*). Andere Gruppen sollten ein möglichst präzises Urteil abgeben bzw. wurden darüber informiert, dass ihre Antworten mit ihnen diskutiert und bewertet würden (*systematische Informationsverarbeitung*). Einer



Kontrollgruppe wurde keine Anweisung erteilt. Es zeigte sich das erwartete Ergebnis: In der Kontrollgruppe und in der Gruppe, die spontane, d. h. heuristisch zustande gekommene Urteile geäußert hatte, zeigten sich Kultivierungseffekte. In der Gruppe, die zu systematischer Informationsverarbeitung motiviert worden war, konnten keine Kultivierungseffekte festgestellt werden. Diese Unterschiede waren nur bei Vielsehern nachzuweisen.

5. Die Fähigkeit zur Informationsverarbeitung fungiert als Moderator im Kultivierungsprozess

Shrum (2002, S. 85f.) vermutet, dass neben fehlender Motivation auch Zeitdruck die Wahrscheinlichkeit erhöht, dass Informationen heuristisch verarbeitet werden. Hierzu verglich Shrum (1999a) die Ergebnisse einer schriftlichen Befragung (geringer Zeitdruck) und einer telefonischen Befragung (hoher Zeitdruck) zum gleichen Thema. Die Telefonumfrage zeigte stärkere Kultivierungseffekte als die schriftliche Befragung, was die Annahmen Shrums bestätigte.

Das von Shrum entworfene „Heuristic processing model of television effects“ (Shrum 1999b; 2001, S. 97–101; 2002, S. 86–88; Shrum/Wyer/O’Guinn 1998, S. 448f.) nimmt an, dass Fernsehinhalte v. a. bei Vielsehern die im Gedächtnis vorhandenen und zur Urteilsbildung herangezogenen Informationen prägen. Dies führt zu Kultivierungseffekten, wenn Informationen *heuristisch* verarbeitet werden, und dies wiederum ist der Fall, wenn keine Motivation oder keine Gelegenheit (d. h. v. a. Zeit) für eine gründlichere, d. h. systematische Informationsverarbeitung gegeben ist und die Quelle der Information dem Rezipienten nicht bewusst gemacht wird. Hohe Motivation und ausreichend Zeit ermöglichen eine *systematische* Informationsverarbeitung, die Kultivierungseffekte v. a. dadurch verhindert, dass sich der Rezipient der Quelle fernsehvermittelter Informationen bewusst wird und diese daher nicht auf die Realität überträgt.

Mit den Kultivierungseffekten zugrunde liegenden Prozessen hat sich im deutschsprachigen Bereich auch Helena Bilandzic (2002) befasst. Ausgangspunkt ihrer Überlegungen ist die Frage (Bilandzic 2002, S. 60), „ob die Nutzung von Krimis nicht die einschlägigere erklärende Variable für die Kultivierung darstellt als die Gesamtfernsehnutzung. Das Krimigenre bietet sich an, weil es gewalthaltiger und damit homogener ist als das Fernsehprogramm in seiner Gesamtheit.“¹⁰² Allerdings haben ältere Untersuchungen Bilandzic zufolge wider Erwarten festgestellt, dass die Nutzung verbrechens-

¹⁰² Zu einer Untersuchung der Wahrnehmung verbrechensbezogener Fernsehgenres vgl. z. B. die Studie von Jella Hoffmann (2003), die 57 Versuchspersonen im Alter von 17 bis 86 Jahren aufforderte, eine Klassifikation entsprechender Sendungen vorzunehmen und ihre Beurteilungskriterien anzugeben. Hoffmann (2003, S. 128) folgert aus ihren Befunden, diese würden in Studien zur Gewaltwirkung (und zur Kultivierung) „detailliertere und validere Ergebnisse ermöglichen, da einige der Aspekte, die für die Befragten bei der Einordnung verbrechensbezogener Sendungen besonders wichtig sind, auch die Wirkung der dargestellten Gewalt beeinflussen können.“ Solche Faktoren seien die empfundene Gewalthaltigkeit, die Lustigkeit und der Realitätsgehalt. Hoffmann (2003, S. 129) meint: „Auf diese Weise wäre es möglich, dass einzelne Subgruppen verbrechensbezogener Genres verschiedene oder verschieden starke Wirkungen haben, die dann durch eine undifferenzierte, gemeinsame Erfassung verzerrt oder nivelliert würden.“ Von Hoffmann selbst wurden diese Wirkungsaspekte allerdings nicht untersucht.



bezogener Genres geringere Kultivierungseffekte aufwies als die Nutzung des Gesamtfernsehens. Diese Befunde sprechen dagegen, dass der Kultivierung ein einfacher Internalisierungsprozess zugrunde liegt. Es stellt sich daher die Frage, „welche sonstigen Prozesse die Kultivierung verursachen, bedingen und abschwächen.“ (Bilandzic 2002, S. 61).

Zur Beantwortung dieser Frage greift die Autorin auf die Befunde Shrums zur Rolle des Quellenvergessens, des Involvements des Rezipienten und der Lebhaftigkeit der Informationen im Kultivierungsprozess zurück. Zentral ist in diesem Zusammenhang insbesondere die Erkenntnis, dass Menschen Fernsehinhalte dann nicht zur Beurteilung der Realität heranziehen, wenn ihnen die Quelle dieser Informationen bewusst ist. Bilandzic (2002, S. 62) leitet aus diesen Überlegungen und Befunden folgende These ab: „Kultivierungseffekte sollten also eher auftreten, wenn die Quelle vergessen wird. Häufige Rezeption, Involvement und Lebhaftigkeit der Information bewirken auch ein besseres Behalten der Quelle und sollten somit Kultivierungseffekte senken.“

In Krimis sind besonders viele gewalt- und verbrechensbezogene Inhalte vorhanden, die durch Vielseher dieses Genres folglich auch besonders gut in Erinnerung behalten werden sollten. Bilandzic geht von der – nicht ganz zwingenden¹⁰³ – These aus, dass die Häufigkeit der Krimirezeption auch die Erinnerung an die Quelle der Information beeinflusst, so dass Vielseher von Krimis sich der Realitätsferne medialer Informationen bewusst sind und diese nicht in ihr Urteil über die Wirklichkeit einfließen lassen. In einer schriftlichen Befragung von 319 Versuchspersonen bestätigten sich die früheren, gegen einen einfachen Internalisierungsprozess sprechenden Befunde: Die Kriminutzung hatte auf alle Kultivierungsindikatoren einen schwächeren bzw. einen negativeren Einfluss als die Nutzung des Gesamtprogramms. Nicht bestätigen konnte die Forscherin jedoch einige ihrer Alternativerklärungen. So fand sich keine Unterstützung für die Annahme, dass die Intensität der Kriminutzung (operationalisiert als Involvement während der Rezeption und Aktivität nach der Rezeption, d. h. Nachdenken und Reden über den Krimi, Bindung an das Krimigenre und Selbsteinschätzung als Krimifan) Kultivierungseffekte abschwächt (da die Quelle der Information besser erinnert werde). Die Hypothese, dass die Häufigkeit der Kriminutzung (über bessere Quellenerinnerung) die Übertragung (auch besonders gut erinnertes) lebhafter Krimi-Informationen auf die Realität abschwächt, wurde nicht widerlegt. Es zeigte sich zumindest, dass lebhaftere Aspekte der Polizeiarbeit um so eher als auf die Realität zutreffend wahrgenommen wurden, je weniger Krimis rezipiert wurden. Bilandzic (2002, S. 67) folgert: „Dieses Ergebnis ist konsistent mit der Annahme, dass Lebhaftigkeit einer Information auch bei seltener Rezeption bessere Erinnerungsleistung bewirkt und die Quelle dennoch vergessen wird.“ Eine zwingende Bestätigung für die Rolle der Quellenerinnerung ist allerdings aus diesem Befund nicht abzuleiten.

So bleibt letztlich aus dieser Untersuchung in erster Linie die Erkenntnis, dass von einer

¹⁰³ Wenn die reine Häufigkeit des Konsums für eine Quellenerinnerung verantwortlich wäre, dürfte es gar keine Kultivierungseffekte bei Vielsehern (auch des Gesamtprogramms) geben.



einfachen Übertragung der Fernsehrealität auf die Wirklichkeit nicht ausgegangen werden kann und die den Kultivierungseffekten zugrunde liegenden Prozesse weiterer Untersuchungen bedürfen.

In diesem Zusammenhang ist – wie Bilandzic (2002, S. 66f.) selbst ausführt – auch nach wie vor nicht auszuschließen, dass eine umgekehrte Kausalität vorliegt: Ängstliche Personen bleiben eher zu Hause und sehen dort fern, vermeiden jedoch auch verbrechensbezogene Sendungen.¹⁰⁴ Auch in diesem Fall wäre ein stärkerer Kultivierungseffekt der Gesamtfernsehnutzung als der Kriminutzung zu erwarten. Ebenfalls möglich ist, dass Krimi-Vielseher aus dem Genre die Erkenntnis ableiten, dass Verbrechen bestraft werden, die Welt somit sicherer wird und daher geringere Kultivierungseffekte (Viktimisierungsangst) zeigen.¹⁰⁵

Abschließend sei noch auf eine weitere neuere Entwicklung in der Kultivierungsforschung verwiesen. Dabei handelt es sich um eine Übertragung der Kultivierungsannahmen vom bislang fast ausschließlich untersuchten Bereich der Kognitionen (sowie des Verhaltens) auf den *affektiven* Bereich. Mit diesem Aspekt befassen sich derzeit Peter Winterhoff-Spurk, Dagmar Unz und Frank Schwab von der Universität des Saarlandes im Rahmen des DFG-Projekts „Gewalt in Fernsehnachrichten: Zur Kultivierung von Emotionen“ (vgl. Unz/Schwab/Winterhoff-Spurk 2002; Winterhoff-Spurk 1998; 1999; Winterhoff-Spurk o.J.; Winterhoff-Spurk/Unz/Schwab 2001). Die Annahme der Forscher lautet (Unz/Schwab/Winterhoff-Spurk 2002, S. 112): „Das häufige Erleben spezifischer fernsehinduzierter Gefühle verändert möglicherweise auch das emotionale Erleben im wirklichen Leben.“ Sie halten es für möglich, dass die Zuschauer „die im häufigen Umgang mit dem TV erworbenen Mechanismen des emotionalen Erlebens auch auf die eigene Lebenswirklichkeit übertragen [...]“. Diese werde dann ebenfalls „nach den Gesetzmäßigkeiten des Fernsehens erlebt, interpretiert und schließlich gestaltet.“ Das Interesse der Forscher gilt dabei v. a. der „Ausbildung emotionaler Gewohnheiten“, wobei v. a. die Effekte wiederholter Gewaltdarstellungen im Mittelpunkt stehen. Konkret nehmen Winterhoff-Spurk u. a. (Winterhoff-Spurk o.J.) an, dass Rezipienten „das Fernsehen mit seinen vielen, schnell dargebotenen und emotional höchst unterschiedlichen Inhalten [...] emotional auch nur noch sehr oberflächlich verarbeiten“ könnten. Dies könne dazu führen, dass sie keine „tiefen“, sondern nur noch „flache Gefühle“ (Winterhoff-Spurk o.J.; Winterhoff-Spurk/Unz/Schwab 2001, S. 22–25)

¹⁰⁴ Als Bestätigung für die Annahme einer Vermeidung angstauslösender Inhalte kann die Studie von Jürgen Grimm gelten, der (1999, S. 341) konstatierte: „Verbrechensfurcht und andere Scary World- Ansichten koinzidieren unabhängig von Geschlecht und Alter mit der Nutzungshäufigkeit von Romantikfilmen und Reality TV-Shows, die wenig Verbrechen und Gewalt, aber einen hohen Anteil ‚heiler Welt‘ enthalten.“

¹⁰⁵ Vgl. zu dieser Annahme Zillmann 1980; 1982. Auch Grimm (1999) stellte in seinen Experimenten fest, dass das Ansehen verschiedener Filmbeispiele mit fiktionaler Gewalt bei den Probanden nicht zu Bedrohtheitsvorstellungen und Verbrechensfurcht führten, sondern vielmehr die Überzeugung festigten, in einer relativ sicheren Realität zu leben. Wie Grimm (1999, S. 719) schreibt, fungierten die Gewaltdarstellungen „hierbei als eine Negativfolie, vor deren Hintergrund sich die Wirklichkeit positiv abhebt. Der *fiktionale ‚Negativismus‘* stärkt den *lebensweltlichen ‚Positivismus‘* auch deshalb, weil die Rezipienten den Sicherheitsaspekten innerhalb der Gewaltfiktionen besondere Aufmerksamkeit widmen.“ „Saubere“ Gewalt und ein Happy End führten zu einem besonders geringen Ausmaß negativer Realitätsvorstellungen.



empfinden und das eigene Gefühlsleben „gewissermaßen auf eine mittlere Amplitude“ (Winterhoff-Spurk o.J.) einstellen und dort dauerhaft halten würden. Es ist allerdings zu betonen, dass es sich bei diesen Wirkungsmechanismen noch um Vermutungen handelt. Die Forscher haben bislang nur inhaltsanalytische Daten zum Gewaltgehalt¹⁰⁶ von Fernsehnachrichten vorgelegt und emotionale Reaktionen von Rezipienten auf Fernsehnachrichten untersucht. Die Inhaltsanalyse der Hauptnachrichtensendungen von ARD, ZDF, RTL, SAT.1 und Pro7 während dreier künstlicher Wochen Anfang Dezember 1996, 1998 und 2000 ergab einen steigenden Anteil an Gewalt,¹⁰⁷ einen Rückgang der Einstellungsdauer, eine Tendenz, Gewalt häufiger im Bild zu präsentieren, und eine wachsende Variabilität bei den Kameraeinstellungen (vgl. Unz/Schwab/Winterhoff-Spurk 2002, S. 100–102; Winterhoff-Spurk 1998, S. 548–552; Winterhoff-Spurk o.J.; Winterhoff-Spurk/Unz/Schwab 2001, S. 26–28). Eine Studie mit 135 Schülerinnen und Schülern der 8. und 9. Klasse, die ein Video-Band mit zehn Nachrichtenbeiträgen (acht mit verschiedenen Formen von Gewalt, zwei ohne Gewalt) vorgeführt bekamen, zeigte, dass die Art der Gewalt für die emotionalen Reaktionen der Rezipienten wichtig ist. 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 als 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 (vgl. Unz/Schwab/Winterhoff-Spurk 2002, S. 102–107; Winterhoff-Spurk o.J.; Winterhoff-Spurk/Unz/Schwab 2001, S. 29f.).

Des Weiteren haben die Forscher bei 18 Jugendlichen zwischen 13 und 18 Jahren die mimischen Reaktionen auf verschiedene gewalthaltige und gewaltfreie Nachrichtenbeiträge untersucht. Auch die hierbei erzielten Ergebnisse überraschen nicht: Die Versuchspersonen zeigten bei gewalthaltigen Einstellungen häufiger Reaktionen als bei gewaltfreien. Bei nicht intentionaler Gewalt zeigten sich eher Reaktionen, 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 wird, mehr negative mimische Reaktionen bewirkte als Gewalt die nur im Bild oder in Text und Bild vorkam (vgl. Unz/Schwab/Winterhoff-Spurk 2002, S. 107–111; Winterhoff-Spurk/Unz/Schwab 2002, S. 30f.).

Als „Untersuchungen zur Kultivierungshypothese“ bezeichnen die Forscher eine wei-

¹⁰⁶ „Gewalt“ wurde folgendermaßen definiert (Winterhoff-Spurk/Unz/Schwab 2001, S. 26): „Gewalt in Fernsehnachrichten liegt dann vor, wenn die unmittelbare Vorbereitung, die Durchführung und/oder die unmittelbaren Folgen intendierter oder nicht intendierter, für Menschen oder Dinge physisch schädigender Handlungen oder Ereignisse in Text und/oder Bild vorkommen.“

¹⁰⁷ Anteil der gewalthaltigen Kameraeinstellungen an allen Kameraeinstellungen, operationalisiert mit der Anzahl 1996: 11%, 1998: 20%, 2000: 19% bzw. der Dauer: 1996: 10%, 1998: 17%, 2000: 15%. Die privaten Sender zeigten dabei durchschnittlich etwa doppelt so viele Gewalteinblendungen wie die öffentlich-rechtlichen.



tere Studie mit 125 Schülerinnen und Schülern des 8. und 9. Schuljahres. Alle Schülerinnen und Schülern sahen einen Beitrag, in dem es um vorsätzliche Gewalt gegen Menschen ging. In einer Versuchsgruppe wurde dieser Beitrag nach anderen, ähnlichen, ebenfalls vorsätzliche Gewalt thematisierenden Beiträgen gezeigt, in der anderen Versuchsgruppe folgte er auf nicht gewalthaltige Beiträge. Es zeigte sich, dass der zweite Beitrag im gewalthaltigen Kontext mehr Trauer, Wut, Ekel, Verachtung und Angst auslöste als im nicht gewalthaltigen Kontext. Die Verfasser folgern daraus (Unz/Schwab/Winterhoff-Spurk 2002, S. 113; vgl. auch Winterhoff-Spurk o.J.; Winterhoff-Spurk/Unz/Schwab 2001, S. 31f.): „Die Versuchspersonen zeigen zumindest im Rahmen dieser Untersuchungen nicht nur keine Gewöhnung an Gewalt, sie erleben im Gegenteil sogar einen Emotionstransfer aus einem gewalthaltigen Umfeld auf ein für sich zunächst als unspezifisch erlebtes Thema. Dies führt wieder zur Kultivierungshypothese: Würde sich dieser Effekt auch in anderen Studien nachweisen lassen, dann könnte man vermuten, dass Gewalt in TV-Nachrichten auch andere Bereiche bedrohlicher macht.“

Die Forscher betrachten ihre bisherigen Studien noch als „Vorarbeiten“ zu ihrer eigentlichen Fragestellung (vgl. Winterhoff-Spurk/Unz/Schwab 2001, S. 32). Da sie die geschilderte Studie unter der Überschrift „Untersuchungen zur Kultivierungshypothese“ behandeln, erscheint hier dennoch eine kritische Bemerkung angebracht: Als „Wiederholung gewalthaltiger Szenen“ im Sinne der Kultivierungsthese kann die gewählte Anlage der Studie trotz gegenteiliger Behauptung der Autoren nicht gewertet werden. Gemessen werden konnten hier allenfalls kurzfristige Kontexteffekte, sicherlich aber nicht langfristige Wirkungen des Fernsehens auf Vielseher, wie sie die Kultivierungsforschung postuliert.

Andere Befunde des Forschungsteams sprechen – obwohl von den Autoren nicht unter diesem Gesichtspunkt interpretiert – eher gegen Kultivierungseffekte im emotionalen Bereich: Unz und Schwab (2003) klassifizierten Nachrichtennutzer in fünf Gruppen: „Informationsseher“, „Unterhaltungsseher“, „Nachrichten-Fans“, „unspezifische Nachrichtenrezipienten“ und „Nachrichtenvermeider“. Die bereits erwähnte Studie mit 135 Schülerinnen und Schülern der 8. und 9. Klasse, bei der den Versuchspersonen ein Band mit zehn Nachrichtenbeiträgen gezeigt wurde, ergab, dass „Nachrichtenvermeider“ weniger Wut, Ekel und Angst empfanden als „Informationsseher“. Auch fühlten sie weniger Wut als „Nachrichtenfans“ und weniger Angst als „Unterhaltungsseher“. Vor allem bei Beiträgen mit intentionaler Gewalt empfanden sie weniger Trauer, Ekel, Wut und Angst als die anderen Gruppen und v. a. als die „Nachrichtenfans“. Die Verfasser folgern aus den Befunden, dass Nutzungsmotive und Nutzungsverhalten emotionale Prozesse bei der Nachrichtenrezeption beeinflussen. Aus der Kultivierungsperspektive allerdings hätte man einen Abstumpfungseffekt v. a. bei den „Nachrichtenfans“ und nicht bei den „Nachrichtenvermeidern“ vermutet.



Zusammenfassung:

Die Kultivierungsforschung ist, wie Helena Bilandzic (1999, S. 67) schreibt, dabei, „das Stadium der Replikation statistischer Zusammenhänge zu überwinden und eine Überprüfung des kausalen Einflusses zu leisten.“ Allerdings werden auch noch simple Korrelationsstudien durchgeführt, die zudem oft nicht bzw. zu wenig auf bereits erzielten Befunden aufbauen. Es besteht jedoch zumindest ein Trend dahin, moderierende Variablen, wie das genutzte Fernsehgenre (v. a. Krimis, gewalthaltige Lokalnachrichten), eigene Kriminalitätserfahrung und Informationsverarbeitungsprozesse stärker zu berücksichtigen. Die entsprechende Forschung hat durchaus bereits einen Beitrag zum besseren Verständnis von Kultivierungsprozessen geleistet, ohne dass diese jedoch vollständig aufgeklärt und die bestehenden Kausalitätsprobleme gelöst worden wären. Die Kultivierung von Emotionen ist als neues Forschungsfeld hinzugekommen, die dazu vorliegenden Aussagen reichen derzeit aber über Vermutungen noch nicht hinaus.

3.3.4 Nachahmung

3.3.4.1 Vorbemerkungen

Wie bereits in Kapitel 2.2 angemerkt, kann die simple Annahme einer generellen, direkten Suggestion von Nachahmungstaten durch die Medienberichterstattung inzwischen als widerlegt betrachtet werden.¹⁰⁸ Dies bedeutet allerdings nicht, dass es nicht unter bestimmten Bedingungen zu Imitationseffekten kommen könnte.¹⁰⁹ Die hierzu in jüngerer Zeit erschienenen Untersuchungen beziehen sich teils auf reale, teils auf fiktive Medieninhalte. Insgesamt lassen sich drei Gruppen von Studien unterscheiden: Untersuchungen zu Morden, Massenmorden und Amokläufen, Untersuchungen zu fremdenfeindlichen Straftaten sowie Untersuchungen zur Imitation von Selbstmorden.

3.3.4.2 Morde, Massenmorde und Amokläufe

Einen Zusammenhang zwischen Medienberichterstattung und Massenmorden haben Christopher H. Cantor u. a. (1999) nachzuweisen versucht. Die Autoren berücksichtig-

¹⁰⁸ Dies hindert manche Forscher allerdings nicht daran, simple Ursache-Wirkungs-Urteile zu fällen. So führt z. B. Rudolf H. Weiß eine Reihe von Fällen auf, in denen die Medien angeblich zu „Nachahmungstaten“ geführt hätten, und wischt wissenschaftliche Befunde mit folgender Aussage beiseite (Weiß 2000, S. 98): „Die Zahl solcher Einzelfälle ist in den letzten Jahren stark angestiegen und inzwischen so groß, dass man nicht mehr von einem zufälligen Ereignis sprechen kann. Insofern können sie sehr wohl in der Beweiskette über Wirkungseffekte von Gewaltmedien auf Gewalthandeln als wichtiges Bindeglied angesehen werden. Anders als Grimm (1999), der individuelle Fälle als bedeutungslos in dieser Hinsicht betrachtet, bin ich der Überzeugung, dass wir es hierbei mit der Spitze eines Eisberges zu tun haben, die ja nicht einfach auf dem Wasser schwimmt. [...] Und, je größer der Eisberg unter der Wasseroberfläche ist, umso größer ist auch seine Spitze.“

¹⁰⁹ Als dahinterstehender Mechanismus werden zumeist keine einfachen Stimulus-Response-Reaktionen mehr angenommen. Zu differenzierten Erklärungsmodellen, wie der Lerntheorie oder dem Ansatz der „Cultural Studies“, vgl. den Überblick von Blood/Pirkis 2001.



ten die Ähnlichkeit der Verbrechen, die zeitliche Nähe sowie Aussagen der Täter vor und nach dem jeweiligen Verbrechen. Einbezogen wurden vier Verbrechen in Australien, zwei in Großbritannien und eins in Neuseeland, die sich zwischen 1987 und 1996 zugetragen haben. Bei allen Delikten spielten Schusswaffen eine entscheidende Rolle, wobei bei den Tätern eine Neigung zum Selbstmord konstatiert wurde. In zwei Fällen wurde von den Tätern Bezug auf vorangegangene Fälle genommen (z. B. in Briefen). Die Autoren argumentieren, in vier Fällen sei der Einfluss der Medien zu vermuten. Dieser könne sich u. U. auch erst nach zehn Jahren bemerkbar machen.¹¹⁰ Das Problem bei dieser Studie besteht aber darin, dass ein Kausalnexus (der nicht ausgeschlossen ist) nicht nachgewiesen werden konnte. Übertrieben ist die Behauptung der Autoren (1999, S. 288), ihre Befunde würden die Medien in ein ethisches Dilemma stürzen, da die Gefahr bestehe, durch Berichterstattung über Massenmorde zukünftige Katastrophen sozusagen vorzubereiten.

Für Spencer Kostinsky, Edward O. Bixler und Paul A. Kettl (2001) war das Massaker an der „Columbine High School“ in Littleton, Colorado, im April 1999 Anlass für eine Studie zu Imitationseffekten. Die Forscher untersuchten Daten über Schulgewalt, die 50 Tage nach dem Ereignis bei der „Pennsylvania Emergency Management Agency“ eingingen. Insgesamt wurden in diesem Zeitraum in Pennsylvania 354 Fälle von Schulgewalt gemeldet. Dies überstieg bei weitem Schätzungen für die Zeit vor 1999, die bei ein bis zwei Fällen jährlich lagen. 56 % der Berichte gingen bis zum zehnten Tag nach dem Massaker in Littleton ein, wobei über ein Drittel am achten, neunten und zehnten Tag berichtet wurde. Die Aussagekraft dieser Untersuchung ist allerdings höchst eingeschränkt, da die Daten für die Zeit vor dem Massaker auf Schätzungen beruhen und zudem nicht ausgeschlossen werden kann, dass der Anstieg der Berichte nach Littleton auf eine größere Sensibilität für Schulgewalt und eine größere Bereitschaft zur Meldung der Ereignisse zurückzuführen ist.

Carlos Carcach u. a. (2001) untersuchten Ansteckungseffekte in Bezug auf die Ermordung von Kindern in Australien. Dort hatte 1993 nach einem Mord an einem Kind, über den die Medien ausführlich berichteten, die monatliche Kindermordrate im selben Monat fünf Morde und im darauf folgenden Monat vier Morde betragen, obwohl der Zehn-Jahres-Durchschnitt nur bei 1,9 Morden monatlich lag. Aufgrund dieser Häufung spekulierten Zeitungen damals über mögliche Nachahmungseffekte bei Kindermorden. Die von den Forschern vorgenommene detailliertere Analyse der Mordrate über zehn Jahre seit Mitte 1989 fand allerdings keine zeitlichen Häufungen von Mordfällen. Die Autoren folgerten daher, dass einzelne Kindermorde (trotz des zweimonatigen Anstiegs nach dem Kindermord 1993) insgesamt offensichtlich keine Auswirkungen auf die Entwicklung der Kindermordrate hatten, d. h. kein Ansteckungseffekt vorlag. Langfristige Imitationseffekte schlossen die Verfasser allerdings nicht völlig aus.

¹¹⁰ Die Autoren (1999, S. 288) schreiben: „We [...] suggest that under some circumstances, where the role model has a major impact on the recipients, the period may be as long as ten or more years.“



Ebenfalls lediglich auf Medienberichte beschränkt, haben Armin Schmidtke u. a. (2002) Ansteckungseffekte von Amokläufen¹¹¹ über einen längeren Zeitraum untersucht. Hierzu wurden Berichte über Amokläufe in der „Frankfurter Allgemeinen Zeitung“ sowie in der „Bild-Zeitung“ ebenso herangezogen wie „eine Aufstellung amerikanischer ‚Rampage Killer‘, entsprechende Unterlagen der New-York-Times, sowie andere Berichte über diese Rampage-Killer (beschafft durch die amerikanischen Koautoren).“ (Schmidtke u. a. 2002, S. 99). Um was für Materialien es sich hierbei konkret handelte, wird allerdings nicht genauer ausgeführt. Der Untersuchungszeitraum umfasste die Zeit zwischen dem 1. 1. 1993 und dem 31. 8. 2001 (die Zeit danach wurde bewusst nicht einbezogen, um eine Vermischung der Befunde mit den Folgen des 11. September 2001 zu vermeiden). Amerikanische Daten standen nur bis 1999 zur Verfügung. Insgesamt identifizierten die Forscher 143 Amok-Ereignisse, wobei durchschnittlich alle 22 Tage ein Amoklauf berichtet wurde. Die Vorkommnisse verteilten sich allerdings nicht gleichmäßig über die Zeit. Vielmehr zeigte sich eine Häufung (44%) bis 10 Tage nach einem Amok-Ereignis.¹¹² Daraus, dass signifikant mehr Taten in diesem kurzen Zeitraum nach einem Amok-Bericht erfolgten, schließen die Autoren auf einen möglichen Imitationseffekt.

Diese Studie ist allerdings durch diverse Schwächen gekennzeichnet. So basiert sie ausschließlich auf Daten zur Medienberichterstattung, wobei die bei deren Analyse verwendete Methodik, v. a. was die amerikanische Berichterstattung betrifft, unklar bleibt. Auch wechselt die Datenbasis im Untersuchungszeitraum, da amerikanische Daten nur bis 1999 zur Verfügung standen. Problematisch ist auch die Tatsache, dass die Intensität der Berichterstattung keine Berücksichtigung gefunden hat. So wurde jeweils nur der erste Bericht über eine Amoktat einbezogen, nicht jedoch die Häufigkeit und Dauer der Berichterstattung. Zudem war die Analyse auf Printmedien beschränkt, so dass der Einfluss der Berichterstattung anderer Medien, v. a. des Fernsehens, nicht beurteilt werden konnte.

3.3.4.3 Fremdenfeindliche Straftaten

Mit einem potenziellen Ansteckungseffekt der Berichterstattung über fremdenfeindliche Straftaten haben sich insbesondere Hans-Bernd Brosius, Frank Esser und Bertram Scheufele befasst. Da deren neuere Untersuchungen auf älteren Studien aufbauen, sollen diese hier ebenfalls geschildert werden.

Untersuchungsgegenstand der ersten Studien von Brosius und Esser waren die Anschläge auf Asylantenheime in Hoyerswerda (September 1991) und Rostock (August 1992) sowie die Morde in Mölln (November 1992) und Solingen (Mai 1993). Um die Frage zu klären, ob die intensive Berichterstattung über diese Vorfälle potentielle Straftäter ermutigt hat, selbst Gewalttaten gegen Ausländer und Asylbewerber zu begehen,

¹¹¹ Hierunter verstehen die Autoren Tötungstaten mit einer schnellen zeitlichen Abfolge der Taten und einer auf Antriebe nicht erkennbaren Motivlage des Täters.

¹¹² Für die Auswertung wurde eine Einteilung in fünf Zeitperioden vorgenommen: Tag 0–10, Tag 11–20, Tag 21–30, Tag 31–40 und mehr als 40 Tage.



verglichen die Verfasser die Befunde einer Inhaltsanalyse der Presse- (Brosius/Esler 1995a) und der Fernsehberichterstattung (Brosius/Esler 1995b; 1996) zu fremdenfeindlichen Anschlägen und zur Zuwanderungsthematik¹¹³ mit den Statistiken der Landeskriminalämter. Durch den im Zeitablauf erfolgenden Vergleich sollte herausgefunden werden, ob die Medien auf die Ereignisse in ihrer Berichterstattung nur reagieren oder aber ob die Berichterstattung Nachahmungseffekte bewirkt, d. h. ob die Anzahl fremdenfeindlicher Straftaten nach einer intensiven Berichterstattung über derartige Delikte ansteigt.

Die Autoren unterschieden dabei zwei Phasen: Die *erste Phase* von August 1990 bis September 1992 war von einer allmählichen Zunahme fremdenfeindlicher Straftaten geprägt. In diese Phase fallen die Ausschreitungen in Hoyerswerda und Rostock, die in den Augen der Straftäter ein „Erfolg“ waren, weil die Asylbewerber in andere Städte verlegt wurden. Die *zweite Phase* von Oktober 1992 bis Juli 1993 ist charakterisiert durch einen deutlichen Anstieg der Anschläge und die beiden Brandanschläge in Mölln und Solingen. Die Analyse der ersten Phase ergab nach Brosius und Esser (1995a, S. 251), „dass immer dann, wenn das Thema Ausländer in welcher Form auch immer intensiv berichtet wurde, ein Anwachsen der Straftaten zu verzeichnen war. Das bedeutet, dass die Berichterstattung über politische Anschläge ebenso weitere Anschläge provozierte wie die Berichterstattung über politische Aspekte. Wir haben es also mit einem starken Nachahmungseffekt¹¹⁴ zu tun, der allerdings nicht auf die Berichterstattung von Straftaten begrenzt blieb. Das Fernsehen bewirkte also in der ersten Phase bis September 1992 eine Verbreitung von Straftaten. Die These der Brandstiftung durch das Fernsehen trifft in diesem Falle zu.“

Anders erschien die Situation in der zweiten Phase. Hier hatten die Anschläge (Mölln und Solingen) drei bzw. fünf Tote zur Folge und konnten von der rechten Szene nur bedingt als „Erfolg“ gewertet werden. Die Berichterstattung und die Anzahl der Straftaten entwickelte sich zeitgleich, d. h. die Medien reagierten eher auf die Ereignisse und lösten in der zweiten Phase keine Nachahmungstaten aus. Auf eine Ausnahme wird allerdings verwiesen: Nach Berichten über politische Aspekte des Themas Fremdenfeindlichkeit (Asylrechtsdebatte und sonstige politische Aktivitäten) häuften sich zwei Wochen später die Straftaten (vgl. Brosius/Esler 1995b, S. 252). Im Übrigen stellten die Autoren fest, dass die seit Oktober 1992 einsetzenden Aktionen gegen Fremdenfeindlichkeit (z. B. Lichterketten) nicht zu einem Rückgang der fremdenfeindlichen Straftaten führten, sondern diese nach dem Brandanschlag von Solingen einen neuen Höhepunkt erreichten. Brosius und Esser (1995b, S. 253) kommentieren: „Die Tatsache,

¹¹³ Es wurde eine Inhaltsanalyse der Berichterstattung von „Frankfurter Allgemeine Zeitung“, „Süddeutsche Zeitung“, „Bild-Zeitung“, „Spiegel“, dpa sowie der Nachrichtensendungen von ARD, ZDF, RTL und SAT.1 durchgeführt. Erfasst wurden sechs Themenschwerpunkte: Berichte über 1. fremdenfeindliche Anschläge und Straftaten; 2. Gegenaktionen, d. h. Proteste gegen Fremdenfeindlichkeit wie etwa Lichterketten oder Demonstrationen; 3. politisches und staatliches Handeln wie z. B. Debatten um das Asylrecht, Gesetzesinitiativen, Verbote rechtsradikaler Gruppierungen usw.; 4. Strafverfolgung; 5. Rechtsradikalismus allgemein und 6. Hintergrundinformationen zur Ausländer- und Asylproblematik.

¹¹⁴ An anderer Stelle (Brosius/Esler 1996, S. 209) modifizieren die Autoren die Interpretation: „Unsere Hypothese einer Anstiftungswirkung des Fernsehens wurde für die erste Phase des Untersuchungszeitraums (113 von 157 Wochen) bestätigt. Es gab jedoch keine spezifischen Nachahmungseffekte der Art, dass beispielsweise die Berichterstattung über Brandanschläge vor allem zu weiteren Brandanschlägen führte.“



dass das Fernsehen in der zweiten Phase seine Ansteckungswirkung weit gehend verloren hatte, hat nicht eine Reduzierung der Straftaten nach sich gezogen, sondern nur den engen Zusammenhang zwischen Berichterstattung und Nachfolgetaten dissoziiert.“

1996 legten die beiden Autoren eine Reanalyse ihrer Daten für die zweite Phase vor. Um zu prüfen, ob eventuell auch in der zweiten Phase ein Anstiftungseffekt vorliegt, wurde statt einer Analyse auf *Wochenbasis* (wie in der ersten Untersuchung) nun eine Analyse auf *Tagesbasis* vorgenommen (entsprechende Daten zu fremdenfeindlichen Straftaten waren nur für Nordrhein-Westfalen verfügbar). Die Verfasser konstatierten einen Ansteckungseffekt, der so kurzfristig wirkte, dass er mit der Zeitreihenanalyse auf der Basis von Wochendaten nicht erfasst werden konnte. Innerhalb von zwei bis drei Tagen trat eine Fülle von fremdenfeindlichen Nachahmungstaten auf. Brosius und Esser (1996, S. 210f) schreiben: „Der abrupte und für mehrere Tage anhaltende Anstieg der Straftaten kann ohne die massenmediale Ausbreitung der Meldung über den Brandanschlag wohl kaum erklärt werden. Mit anderen Worten war die Zeitreihenanalyse auf Wochenbasis nicht differenziert genug, um die schnelle Reaktion der Straftäter auf die Nachricht des Mordanschlags von Solingen abzubilden.“

Die Befunde bestätigten das *Eskalationsmodell* der Autoren, dem Überlegungen zur sozialen Lerntheorie und zur kurzfristigen Imitation zugrunde liegen. Das Modell geht nicht von einer reflexhaften Umsetzung medialer Gewalt in reale Gewalt aus und betrachtet die Medien nicht als alleinigen Verursacher, sondern – unter bestimmten Bedingungen – als Auslöser von Gewalttaten. Die Autoren (Esser/Scheufele/Brosius 2002, S. 34) gehen aus von einer „Wechselwirkung zwischen (1) veränderten Bedingungen der Zuwanderung, (2) der wahrgenommenen Dringlichkeit einer Lösung für das Problem in der Bevölkerung, (3) der Berichterstattung der Massenmedien über Zuwanderung und Fremdenfeindlichkeit und (4) der Gewaltbereitschaft gesellschaftlicher Problemgruppen und potenzieller Straftäter. Nur wenn alle Faktoren in geeigneter Weise zusammentreffen, kann es zu einem Ansteckungseffekt durch die Berichterstattung kommen.“ Die Verfasser (Esser/Scheufele/Brosius 2002, S. 35) ziehen hier den Begriff der „Ansteckung“ bzw. der „Suggestion“ dem der „Nachahmung“ vor, denn „die Medien lösen nicht zwanghaft Nachahmungstaten aus, sondern sie suggerieren einer bereits ‚vorbelasteten‘ Gruppe, dass eine bestimmte Handlungsweise aus deren Sicht Erfolg versprechend ist.“

Aufgrund ihrer Analyse gelangen Brosius und Esser zu dem Resümee, dass dem Fernsehen nicht die alleinige Schuld am Anstieg fremdenfeindlicher Straftaten gegeben werden kann. Zum Ende der achtziger Jahre die Zahl der Fremden deutlich zugenommen, wobei diese insbesondere durch die eingerichteten provisorischen Sammelunterkünfte für alle sichtbar wurden. Brosius und Esser schreiben (1995b, S. 253): „Die Art der Unterbringung in den vielfach überforderten Kommunen, fehlende Beschäftigungsmöglichkeiten, Sozialneid und mangelnde Perspektive erzeugen Spannungen zwischen den Fremden und Deutschen. [...] Gleichzeitig wird die Politik in den Augen der Bevölkerung nicht mit dem Problem fertig, so dass ein Handlungs- und



Legitimationsdruck entsteht.“ Die Medien gewannen in dem Augenblick an Bedeutung, als in Hoyerswerda eine Ausschreitung außer Kontrolle geriet und auf die Agenda der nationalen Medienberichterstattung gelangte (Brosius/Esser 1995b, S. 254): „[...] die Gewalt [wird] plakativ im Fernsehen dargestellt [...], den Zuschauern [wird] die Unterstützung der Straftäter durch die applaudierenden Anwohner vor Augen geführt, da wird die Lunte an das Pulverfass gelegt. Die Berichterstattung führt zu einer enormen Welle der Gewalt.“

Dass zur Auslösung fremdenfeindlicher Straftaten die verschiedenen Faktoren des „Eskalationsmodells“ (Zuwanderung, Besorgnis der Bevölkerung darüber, vermehrte Medienberichterstattung über Zuwanderung und Fremdenfeindlichkeit, Gewaltbereitschaft potentieller Täter), die den Nährboden für Anstiftungseffekte bilden, mit einem Schlüsselereignis zusammentreffen müssen, bestätigt auch eine weitere Untersuchung (Esser/Scheufele/Brosius 2002):

Die Ausgangsstudie hatte in einer „*Konfliktphase*“ (1990–1993) stattgefunden, in der das Asyl- und Zuwanderungsproblem und die Zunahme fremdenfeindlicher Gewalt in der öffentlichen Diskussion eine zentrale Rolle spielten. Folgt man den Annahmen des Eskalationsmodells, so dürften Anstiftungseffekte der Medien dagegen in einer „*Normalphase*“ (d. h. entspanntes gesellschaftliches Klima, die Zuwanderungs- und Asylfrage nimmt keine herausragende Position auf der politischen Agenda ein) ausbleiben. Eine solche „Normalphase“ herrschte zwischen August 1993 und Dezember 1996. Für diesen Zeitraum nahmen die Verfasser eine Inhaltsanalyse von „Frankfurter Allgemeine Zeitung“, „Süddeutsche Zeitung“ und „Bild-Zeitung“ vor. Die Berichterstattung zur Fremdenfeindlichkeit war im Vergleich zur vorangegangenen Studie zurückgegangen (trotz des Brandes im Lübecker Asylantenwohnheim am 17./18.1.1996, dem jedoch Merkmale eines Schlüsselereignisses fehlten).¹¹⁵ Kurzfristige Ansteckungseffekte waren nicht festzustellen, so dass die Verfasser resümieren (Esser/Scheufele/Brosius 2002, S. 93): „Beides – Nährboden *und* Schlüsselereignis – müssen zusammenkommen, damit Massenmedien zu einer Ausbreitung fremdenfeindlicher Gewalt beitragen.“

Für das Jahr 2000 identifizierten die Forscher erneut einige Voraussetzungen des Eskalationsmodells. Zuwanderung wurde wieder ein Thema (z. B. „Kinder-statt-Inder“-Kampagne in Nordrhein-Westfalen, Diskussion um ein Zuwanderungsgesetz, ein NPD-Verbot usw.), und die Zahl der fremdenfeindlichen und der rechtsextremen Straftaten stieg wieder an. Auch gab es ein neues Schlüsselereignis, den Bombenanschlag vor einem Düsseldorfer S-Bahnhof, bei dem zehn Aussiedler verletzt wurden. Untersucht wurde die Berichterstattung der „Bild-Zeitung“ und der „Süddeutsche Zeitung“. Es gab zwar Zusammenhänge zwischen Berichterstattung und fremdenfeindlichen Anschlügen, Belege für eine breite Medienwirkung konnten dabei jedoch nicht aufgefunden werden. Es gab lediglich Hinweise darauf, dass die Berichterstattung v. a. Täter mit rechtsextremer Prägung ansprach (vgl. Esser/Scheufele/Brosius 2002, S. 132).

¹¹⁵ So ließ sich der zunächst angewandte Bezugsrahmen „fremdenfeindlicher Brandanschlag“ nicht aufrechterhalten; die Täterfrage blieb ungeklärt.



Die Verfasser untersuchten auch Auswirkungen der langfristigen Berichterstattung über fremdenfeindliche Straftaten auf den Journalismus und konnten einen von ihnen als „Resonanzeffekt“ bezeichneten „Nachahmungseffekt“ nachweisen. Wie am Fall des Jungen Joseph aus Sebnitz¹¹⁶ demonstriert wird, zeigen auch Journalisten „Herdenverhalten“. Esser, Scheufele und Brosius (2002, S. 135) schreiben: „Nachdem die BILD-Zeitung am 23. November 2000 in großer Aufmachung über den angeblich rechtsextremistisch motivierten Mord an dem kleinen Joseph aus Sebnitz berichtet hatte, sprangen viele Medien auf diese Meldung wie Trittbrettfahrer auf und schrieben sie nach. Damit konnten sich die Anschuldigungen eines einzelnen Meinungsführermediums kurzzeitig zur Kampagne auswachsen, weil sich viele Mainstream-Medien von einem Sog erfassen ließen und die Geschichte von dem toten Jungen ‚in dieser schrecklichen Stadt‘ auch haben wollten.“ Offensichtlich orientierten sich Journalisten hier an „Frames“¹¹⁷ (d. h. länger etablierten Interpretationsrahmen, wie sie die fremdenfeindlichen Anschläge in den 90er Jahren entwickelt und der Düsseldorfer Anschlag aktualisiert hatten), Nachrichtenwerten (Negativismus, Authentizität, Personalisierung) und der Berichterstattung der Meinungsführermedien.

In einer weiteren Studie stand die Vermutung im Mittelpunkt, dass fremdenfeindliche Gewalt nicht nur die Folge der Berichterstattung über die Problematik der Zuwanderung oder fremdenfeindliche Straftaten sein muss, sondern auch auf die Art und Weise der Berichterstattung über Ausländer zurückzuführen sein kann. Dies untersuchten die Forscher am Beispiel der Berichterstattung über Anschläge und Gewaltaktionen kurdischer Aktivisten, die v. a. seit dem Frühjahr 1994 stattfanden. Die Verfasser entwarfen ein „Kurdenmodell“ (vgl. Esser/Scheufele/Brosius 2002, S. 161–164; 331f.; Scheufele/Brosius 2002, S. 117). Dieses Modell unterstellt „eine Wechselwirkung zwischen (1) dem ‚objektiven‘ Problem der PKK-Gewalt, (2) der wahrgenommenen Bedrohung durch Kurden im öffentlichen Bewusstsein und politischen Diskurs, (3) die Berichterstattung der Massenmedien, (4) der Gewaltbereitschaft fremdenfeindlich motivierter Personen.“ (Esser/Scheufele/Brosius 2002, S. 331). Eine Inhaltsanalyse der „Frankfurter Allgemeinen Zeitung“ und der „Süddeutschen Zeitung“ von August 1993 bis Dezember 1996 ergab, dass die Medien, wenn sie Kurden im Zusammenhang mit „Gewalt“ und „Extremismus“ präsentierten, einen Ansteckungseffekt im Sinne einer Erhöhung fremdenfeindlicher Gewalttaten auslösten. Dies geschah allerdings erst nach einer vierwöchigen Latenzzeit. Dies erklären die Forscher (Esser/Scheufele/Brosius 2002, S. 332) damit, „dass die Kurdenberichterstattung erst nach gewisser Zeit ein Klima erzeugte, das bei fremdenfeindlich motivierten Personen die Schwelle von der bloßen Handlungsbereitschaft zur manifesten Gewaltaktion überschreiten ließ.“ Die Autoren bezeichnen diesen Vorgang als „zeitverzögerte Klimateffekte“.

¹¹⁶ Vgl. dazu z. B. Esser/Scheufele/Brosius 2002, S. 135ff. Wolfgang Donsbach (2001, S. 27) schreibt: „Der Tod des kleinen Joseph in einem Schwimmbad im sächsischen Sebnitz wandelte sich innerhalb weniger Tage von einem politischen zu einem medienpolitischen Thema. Aus dem Verdacht kollektiven Mordes wurde plötzlich ein Fall von mutmaßlicher Täuschung der Justiz und der Presse.“

¹¹⁷ Zum Konzept des „Framing“ vgl. Kunczik/Zipfel 2001, S. 271–276.



3.3.4.4 Selbstmorde

Eine mögliche Imitation in den Medien gezeigter Selbstmorde – nach Goethes Werk „Die Leiden des jungen Werther“ auch als „Werther-Effekt“ bezeichnet – wird schon seit den 60er Jahren untersucht. Zu den Studien, die sich im hier betrachteten Zeitraum mit dieser Thematik befassen, gehört eine Untersuchung von Keith Hawton u. a. (1999). Die Verfasser haben sich mit den Auswirkungen einer Folge der Serie „Casualty“ (ausgestrahlt am 2. 11. 1996) beschäftigt, in der ein Selbstmordversuch durch die Einnahme von 50 Paracetamoltabletten gezeigt wird. Als Datenmaterial dienten eine Statistik über Todesfälle und ihre Ursachen in England und Wales sowie die Berichte von 49 Notaufnahmen und psychiatrischen Diensten in Großbritannien zu Fällen von Selbstvergiftung drei Wochen vor und drei Wochen nach der Ausstrahlung der betreffenden Folge. 25 der 49 Einrichtungen sammelten außerdem Fragebogendaten von ihren Patienten. Die Gesamtzahl der Fälle betrug 4.403, wobei 1.047 Fragebogen (55% der Patienten) vorlagen. Eine Auswertung der allgemeinen Todesstatistik ergab keine Auswirkungen der Fernsehsendung. Es zeigte sich allerdings, dass die Zahl der von Notaufnahmen und psychiatrischen Diensten berichteten Selbstvergiftungen in der Woche nach der Sendung um 17% und in der darauf folgenden Woche um 9% anstieg. In der dritten Woche gingen sie auf den Durchschnittswert zurück. Dabei war der Anstieg der Fälle von Paracetamol-Überdosierung besonders ausgeprägt (19% in der ersten, 23% in der zweiten Woche). 32 Patienten, die in der Woche nach der Sendung eingeliefert und interviewt wurden, hatten die Folge von „Casualty“ gesehen. 20% (N = 6) von ihnen gaben an, dass die Sendung ihre Entscheidung, eine Überdosis zu nehmen, beeinflusst habe, 17% (N = 5) der Seher meinten, dass ihre Wahl des Medikaments dadurch beeinflusst worden sei. Betrachtet man auf Grundlage der Befragungsdaten bei den Patienten die Zahl der Paracetamolvergiftungen unter den Sehern von „Casualty“, so ist eine Verdopplung nach der Ausstrahlung der betreffenden Folge festzustellen. Bei der Interpretation der Daten ist allerdings die geringe Fallzahl zu berücksichtigen.¹¹⁸

Jill Pell und Robert Murdoch (1999) untersuchten die Auswirkungen derselben Sendung und zogen dafür Daten für Schottland zwischen 1995 und 1997 heran. Die Autoren fanden im Gegensatz zu Hawton u. a. einen Rückgang der Einweisungen für alle Selbstvergiftungen im Verlauf des Ausstrahlungsmonats. Der leichte Anstieg von Paracetamolvergiftungen war durch Zufallsschwankungen zu erklären. Die Verfasser der Ursprungsstudie (Deeks/Hawton/Simkin 1999) kritisieren allerdings, dass Pell und Murdoch Daten auf Monatsbasis verwendet haben, die die kurzfristigen Ansteckungseffekte möglicherweise verschleiern.

Martin J. Veysey, Robie Kamayire und Glyn N. Volans (1999) argumentieren in Bezug auf die Befunde von Hawton u. a., dass Paracetamolvergiftungen zu häufig vorkommen, um eindeutige Zusammenhänge feststellen zu können. Sie schlagen stattdessen vor, Zusammenhänge mit selteneren Selbstmordformen zu untersuchen. Hierzu zogen

¹¹⁸ Davies u. a. (1999) bemerken außerdem, dass saisonale Schwankungen und die kurz vor Ausstrahlung der Episode erfolgte Umstellung auf die Winterzeit (d. h. auch kürzeres Tageslicht in den Abendstunden) stärker hätten berücksichtigt werden müssen, um andere Einflussfaktoren auszuschalten.



sie einen Artikel im „Independent“ vom April 1995 sowie eine andere Folge von „Casualty“ (ausgestrahlt am 15.2.1997) heran. In beiden kam ein Selbstmord mit Frostschutzmittel vor. Daten des „National Poisons Information Service“ in London zufolge stieg die Zahl entsprechender Fälle im Monat der Veröffentlichung bzw. der Ausstrahlung signifikant an (alle Fälle lagen zeitlich nach der Medienbotschaft).

Während nach wie vor die meisten Untersuchungen zu Ansteckungseffekten von Selbstmorddarstellungen in Presse und Fernsehen vorliegen, haben sich mittlerweile auch einige Forscher mit den Auswirkungen anderer Medien wie des *Internets* oder bestimmter *Musikrichtungen* auf die Selbstmordneigung der Rezipienten befasst. Die zum Internet vorliegenden Veröffentlichungen beruhen bislang größtenteils allerdings noch auf Vermutungen und anekdotischen Berichten, lassen jedoch ein gewisses Gefährdungspotential des Internets, insbesondere für junge Rezipienten, erkennen (vgl. z. B. Alao/Yolles/Armenta 1999; Baume/Cantor/Rolfe 1997; Baume/Rolfe/Clinton 1998; Beatson/Hosty 2000; Haut 1998; Janson u. a. 2001; Mehlum 2000a; Suresh/Lynch 1998; Thompson 1999; 2001).¹¹⁹ Eine systematische Erforschung der entsprechenden Risiken wird allerdings durch die globale Natur des Internets ebenso erschwert wie durch die lange Zeit, die Inhalte dort oft eingestellt bleiben, so dass der Zeitpunkt der Wahrnehmung durch einen Rezipienten schwierig zu bestimmen ist (vgl. Hawton/Williams 2001).

Eine aktuelle, in ihrer Aussagekraft allerdings sehr beschränkte Untersuchung stammt von Armin Schmidtke, Sylvia Schaller und Anja Kruse (2003). Die Autoren diskutieren verschiedene schädliche Auswirkungen des Internets in Bezug auf das Selbstmordverhalten (längerfristige Einstellungsveränderungen, z. B. durch Suiziddarstellungen und Erinnerungsstücke; Wechselwirkungen zwischen Presse/TV und Internet, d. h. die Berichterstattung in anderen Medien veranlasst Rezipienten, sich in Suizid-Foren im Internet einzuschalten; Verabredung von Doppelsuiziden über das Internet). Als Methode zur Feststellung möglicher Imitationseffekte wählten sie eine Analyse „serieller Abhängigkeiten“ im Hinblick auf Verabredungen zum Selbstmord. Schmidtke, Schaller und Kruse (2003, S. 158) stellten die Hypothese auf, dass „eine Häufigkeit von Verabredungen zu suizidalem Verhalten, die sich nicht zufällig über die Zeit verteilt und nicht im Rahmen der Varianz bleibt und somit eine zeitliche Dependenz anzeigt, so genannte Suizidcluster und damit Imitationseffekte nahe legt.“ Die Forscher analysierten über 53 Wochen Aufrufe zum gemeinsamen Suizid, die im Archiv eines Internetforums zu finden waren. Daraus, dass die Postings mit der Suche nach Suizidpartnern nicht zufällig über die Zeit verteilt waren, sondern signifikant mehr Teilnehmer in einem bestimmten Zeitraum nach Suizidpartnern suchten, schlossen Schmidtke, Schaller und Kruse auf mögliche Imitationseffekte. Die Verfasser nennen als Schwäche ihrer Studie die Tatsache, dass keine Informationen darüber vorliegen, ob tatsächlich ein Selbstmord stattgefunden hat. Problematischer ist allerdings, dass andere mögliche

¹¹⁹ Es gibt allerdings auch Stimmen, die die suizidpräventiven Möglichkeiten des Internets hervorheben (vgl. z. B. Etzersdorfer/Fiedler/Witte 2003; Lindner/Fiedler 2002; Nagenborg 2001; Schmidtke/Schaller/Kruse 2003; Sher 2000; Stoney 1998).



Einflussfaktoren nicht untersucht wurden und v. a. die Zahl der Fälle äußerst gering ist. Insgesamt wurden nur 37 Selbstmordaufrufe identifiziert, von denen zudem einige von derselben Person stammten. Drei Aufrufe verschiedener Personen an einem Tag galten bereits als „Häufung“ zu einem bestimmten Zeitpunkt. Diese Studie kann daher nur als interessanter erster Ansatz zur Untersuchung einer methodisch schwer operationalisierbaren Fragestellung gewertet werden. Zur Ableitung weitergehender Schlussfolgerungen ist sie nicht geeignet.

Eine weitere aktuelle Studie (Scheel/Westefeld 1999) hat den Zusammenhang zwischen Heavymetal-Musik und Selbstmordrisiko untersucht. 121 durchschnittlich 17-jährige Schülerinnen und Schüler (77 weiblich, 44 männlich) füllten einen Fragebogen aus, mit dem die Zustimmung zu verschiedenen Gründen, keinen Selbstmord zu begehen (z. B. Verantwortung für die Familie, Angst vor Selbstmord, moralische Bedenken usw.), sowie das Selbstmordrisiko (Häufigkeit bzw. Ernsthaftigkeit von Selbstmordgedanken) gemessen wurden. Außerdem wurde die Präferenz für fünf Musikrichtungen erhoben und für die drei bevorzugten nach der Dauer des Hörens sowie der Stimmung vor und nach dem Hören der entsprechenden Musik gefragt. 40% der Schülerinnen und Schüler brachten eine Präferenz für Heavymetal-Musik zum Ausdruck (64% Jungen, 27% Mädchen). Die Heavymetal-Fans erzielten auf der Skala, die die gegen Selbstmord sprechenden Gründe maß, geringere Werte als die Fans anderer Musikrichtungen. Auch berichteten sie häufiger über Selbstmordgedanken. Die Häufigkeit der Heavymetal-Musiknutzung spielte dabei keine Rolle. Allerdings berichteten die Heavymetal-Fans ebenso wie die Anhänger anderer Musikrichtungen, gewöhnlich in guter Stimmung zu sein, wenn sie ihre bevorzugte Musik hörten, und nach dem Hören eher eine Stimmungsbesserung als eine Stimmungsverschlechterung zu erfahren. Gefühle der Wut wurden durch Heavymetal-Musik allerdings in geringerem Maße reduziert als durch andere Musikgenres. Diejenigen, die sich nach dem Musikhören wütender fühlten, wiesen auch geringere Werte bei den gegen Selbstmord sprechenden Gründen auf. Dies galt allerdings für die Anhänger aller Musikrichtungen, was darauf hindeutet, dass die Ursache eher in der Persönlichkeit oder den Lebensumständen als in der gehörten Musik liegt. Insgesamt bleibt aufgrund der Befunde dieser Studie unklar, ob Heavymetal-Musik Selbstmordgedanken hervor ruft, sie reduziert, diejenigen mit Selbstmordtendenzen entsprechende Musik bevorzugen oder eine Drittvariable den Zusammenhang beeinflusst.¹²⁰

Mittlerweile sind auch einige Forschungsübersichten erschienen, die versuchen den Forschungsstand zum Nachahmungspotential von medialen Suiziddarstellungen zusammenzufassen. Armin Schmidtke u. a. (vgl. z. B. Schmidtke/Schaller 1998; 2000; Schmidtke/Schaller/Kruse 2003; Schmidtke u. a. 2002) kommen zu dem Ergebnis, dass die Mehrzahl der Studien Belege für Imitationseffekte bei aggressivem und suizidalem Verhalten gefunden habe. Madelyn S. Gould (2001) vertritt die Ansicht, dass die Exis-



¹²⁰ Stack (1998) schlägt z. B. Mangel an religiöser Bindung als einen solchen Faktor vor.



tenz eines Ansteckungseffekts nicht mehr in Frage gestellt werden müsse, auch wenn die Effekte für nichtfiktionale Selbstmorddarstellungen (insbesondere in jüngeren Studien) deutlicher ausfielen als die für fiktionale Selbstmorde.¹²¹ In eine ähnliche Richtung gehen auch die Befunde von Jane Pirkis und R. Warwick Blood (2001a; 2001b), die ebenfalls zwischen Forschungsergebnissen zu fiktionalen und zu nichtfiktionalen Selbstmordberichten unterscheiden. In Bezug auf nichtfiktionale Darstellungen (in Zeitungen, im Fernsehen und in Büchern) identifizierten sie 42 Studien, deren Ergebnisse sie als Hinweise auf einen Kausalzusammenhang zwischen Berichterstattung und Selbstmorden bewerten. In Bezug auf nichtfiktionale Darstellungen (in Film und Fernsehen, Musik und Computerspielen) werteten sie 34 Untersuchungen aus, deren Befunde ihrer Ansicht nach allerdings höchstens moderate Hinweise auf eine Kausalbeziehung liefern. Auch Steven Stack (2000; 2003) kommt zu einer vorsichtigeren Bewertung und beurteilt die Befunde zum Zusammenhang zwischen Suiziddarstellungen und realen Selbstmorden als inkonsistent. Robert D. Goldney (2001) stellt die Verbindung von Medienberichten und Suiziden nicht in Frage, betont aber, dass es sich nur um einen schwachen Zusammenhang handele. Er warnt davor, die Medien zum Sündenbock zu machen und damit andere Risikofaktoren, v. a. psychische Erkrankungen, zu vernachlässigen.

Weit gehende Einigkeit herrscht unter den Verfassern der verschiedenen Forschungsübersichten darin, dass es einige Faktoren gibt, die den Zusammenhang zwischen Medienberichten und Nachahmungseffekten beeinflussen. Hierzu gehören folgende Variablen (vgl. Gould 2001; Schmidtke/Schaller 1998; 2000; Schmidtke u. a. 2002; Schmidtke/Schaller/Kruse 2003), wobei die Aussagen allerdings zumeist nur auf einigen wenigen, älteren Untersuchungen beruhen:

- *Publizitätsgrad:* Je intensiver über einen Selbstmordfall berichtet wird und je prominenter die Berichterstattung aufgemacht ist, desto stärker ist der Imitationseffekt.
- *Art der Medien:* Verschiedene Medien (Print, TV, Internet) weisen unterschiedliche Effekte auf. Es fehlt allerdings noch an einer überzeugenden Studie, die die Unterschiede zwischen verschiedenen Medien untersucht hätte. Vermutlich sind die bislang festgestellten Divergenzen „lediglich auf die Verfügbarkeit der Medien und die Art der Rezipienten verschiedener Medien zurückzuführen.“ (Schmidtke u. a. 2002, S. 97).
- *Anzahl und Art der Rezipienten:* Imitationseffekte hängen von der Menge und der Art der Rezipienten der verschiedenen Medien ab. Effekte sind v. a. bei der jeweiligen Zielgruppe eines Mediums zu erwarten (Jugendliche lesen z. B. andere Zeitschriften als Erwachsene und kennen daher auch andere „Selbstmordmodelle“).

¹²¹ Gould (2001) identifizierte 42 Studien zur Wirkung nichtfiktionaler und 29 Studien zur Wirkung fiktionaler Selbstmorddarstellungen (wobei Computerspiele, Internet und Musik nicht einbezogen wurden).



- *Eigenschaften der Rezipienten:* Die bisherigen Befunde sprechen dafür, dass jüngere Altersgruppen durch Ansteckungseffekte eher gefährdet sind als ältere. Geschlechtsunterschiede scheinen nicht zu bestehen. Frühere Selbstmordversuche beeinflussen die Wahrnehmung von Selbstmordberichten. Beispielsweise konstatierten Doron u. a. (1998) anhand physiologischer Messdaten, dass Personen, die bereits einen Selbstmordversuch unternommen hatten, weniger stark auf Selbstmorddarstellungen reagierten.
- *Art des dargestellten Verhaltens:* Es gibt Hinweise darauf, dass reales Verhalten eher imitiert wird als fiktives.
- *Valenz des Modells:* Berühmte positive Modelle werden eher nachgeahmt als berühmte negative Modelle (z. B. Verbrecher).
- *Ähnlichkeit zwischen Modell und Imitator:* Imitationseffekte sind umso wahrscheinlicher, je ähnlicher sich Modell und Imitator sind.
- *Attraktivität des Modells:* Massenselbstmorde oder Selbstmorde, bei denen andere, unbeteiligte Personen zu Schaden kommen, werden weniger nachgeahmt.
- *Darstellung von Konsequenzen:* Imitationseffekte sind wahrscheinlicher, wenn Konsequenzen positiv oder heroisierend dargestellt werden.
- *Kurz- und langfristige Effekte:* Medienmodelle können bei bestimmten Personen kurzfristige, impulsive Effekte auslösen, bei anderen wird eher die langfristige Einstellung zu verschiedenen Problemlösungsmöglichkeiten beeinflusst.

Während diese Differenzierungen auf einer qualitativen Sichtung der bislang vorliegenden Literatur basieren und oft nur auf einer oder wenigen Studien beruhen, erlaubt die von Stack (2000, 2003) durchgeführte Meta-Analyse von 42 Studien auch eine Quantifizierung der Effekte. Folgende Verallgemeinerungen leitet Stack aus seiner Untersuchung ab:

- Nachahmungseffekte waren in Studien, die Selbstmorde von *Prominenten* in Unterhaltung und Politik untersuchten, 14-mal häufiger als in Studien, die Selbstmorde anderer Personen zum Gegenstand hatten.
- Untersuchungen über *reale* Selbstmorde fanden viermal häufiger Nachahmungseffekte als solche über *fiktive* Selbstmorde.
- Studien über Selbstmorde im *Fernsehen* fanden 82% seltener Nachahmungswirkungen als Studien über Selbstmordberichte in *Zeitungen*. Stack führt diesen Befund darauf zurück, dass Fernsehberichte oft sehr kurz sind, schnell vergessen oder gar nicht erst wahrgenommen werden, wohingegen Zeitungsberichte immer wieder gelesen und auch aufbewahrt werden können.



- Des Weiteren fanden Studien, die *vollendete Selbstmorde* untersuchten, deutlich seltener Nachahmungswirkungen als solche, die sich mit *Selbstmordversuchen* befassen.¹²² Dieser unerwartete Befund bedarf noch der Begründung.
- Der *Publizitätsgrad* von Selbstmorden spielt eine Rolle. Selbstmorde, über die nur ein amerikanisches Sendernetz („Network“) berichtet hatte, lösten deutlich seltener Imitationseffekte aus als solche, über die zwei oder drei Networks berichtet hatten.¹²³
- Untersuchungen mit *jüngeren* Leuten (10–34 Jahre) fanden häufiger Effekte als solche mit *älteren* Personen. Übereinstimmungen zwischen dem Alter des Medien Vorbilds und des Nachahmenden wurden allerdings nur äußerst selten erfasst.

In Bezug auf diese Befunde ist allerdings zu berücksichtigen, dass methodisch problematische Studien auch durch eine Meta-Analyse nicht an Aussagekraft gewinnen und Forschungslücken dadurch nicht behoben werden (vgl. auch Kapitel 3.5.3). Die Ergebnisse sind daher mit Vorsicht zu behandeln. Die wichtigsten methodischen Probleme, die im Übrigen auch Stack sieht, sind die Folgenden (vgl. z. B. Stack 2000; 2003; Pirkis/Blood 2001a; 2001b; Hawton/Williams 2001):

- zu kleine Fallzahl;
- fehlender Nachweis, dass Personen, die einen Selbstmord bzw. Selbstmordversuch begehen, tatsächlich vorher mit einem entsprechenden Medienstimulus in Kontakt gekommen sind;
- Untersuchungen von Zeitreihen auf Wochen- oder Monatsbasis, wobei nicht immer sichergestellt ist, dass der Medienstimulus dem realen Verhalten tatsächlich vorausgegangen ist;
- mangelnde Berücksichtigung anderer Erklärungsfaktoren wie z. B. saisonale Schwankungen in der Zahl der Selbstmorde;
- mangelnde Einbeziehung von Kontextfaktoren der Mediendarstellung sowie Eigenschaften des Rezipienten und der Interaktion zwischen beiden Aspekten (z. B. Ähnlichkeit zwischen Modell und Selbstmörder).

¹²² In Studien, die vollendete Selbstmorde untersuchten, waren Nachahmungswirkungen 94% seltener zu finden als in solchen mit Selbstmordversuchen.

¹²³ Bei Selbstmorden, über die nur ein Network berichtet hatte, waren Imitationseffekte 84% seltener als bei solchen, über die mehrere Networks berichtet hatten. Ähnliche Befunde in Bezug auf die Verbreitung von Zeitungen mit Selbstmordberichten fanden Etzersdorfer/Voracek/Sonneck 2004.



Forschungsbedarf besteht in folgender Hinsicht (vgl. Hawton/Williams 2001):

- *Stärkere Berücksichtigung von Risikogruppen.* Dies könnte Hawton und Williams (2001) zufolge z. B. in Gestalt einer Befragung von Personen geschehen, die einen Selbstmordversuch unternommen haben, oder durch Experimente, in denen die Medienwahrnehmung selbstmordgefährdeter und nicht gefährdeter Personen verglichen wird. Ein solches Forschungsdesign wirft allerdings methodische und ethische Probleme auf.
- *Genauere Erforschung intervenierender Variablen,* wie z. B. von Darstellungsaspekten, die eine Imitation begünstigen, von Persönlichkeitsfaktoren und Umweltbedingungen des Rezipienten.¹²⁴
- *Durchführung von Langfristuntersuchungen,* die jedoch ebenfalls nur schwierig zu realisieren sind.
- *Stärkere Berücksichtigung der Rolle des Internets.*
- *Weitere Erforschung der Möglichkeiten, schädlichen Effekten durch eine veränderte Medienberichterstattung vorzubeugen* (vgl. dazu auch Gould 2001).

Zum letztgenannten Aspekt liegen einige wenige, jedoch viel versprechende Untersuchungsbefunde vor. Einige Studien sprechen dafür, dass Richtlinien für den journalistischen Umgang mit Selbstmorden in der Lage sind, Veränderungen in der Berichterstattung zu bewirken und dies auch hilft, Nachahmungseffekte zu verhindern.

So zeigte etwa eine Schweizer Studie (vgl. Michel u. a. 2000), in der eine Inhaltsanalyse acht Monate vor und acht Monate nach dem Beschluss von Richtlinien für die Selbstmordberichterstattung durchgeführt wurde, dass die Berichterstattung nach dem Beschluss verantwortungsvoller ausfiel und ein geringeres Imitationsrisiko aufwies. So sank der Anteil von Selbstmordgeschichten auf der ersten Seite, und die Zahl der Geschichten mit sensationellen Schlagzeilen ging deutlich zurück. Allerdings verdreifachte sich die Zahl der Selbstmordberichte insgesamt. Auch sagt die Untersuchung nichts über die tatsächlichen Auswirkungen der veränderten Berichterstattung auf mögliche Nachahmungstaten aus.

In den USA fand der US Surgeon General's Report „National Strategy for Suicide Prevention“ (Satcher 2001) keine Hinweise auf positive Auswirkungen von Berichterstattungsempfehlungen, die von Organisationen wie der „American Association of Suicidology“ aufgestellt wurden.

¹²⁴ Dass dabei auch kulturelle Unterschiede berücksichtigt werden sollten, legen die Untersuchungen von Fekete u. a. (1998; 2001) nahe.



Erfolge dagegen berichtet eine österreichische Studie (vgl. Etzersdorfer/Sonneck 1998; 1999). Ein deutlicher Anstieg in der Zahl der U-Bahn-Selbstmorde in Wien zwischen 1983 und 1986 war für die „Österreichische Gesellschaft zur Suizidprävention“ der Anlass, eine Kampagne für eine überlegtere Selbstmordberichterstattung ins Leben zu rufen. Ab Juli 1987 berichtete die österreichische Presse entweder gar nicht mehr über U-Bahn-Selbstmorde oder beschränkte die Berichte auf kurze Meldungen auf den inneren Seiten der Zeitungen. Während es in den Zeiten der Sensationsberichterstattung bis zu neun U-Bahn-Selbstmorde in einem halben Jahr gegeben hatte, sank die Zahl nun auf einen bis vier. Unklar bleibt allerdings, ob diese Wirkung auf die quantitative Reduktion der Berichterstattung zurückzuführen war oder ob sich auch die Qualität der Berichterstattung geändert und den Effekt bewirkt hatte.

Zusammenfassung:

Die Vorstellung von einer simplen, direkten Ansteckungswirkung von Mediengewalt kann als widerlegt angesehen werden. Dies schließt die Möglichkeit von Imitationseffekten nicht aus, diese sind jedoch komplexerer Natur. Die Untersuchungen zu solchen Nachahmungseffekten lassen sich in Studien zu Morden, zu fremdenfeindlichen Straftaten sowie zu Selbstmorden unterteilen.

Für die erste Kategorie weisen die vorgestellten Studien insgesamt auf die Möglichkeit eines Imitationshandelns bei *Massenmorden und Amokläufen* hin, methodische Probleme lassen jedoch eine vorsichtige Interpretation der Befunde angeraten erscheinen. Was *fremdenfeindliche Straftaten* betrifft, zeigen die Untersuchungen von Brosius, Esser und Scheufele, dass die Medienberichterstattung über Schlüsselereignisse als Auslöser (nicht jedoch als Verursacher) von Ansteckungseffekten wirken kann, allerdings nur, wenn bereits ein Nährboden (z. B. von der Bevölkerung wahrgenommene Existenz eines „Ausländerproblems“, Gewaltbereitschaft potentieller Täter usw.) vorhanden ist.

Die meisten Studien liegen zur Imitationswirkung von medial berichteten bzw. gezeigten *Selbstmorden* vor. Darin konnten Nachahmungseffekte gefunden werden. Allerdings deuten die Befunde darauf hin, dass die Medien hier nur eine von vielen, vermutlich bedeutenderen Ursachen bzw. nur den Auslöser für einen schon länger beabsichtigten Selbstmord darstellen. In jedem Fall müssen diverse mit dem jeweiligen Medieninhalt und der Person des Rezipienten zusammenhängende Faktoren berücksichtigt werden. Darüber hinaus ist gerade die Untersuchung von Selbstmorden mit methodischen Problemen befrachtet (Unmöglichkeit bzw. ethische Problematik einer Befragung von Selbstmördern bzw. Personen, die einen Selbstmordversuch begangen haben oder zum Selbstmord neigen), die die Aussagekraft der erzielten Befunde stark einschränken. Besonderer Forschungsbedarf besteht im Hinblick auf die Wirkung neuer Medien wie des Internets.



3.3.5 Priming

Im Kontext der Stimulationsthese, speziell der Bedeutung aggressionsauslösender Hinweisreize (vgl. Kapitel 2.2), haben in der Forschung in letzter Zeit v. a. Priming-Ansätze¹²⁵ weitere Aufmerksamkeit gefunden. Das Konzept des „Primings“,¹²⁶ das u. a. auf der „Cognitive Neoassociation Theory“ von Leonard Berkowitz (vgl. z. B. Berkowitz 1984; Jo/Berkowitz 1994) aufbaut, besagt vereinfacht, dass semantisch miteinander verbundene Kognitionen, Gefühle und Verhaltenstendenzen im Gehirn durch assoziative Pfade bzw. neuronale Netze miteinander in Beziehung stehen. Wird nun durch einen Stimulus (z. B. gewalttätige Medieninhalte) ein Knoten innerhalb dieses Gefüges angeregt (Priming), dann kommt es zu einem Ausstrahlungseffekt, durch den mit dem angeregten Knoten in Beziehung stehende Gedanken, Gefühle und Verhaltenstendenzen ebenfalls angeregt werden. Dieser als automatisch, d. h. als spontan und unabsichtlich verstandene Prozess beeinflusst die Interpretation neuer Stimuli und erhöht kurzfristig die Wahrscheinlichkeit aggressiven Verhaltens. Für möglich wird es aber auch gehalten, dass bestimmte Konstrukte durch wiederholte Anregung schließlich „chronisch“ aktiviert bzw. zugänglich werden, so dass es auch zu langfristigen Effekten kommen kann (vgl. dazu den ausführlichen Überblick von Todorov/Bargh 2002).

Zwei Experimente von Brad J. Bushman (1998b) haben sich mit kurzfristigen Priming-Effekten befaßt. Im ersten Experiment ließ Bushman 200 Studierende (100 männlich, 100 weiblich) einen gewalthaltigen („Karate Kid III“) oder einen nicht gewalthaltigen, aber gleich aufregenden Film („Gorillas im Nebel“) sehen. Im Anschluss daran wurde ein Wortassoziationstest durchgeführt, bei dem die Probanden neben nicht aggressiven Kontrollworten Homonyme vorgelegt bekamen, die sowohl eine aggressive als auch eine nicht aggressive Bedeutung haben können (z. B. „box“). Diejenigen, die den violenten Film gesehen hatten, assoziierten die Homonyme häufiger mit einer aggressiven Bedeutung als die Seher des nicht violenten Films.

In einem zweiten Experiment mit 300 Studierenden (150 männlich, 150 weiblich) bekamen die Versuchspersonen nach dem Ansehen eines violenten bzw. nicht violenten Films auf einem Computermonitor verschiedene Buchstabenfolgen vorgeführt. Dabei handelte es sich um jeweils 24 Worte mit aggressiver bzw. nicht aggressiver Bedeutung und um 48 sinnlose, aber leicht auszusprechende Buchstabenkombinationen, deren Länge denen der tatsächlich existierenden Worte entsprach. Die Probanden wurden aufgefordert, möglichst schnell eine bestimmte Taste zu drücken, je nachdem, ob es sich um ein richtiges oder um ein erfundenes Wort handelte. Die Versuchspersonen, die den gewalthaltigen Film gesehen hatten, reagierten schneller auf aggressive Worte als diejenigen, die den nicht violenten Film gesehen hatten. Für die nicht aggressiven Worte gab es keinen signifikanten Einfluss. Diese Befunde interpretiert Bushman als Effekt einer Aktivierung aggressiver Konstrukte durch den Filmkonsum.

¹²⁵ Zu einem aktuellen Überblick über das Konzept des „Priming“ generell vgl. z. B. Peter 2002.

¹²⁶ Mit Domke, Shah und Wackman (1998, S. 51) kann Priming beschrieben werden als „the process by which activated mental constructs can influence how individuals evaluate other concepts and ideas“.



Mit einem ähnlichen Forschungsdesign untersuchten Craig A. Anderson und Karen E. Dill (2000) die Effekte von Computerspielen (vgl. Kapitel 4.4.2, 4.4.4). Auch sie kamen zu dem Ergebnis, dass violente Inhalte einen Priming-Effekt auslösen, d. h. aggressive Konzepte aktivieren. Bei Spielern eines aggressiven Computerspiels war die Differenz zwischen der Zeit, die sie brauchten, aggressive bzw. nicht aggressive Worte laut vorzulesen, größer als bei denjenigen, die ein nicht aggressives Spiel gespielt hatten.¹²⁷ Auch Effekte auf aggressives Verhalten (operationalisiert als Verursachen unangenehmer Geräusche zur „Bestrafung“ eines Spielpartners, der verloren hatte) zeigten sich.¹²⁸

Bestätigung für einen kurzfristigen Priming-Effekt fanden auch Craig A. Anderson, Arlin J. Benjamin und Bruce D. Bartholow (1998) in zwei Experimenten, die die Bedeutung von Waffen als aggressiven Schlüsselreizen bei der Aktivierung früher durch Priming geprägter violenter Konzepte untersuchten (vgl. dazu auch die Pionierstudie von Berkowitz/Le Page 1967 sowie Kapitel 2.2, 3.4.2.5). Die Forscher zeigten ihren Versuchspersonen auf einem Monitor einen aggressiven bzw. einen nicht aggressiven Priming-Stimulus, der von einem aggressiven bzw. nicht aggressiven Wort gefolgt wurde, das die Probanden (35 bzw. 93 Studierenden) möglichst schnell laut vorlesen sollten. Bei dem Priming-Stimulus handelte es sich um Begriffe für Waffen (z. B. Schrotflinte, Faust, Dolch usw.) bzw. für Tiere (Experiment 1) oder um Zeichnungen von neun Waffen bzw. neun Pflanzen (Experiment 2). Die Zeit, die die Rezipienten zum Vorlesen des auf dem Bildschirm erscheinenden, dem Priming-Stimulus folgenden Wortes brauchten, wurde als Indikator für einen Priming-Effekt gewertet. Es wurde angenommen, dass die Probanden nach den Waffen-Begriffen bzw. Waffen-Bildern aggressive Worte deutlich schneller vorlesen würden als nicht aggressive, während nach den Tierbegriffen und Pflanzenbildern die Differenz zwischen den Reaktionszeiten auf die aggressiven und die nicht aggressiven Worte geringer ausfallen sollte. Die Hypothesen der Forscher bestätigten sich: Die bloße Darstellung von Waffen als Priming-Stimulus führte offensichtlich zu einer erhöhten Zugänglichkeit aggressiver Gedanken.

Dieser Befund ist v. a. deshalb von Bedeutung, weil er das Gefährdungspotential medialer Gewaltdarstellungen unterstreicht. In Inhaltsanalysen wurde festgestellt, dass Waffen in den Medien sehr häufig vorkommen. So konstatierten Andrew R. Pelletier u. a. (1999) in einer Untersuchung der 50 Spielfilme mit den besten Einspielergebnissen mit dem Rating „G“ („General Audiences“, d. h. keine Altersbeschränkung) und „PG“ („Parental Guidance“, d. h. Begleitung durch die Eltern empfohlen) zwischen 1995 und 1997, dass 40 % der Filme mindestens eine Person zeigten, die eine Schusswaffe trug. Pro Film waren im Schnitt 4,5 bewaffnete Darsteller zu sehen. Bei 90 % der Filme handelte es sich um Komödien oder Familienfilme, die mit hoher Wahrscheinlichkeit auch von Kindern gesehen wurden.¹²⁹

¹²⁷ In ähnlichen Experimenten mit violenten Filmausschnitten hatte Anderson 1997 zwar Auswirkungen der Filmausschnitte auf die aktuell empfundene Feindseligkeit („state hostility“) gefunden, jedoch keine Unterschiede im Worttest. Allerdings zeigten sich die erwarteten Effekte für Personen mit einer geringen Ausprägung von Feindseligkeit als Wesenszug („trait hostility“).

¹²⁸ Zur Problematik dieser Operationalisierung vgl. Kapitel 4.7.

¹²⁹ Der „National Television Violence Study“ zufolge (vgl. Kapitel 3.1.2) war bei 26 % aller gewalttätigen Vorfälle im Fernsehprogramm eine Waffe involviert.



Allerdings ist zu berücksichtigen, dass es sich bei der Wirkung von Waffendarstellungen nicht um einen Automatismus handelt. Priming ist vielmehr ein Konzept, das individuelle Wahrnehmungsunterschiede berücksichtigt. Dies verdeutlicht eine Untersuchung von Bartholow u. a. (2004). Die Forscher führten eine Studie mit Jägern und Nicht-Jägern durch. In einem ersten Experiment legten sie beiden Personengruppen (58 männliche Versuchspersonen, darunter 33 Jäger) Bilder von Jagdgewehren und Maschinengewehren vor und forderten sie auf, niederzuschreiben, was sie über die Waffen wussten und wofür sie eingesetzt wurden. Es zeigte sich, dass Jäger ein größeres Wissen über Waffen besaßen und Jagdwaffen positiver gegenüberstanden als Nicht-Jäger.

Aufbauend auf diesem Befund führten die Forscher ein zweites Experiment durch, in dem die Versuchspersonen (102 Jäger, 86 Nicht-Jäger) Jagdwaffen und Maschinengewehre sahen und nach jedem Bild ein aggressives bzw. nicht aggressives oder ein Kontroll-Wort gezeigt bekamen, das sie laut vorlesen sollten. Die abhängige Variable bestand, ähnlich wie in dem Experiment von Bushman (1998b), in der Differenz der Zeit, die die Probanden für das Vorlesen der aggressiven bzw. nicht aggressiven Worte brauchten. Es zeigte sich, dass Jäger aggressive Worte schneller vorlasen, nachdem sie ein Maschinengewehr gesehen hatten, als nach der Betrachtung eines Jagdgewehr-Fotos. Bei Nicht-Jägern zeigte sich ein umgekehrtes Ergebnis. Die Autoren schlossen daraus, dass die unterschiedliche Erfahrung mit Waffen (v. a. die bei Jägern vorhandenen „positiven“ Erfahrungen mit Jagdwaffen, die Nicht-Jäger nicht besitzen) zu unterschiedlichen Assoziationen mit denselben Stimuli geführt habe.

In einem dritten Experiment bekamen die 156 Versuchspersonen (74 Jäger, 82 Nicht-Jäger) zunächst acht Bilder auf einem Computermonitor gezeigt. Sieben dieser Bilder waren für alle Gruppen identisch, bei dem achten handelte es sich entweder um ein Jagd- oder um ein Maschinengewehr. Die Probanden sollten die Objekte laut benennen und angeben, wozu sie gebraucht wurden. Im Anschluss daran nahmen sie an einem angeblichen kompetitiven Reaktionsspiel teil, mit dem ihre Aggressivität gemessen werden sollte. Aggressionsverhalten wurde operationalisiert als Intensität und Lautstärke von Geräuschen, mit denen die Probanden den Verlierer des Reaktionsspiels „bestrafen“. Es zeigte sich, dass sich Jäger nach der Betrachtung einer Angriffswaffe „aggressiver“ verhielten (gemessen durch Länge und Intensität der verteilten Geräusche) als nach der Betrachtung einer Jagdwaffe. Bei Nicht-Jägern zeigte sich ein umgekehrter Zusammenhang, der jedoch nicht signifikant war.

Die Forscher (2004, S. 21) folgern aus ihren Befunden: „In sum, 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. These results lend further support to 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.“ Allerdings ist es fraglich, ob die Zugänglichkeit von Informationen im Gedächtnis durch die Zeitverzögerung beim Vorlesen von Begriffen sinnvoll operationalisiert wurde. Das gleiche gilt für die Messung von Aggressionsverhalten durch das Verteilen lauter Geräusche. Auch konnte die unterschiedliche Reaktion der Nicht-Jäger auf Jagd- und Maschinengewehre nicht plausibel erklärt werden.



Als Bestätigung dafür, dass feindselige Kognitionen „chronisch“ zugänglich werden können, interpretieren Dolf Zillmann und James B. Weaver (1999) die Befunde folgenden Experiments: 93 Studierende (50 männlich, 43 weiblich) sahen vier Tage hintereinander Spielfilme, die entweder intensive Gewalt oder keine Gewalt enthielten. Am fünften Tag wurde ein Teil der Versuchspersonen beleidigt, ein anderer nicht.¹³⁰ Danach wurden die Probanden gebeten, auf einem Formular eine vertrauliche Bewertung der beiden Studentinnen (Freundlichkeit, Kompetenz, Förderungswürdigkeit usw.) abzugeben, die die Tests (und auch die Beleidigungen) durchgeführt hatten. Diese Bewertung sollte vorgeblich dazu dienen, eine Entscheidung über die Weiterbeschäftigung der beiden Assistentinnen zu treffen.

Sowohl Männer als auch Frauen, die mehrere Gewaltfilme gesehen hatten, verhielten sich feindseliger als die Rezipienten der gewaltfreien Filme. Das Verhalten der Probanden war unabhängig davon, ob sie zuvor beleidigt worden waren oder nicht. Die Forscher sehen in ihren Befunden eine Bestätigung dafür, dass häufigeres, konsistentes Priming kein kurzfristiger Effekt ist, der sich nur unmittelbar nach der Rezeption zeigt. Als Nachweis für wirklich langfristige Priming-Effekte kann die Untersuchung dennoch nicht dienen, da auf der Basis dieser Untersuchungsanlage noch keine Aussagen darüber getroffen werden können, wie lange dieser einen Tag nach der letzten Rezeption gemessene Effekt anhält bzw. welcher Gewalt-Dosis es bedarf, um wirklich dauerhaftes Priming zu bewirken. Die abhängige Variable (Beurteilung der Assistentinnen) eignet sich zudem nicht, um Aussagen über tatsächlich gewalttätiges Verhalten zu treffen.

Zusammenfassung:

Aktuelle Forschungsbefunde sprechen für die Existenz von Priming-Effekten durch violente Medieninhalte. Auch gibt es Hinweise darauf, dass es sich dabei nicht nur um eine kurzfristige Wirkung handelt. Langfristige Effekte bedürfen allerdings noch der weiteren Untersuchung. Dies gilt auch für die Präzisierung der beim Priming ablaufenden Prozesse, zu denen auf theoretischer Ebene noch recht unterschiedliche Vorstellungen herrschen (zu den verschiedenen Konzepten vgl. den Überblick von Roskos-Ewoldsen, Roskos-Ewoldsen und Carpentier 2002). Auch können die geschilderten Untersuchungen aufgrund dafür ungeeigneter Operationalisierungen noch keine überzeugenden Aussagen zum Beitrag von Priming zu gewalttätigem Verhalten treffen.



¹³⁰ Dies geschah, indem ein zuvor durchgeführter Test (Identifikation des emotionalen Ausdrucks von verschiedenen auf Photos abgebildeten Gesichtern) in neutraler oder in beleidigender Weise bewertet wurde.



3.3.6 Skript-Theorie

In einem engen Zusammenhang mit dem Priming-Ansatz steht auch die Skript-Theorie, wie sie von L. Rowell Huesmann schon früher (1986, 1988) entwickelt, in jüngerer Zeit (1998; vgl. auch Bushman/Huesmann 2001, S. 236) aber erneut aufgegriffen wurde. Dabei handelt es sich um ein Modell der Informationsverarbeitung, das Elemente der Lerntheorie (vgl. Kapitel 2.2) und des Priming-Ansatzes (vgl. Kapitel 3.3.5) 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 Ereignisabläufe (z. B. beim Arztbesuch), Verhaltensweisen von Personen und Ergebnisse von Handlungen.¹³¹ Huesmann nimmt nun an, dass Kinder, die viel Gewalt ausgesetzt sind (in der Realität oder durch die Medien) Skripts entwickeln, die aggressives Verhalten als Problemlösungsstrategie vorsehen.¹³² 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 erfolgversprechend es jeweils angesehen wird, bzw. inwieweit es den normativen Überzeugungen einer Person entspricht.¹³³

Huesmann (1998) hat sein eigenes, früheres, auf Skripts, Überzeugungen und Beobachtungslernen konzentriertes Modell und ein parallel dazu von David Dodge (vgl. z. B. Crick/Dodge 1994) entwickeltes, stärker auf Wahrnehmungen und Eigenschaftszuschreibungen fokussiertes Modell der Informationsverarbeitung in ein neues Modell, die „*Unified Information Processing Theory of Aggression*“, integriert. Huesmann (1998, S. 95f.) schreibt: „The model is based on the presumption that predisposing personal

¹³¹ Huesmann (1998, S. 80) definiert: „A script serves as a guide for behavior by laying out the sequence of events that one believes are likely to happen and the behaviors that one believes are possible or appropriate for a particular situation.“

¹³² Beim Erwerb von Skripts beeinflussen der gegenwärtige emotionale Zustand und aktuelle Gedächtnisinhalte, welche bestehenden kognitiven Strukturen aktiviert werden. Diese wiederum beeinflussen, wie gut ein Skript encodiert und in die bestehenden Gedächtnisstrukturen integriert wird. So dürften erregte und wütende Personen von ihnen beobachtetes aggressives Verhalten als angemessener beurteilen, als sie es unter anderen Umständen tun würden. Personen, die sich an viele violente Akte erinnern, oder solche, die Gewalt generell akzeptieren, werden die Beobachtung eines weiteren aggressiven Aktes eher als verhaltensrelevantes Skript abspeichern als solche, denen viele gewaltfreie Problemlösungen gegenwärtig sind oder die gewaltfreie normative Überzeugungen hegen. Ob ein Skript behalten wird, hängt vom Grad der dadurch bewirkten, erwünschten Konsequenzen ab (vgl. Huesmann 1998, S. 94f.).

¹³³ Huesmann (1998, S. 91) schreibt: „Normative beliefs are cognitions about the appropriateness of aggressive behavior. They are related to perceived social norms but are different in that they concern what is right for you.“



factors and environmental context interact through observational and enactive learning to lead to the emergence of cognitive processes (including emotional processes) and cognitive schemas that promote aggression.“¹³⁴

Das Modell umfasst folgende vier Schlüsselprozesse: 1. Aufmerksamkeit gegenüber Schlüsselreizen und ihre Bewertung; 2. Aktivierung und Wiederauffinden von Skripts und Schemata; 3. Bewertung der Skripts; 4. Interpretation der Umweltreaktionen. Alle diese Prozesse und damit auch das schließlich ausgeübte Verhalten werden durch die Interaktion von Emotionen, Schemata und Situationsreizen beeinflusst. Auf welche Weise dies geschieht, wird im Folgenden näher veranschaulicht:

1. Aufmerksamkeit gegenüber Schlüsselreizen und ihre Bewertung

Wie eine soziale Situation definiert wird, hängt davon ab, welche Schlüsselreize wahrgenommen und wie diese interpretiert werden. Schon dieser Prozess ist von Person zu Person verschieden und hängt von neurophysiologischen Prädispositionen, dem gegenwärtigen Stimmungszustand und früheren Lernerfahrungen ab, die sich in den aktivierten Schemata incl. normativer Überzeugungen widerspiegeln. Der Gefühlszustand muss nicht mit den gegenwärtigen Schlüsselreizen zusammenhängen, sondern kann auch zuvor durch eine andere Situation ausgelöst worden sein. Umweltreize können aber auch bestimmte Kognitionen aktivieren, die dann den gegenwärtigen emotionalen Zustand definieren (z. B. als Wut bei der Begegnung mit einem Feind). Dieser emotionale Zustand wiederum kann einen Einfluss darauf nehmen, welche Umweltreize die Person wahrnimmt und wie sie die wahrgenommenen Reize interpretiert. Eine sehr erregte, wütende Person nimmt z. B. möglicherweise nur wenige, besonders auffällige Reize wahr, übersieht aber andere, für die Interpretation einer Situation ebenfalls wichtige Informationen. Dadurch kann die Bewertung dieser Reize verzerrt werden, d. h. eine Person nimmt z. B. eine Situation als bedrohlich war, die dies gar nicht ist. Eine solche feindselige Interpretation kann Wut auslösen und damit aggressionsbezogene Gedächtnisstrukturen aktivieren.

2. Aktivierung und Wiederauffinden von Skripts und Schemata

Auch aus der anschließenden Suche nach einem verhaltensleitenden Skript, das der Situation angemessen ist, können verschiedene Reaktionen resultieren. So ist anzunehmen, dass aggressivere Personen ausgedehntere und besser verbundene Netzwerke sozialer Skripts besitzen, die aggressive Problemlösungen nahe legen. Entsprechende aggressive Skripts werden demzufolge auf der Suche nach Verhaltensmustern auch leichter wieder aufgefunden. Auch hierbei spielen die subjektiv unterschiedliche Interpretation sozialer Reize, bereits aktivierte Schemata (v. a. Selbstwahrnehmung

¹³⁴ Unter einem „Schema“ versteht Huesmann (1998, S. 79f.) „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 and actions, that schema is called a script.“



und normative Überzeugungen) sowie Erregung und Stimmungslage eine Rolle. So kann eine wütende Stimmung das Auffinden mit Ärger verbundener Skripts erleichtern, selbst wenn die Situation keine entsprechenden Schlüsselreize aufweist. Auch kann jemand, der an das Motto „Auge um Auge ...“ glaubt und sich selbst als „Rächer“ wahrnimmt, eher auf Skripts stoßen, die aggressive Vergeltung nahelegen.

3. Bewertung der Skripts

Bevor ein im Gedächtnis aufgefundenes Skript ausgeführt wird, erfolgt eine Bewertung, zu der internalisierte aktivierte Schemata und normative Überzeugungen herangezogen werden, um festzustellen, ob ein solches Verhalten angemessen ist und die erwünschten Ergebnisse erwarten lässt. Diese Bewertung kann von Person zu Person bzw. bei ein und derselben Person zu verschiedenen Zeitpunkten unterschiedlich ausfallen, z. B. kann Zeitdruck zu einer weniger sorgfältigen Abwägung führen. Personen, die gerade von einem Kirchbesuch kommen, haben vermutlich andere normative Überzeugungen aktiviert als solche, die z. B. gerade eine gewalttätige Auseinandersetzung im Rahmen einer Sportübertragung im Fernsehen gesehen haben. Generell werden aggressivere Personen eher aggressionsunterstützende normative Überzeugungen besitzen und daher mehr aggressive Skripts zur Anwendung bringen. Als für wie angemessen die Ausführung eines Skripts beurteilt wird, hängt auch damit zusammen, wie sehr eine Person die weiter in der Zukunft liegenden Folgen ihres Handelns berücksichtigt und welchen Stellenwert sie den jeweiligen Konsequenzen einräumt (z. B. kann für den einen die Missbilligung aggressiven Verhaltens durch das soziale Umfeld wichtiger sein, für den anderen die „effektive“ Lösung eines aktuellen Konflikts). Ob eine Person aufgrund ihrer Skripts in der Lage ist, solche Konsequenzen korrekt zu antizipieren, und für wie realisierbar sie bestimmte Verhaltensweisen hält (wer glaubt, Gewaltakte nicht effektiv ausführen zu können, wird dies z. B. vermeiden), beeinflusst ebenfalls die Einschätzung der Angemessenheit eines Skripts.

4. Interpretation der Umweltreaktionen

Ob sich ein Verhalten verfestigt, hängt wesentlich von den gesellschaftlichen Reaktionen auf dieses Verhalten ab. Entscheidend ist in diesem Zusammenhang allerdings weniger die gesellschaftliche Reaktion als solche als vielmehr die Interpretation dieser Reaktion und deren Auswirkung auf Schemata und Stimmung. 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 der eigenen Person interpretieren. Sie kann die Wirkung negativer Sanktionen auch dadurch abschwächen, dass sie sie mit ihren normativen Überzeugungen in Einklang bringt (z. B. nach dem Motto: „Auge um Auge ...“ oder „Freundlichkeit führt zu nichts“). Auch die Wahl einer sozialen Umwelt, in der Gewaltverhalten stärker gebilligt wird, ist möglich.



Bei dem beschriebenen Modell stellen der schließlich erreichte emotionale Zustand und die aktivierten Schemata den Input für den nächsten Informationsverarbeitungsprozess dar. Die beschriebenen Abläufe können bei Kindern noch der kognitiven Kontrolle unterliegen, vollziehen sich aber später weit gehend automatisch. Zusammenfassend konstatiert Huesmann (1998, S. 102) zur Erklärungskraft seines Modells: „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 cycle that will be difficult to stop. Cognitions, behavior, 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 behavior throughout the life span.“

Studien, die an die Skript-Theorie anknüpfen, haben die Annahme untersucht, dass Informationsverarbeitungsprozesse, die sich auf der Basis aggressiver Skripts vollziehen, zur Entstehung eines „Hostile Attributional Style“ führen können, d. h. der Gewohnheit, mehrdeutige Stimuli in einem feindseligen und aggressiven Kontext zu interpretieren. Wie etwa Virginia Salzer Burks u. a. (1999) auf Basis einer Langfriststudie mit 585 vom Kindergartenalter bis zur 8. Klasse untersuchten Probanden annehmen, wird durch jeden Vorfall, bei dem einer Person eine feindselige Absicht unterstellt wird und evtl. auch eine aggressive Reaktion erfolgt, die Verbindung zwischen der Wahrnehmung feindseliger Absichten und aggressivem Verhalten verstärkt, was auf lange Sicht zur Stabilisierung gewalttätiger Handlungen führen kann. Hinweise auf die Entwicklung eines „Hostile Attributional Style“ durch violente Computerspiele haben z. B. Experimente von Brad J. Bushman und Craig A. Anderson (2002),¹³⁵ Audrey M. Buchanan u. a. (2002), Steven J. Kirsh (1998) oder Paul L. Lynch u. a. (2002) ergeben (vgl. dazu ausführlich Kapitel 4.4.2). Barbara Krahe und Ingrid Möller (2004; vgl. Kapitel 4.4.2) konnten in ihrer Studie mit deutschen Probanden keine solche (direkte) Beziehung feststellen. Es wurde jedoch ein indirekter, über aggressive Normen vermittelter Effekt konstatiert, den die Autorinnen dahingehend interpretieren, dass normative Überzeugungen nicht nur die Ausführung eines Verhaltens steuern, sondern auch bestimmen, ob eine Situation zur Herausbildung eines aggressiven Skripts herangezogen wird.

Zusammenfassung:

Die Skript-Theorie verbindet Elemente des Priming-Ansatzes und der Lerntheorie und trifft v. a. Aussagen über langfristige Effekte. Ihre Annahmen haben in verschiedenen Studien empirische Bestätigung erfahren. Ähnlich wie für Priming gilt jedoch auch für diesen Ansatz, dass die Annahmen über die sich im Gehirn des Rezipienten im Detail abspielenden Prozesse letztlich auf empirisch nicht nachgewiesenen (und wahrscheinlich auch kaum nachweisbaren) Vermutungen basieren.

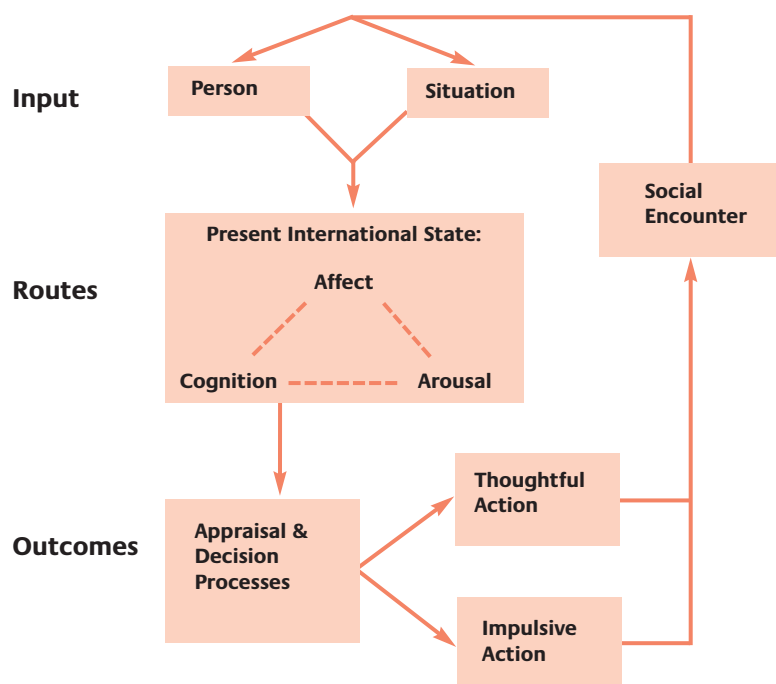
¹³⁵ Konkret untersuchten die Verfasser die Existenz eines „Hostile Expectation Bias“, d. h. der Tendenz anzunehmen, dass andere in Konfliktsituationen aggressiv reagieren.



3.3.7 Das General Aggression Model

Craig A. Anderson u. a. (Anderson/Bushman 2001; 2002b; Anderson/Huesmann 2003; Carnagey/Anderson 2003) haben in den letzten Jahren ein Modell entwickelt, das die Schlüsselideen verschiedener Theorien, darunter z. B. die kognitive Lerntheorie (vgl. Kapitel 2.2), das Priming-Konzept (vgl. Kapitel 3.3.5), die Skript-Theorie (vgl. Kapitel 3.3.6) und das Excitation-Transfer-Modell (vgl. Kapitel 2.2, 3.2.6) integrieren will. Dem „*General Aggression Model*“ (GAM) 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. Die drei Hauptkomponenten des Modells sind Input-Variablen („Person“ und „Situation“), der gegenwärtige innere Zustand des Individuums und aus verschiedenen Einschätzungs- und Entscheidungsprozessen resultierende Ergebnisse:

Abb. 2: „Single-Episode General Aggression Model“



Quelle: Carnagey/Anderson 2003, S. 97.

Input-Variablen:

Zur *Person* gehören Wesenszüge, gegenwärtiger Zustand, Überzeugungen, Einstellungen, langfristige Ziele, Werte, Geschlecht und Skripts (vgl. dazu Kapitel 3.3.6).



Die *Situationsvariable* beinhaltet Umweltfaktoren, die das Handeln einer Person beeinflussen, wie z. B. aggressive Schlüsselreize, Provokation, Schmerz, Belohnungen und Frustration.

Diese Input-Variablen wirken sich auf den inneren Zustand eines Individuums aus und beeinflussen damit Situationsbewertungen und Verhaltensweisen. Der innere Zustand eines Individuums wird geprägt durch Kognitionen, Affekte und Erregung, die auch drei Wirkungspfade darstellen, über die der innere Zustand eines Individuums verändert werden kann (vgl. Abb. 2).

Wirkungspfade:

Kognitionen: Werden aggressive Konstrukte bzw. Skripts wiederholt aktiviert, dann sinkt die Aktivierungsschwelle, d. h. die entsprechenden Informationen sind immer leichter und schließlich „chronisch“ zugänglich.

Affekte: Durch die Input-Variablen kann ein Zustand der Feindseligkeit hervorgerufen werden, der mit verschiedenen Persönlichkeitsvariablen in Zusammenhang steht.

Erregung: Die Input-Variablen können zu einem Zustand erhöhter Erregung führen, der bereits vorhandene Handlungstendenzen (z. B. zu aggressivem Verhalten) verstärken kann.

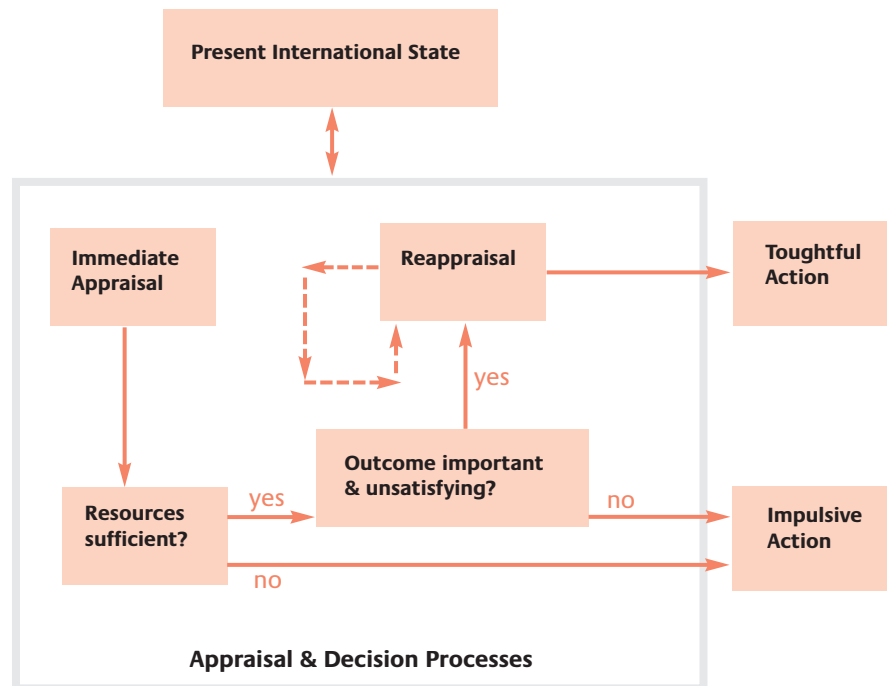
Das „General Aggression Model“ drückt die im Grunde nicht neue Idee aus, dass aggressive Medieninhalte Aggression steigern können, indem sie Rezipienten zeigen, wie man Gewalt ausübt, indem sie aggressive Kognitionen prägen, indem sie die Erregung steigern oder indem sie einen aggressiven Gefühlszustand hervorrufen.

Folgen:

Zu den Folgen einer Veränderung des inneren Zustands eines Individuums gehören Bewertungs- und Entscheidungsprozesse, die – je nach Situation – zu überlegten oder zu impulsiven Handlungen führen können (vgl. Abb. 2). Diesen Prozess erläutern die Autoren in einer separaten Graphik (vgl. Abb. 3) genauer. Demzufolge kommt es beim Individuum zunächst zu einer unmittelbaren, sich automatisch vollziehenden Bewertung einer Situation. Sofern das Individuum über genügend Ressourcen (v. a. Zeit und kognitive Fähigkeiten) verfügt, und wenn die unmittelbare Bewertung sowohl wichtig als auch unbefriedigend ist, 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.



Abb. 3: „Expanded Appraisal and Decision Processes“



Quelle: Carnagey/Anderson 2003, S. 99.

Das Handeln zieht Reaktionen der Umwelt nach sich, und diese Erfahrungen können die Input-Variablen verändern und dazu führen, dass das Verhalten bestärkt oder künftig gehemmt wird.

Die Autoren betonen, dass sich ihr „General Aggression Model“ nicht nur auf kurzfristige Effekte bezieht. Vielmehr nehmen sie an, dass sich kurzfristige Effekte im Laufe der Zeit akkumulieren. Stimuli, denen das Individuum wiederholt ausgesetzt ist (z. B. Mediengewalt), führen dazu, dass sich bestimmte soziale Wissensstrukturen entwickeln, d. h. Individuen lernen, wie man Ereignisse in ihrer Umgebung wahrnimmt, interpretiert, beurteilt und beantwortet (vgl. Abb. 4).

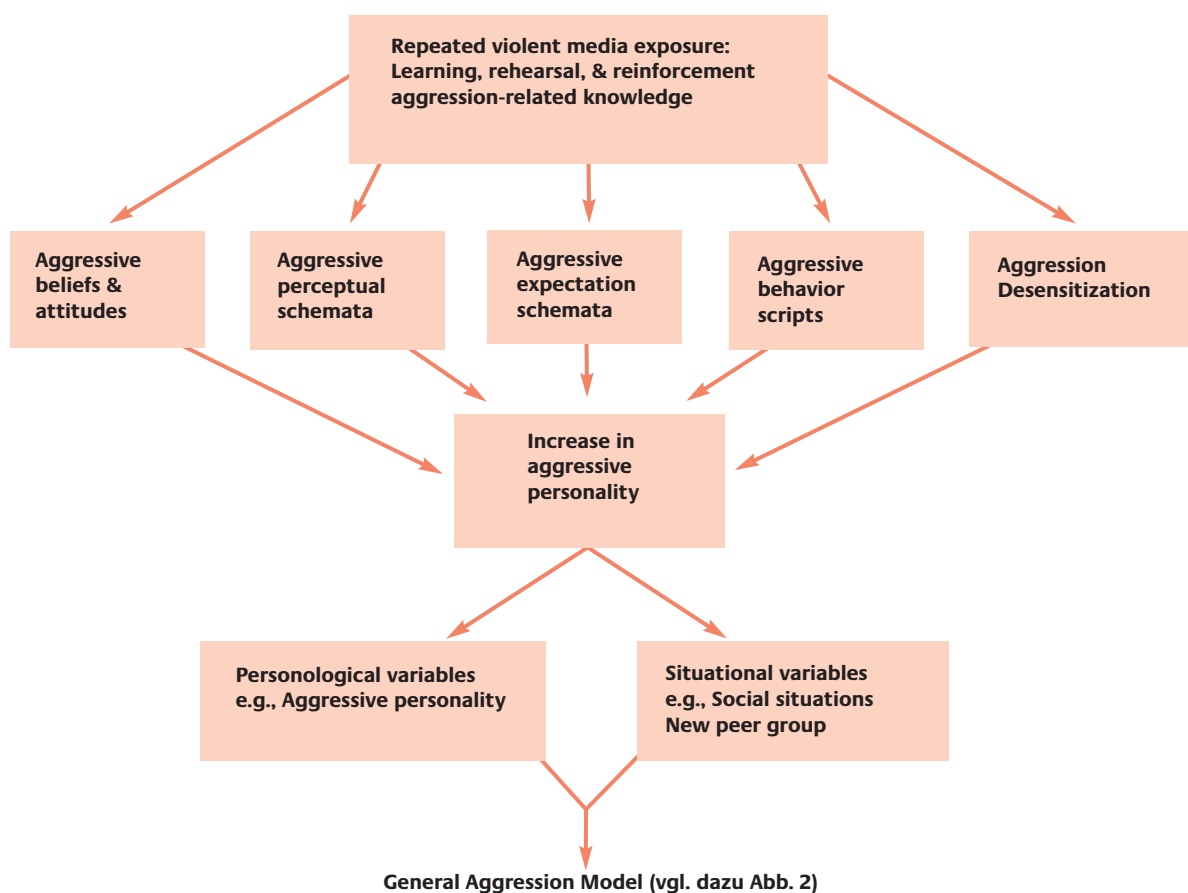
Diese Strukturen werden durch wiederholte Rezeption entsprechender (z. B. aggressiver) Stimuli und auch durch die (lohnende) Anwendung des entsprechenden Verhaltens immer komplexer, differenzierter und änderungsresistenter. Anderson u. a. unterscheiden fünf Faktoren, die zur Verfestigung einer aggressiven Persönlichkeit führen können (vgl. Abb. 4). Hierzu zählen vier Wissensstrukturen (Überzeugungen und Einstellungen, Wahrnehmungsschemata, Erwartungsschemata, Verhaltensskripte), die durch den wiederholten Konsum von Mediengewalt verändert werden, sowie Desensibilisierungseffekte.

Kurzfristige Einflüsse von Mediengewalt auf aggressive Kognitionen besitzen eine besondere Bedeutung, weil bestimmte Gefühlszustände und Erregung mit der Zeit wieder abebben, aggressive Kognitionen aber schon bei wenigen Wiederholungen langfristige Auswirkungen auf die Persönlichkeit haben können.



Bei der Herausbildung einer aggressiven Persönlichkeitsstruktur werden nicht nur die Persönlichkeitseigenschaften selbst hin zu einem gewalttätigeren Wesen verändert, sondern diese Entwicklung wirkt sich auch auf die Situationsvariablen aus. Damit ist gemeint, dass sich über das aggressivere Verhalten auch die sozialen Beziehungen des Individuums verändern, d. h. Kontakte mit nicht gewaltbereiten Personen ab-, solche mit gewaltbereiten Personen dagegen zunehmen.

Abb. 4: „Multiple-Episode General-Aggression Model“ (Langzeiteffekte)



Quelle: Carnagey/Anderson 2003, S. 100.

Zusammenfassung:

Das „General Aggression Model“ versucht eine Integration verschiedener älterer Theorien. Es wurde von den Verfassern bereits zur Erklärung verschiedener Aspekte bei der Wirkung von Mediengewalt angewandt (vgl. z. B. Anderson/Dill 2000; Anderson u. a. 2004; Bushman/Anderson 2002; Bartholow u. a. 2004). Allerdings erbringt das Modell keinen wesentlichen Erkenntnisfortschritt. Im Hinblick auf das Zusammenspiel der verschiedenen Faktoren besteht zudem noch erheblicher Konkretisierungsbedarf.



3.3.8 Der kognitiv-physiologische Ansatz

1999 legte Jürgen Grimm die Befunde einer mehrteiligen Untersuchungsreihe mit insgesamt über 1.200 Probanden vor, die im Rahmen eines „kognitiv-physiologischen Ansatzes der Medienrezeptionsforschung“ durchgeführt wurde.¹³⁶ Mit diesem Ansatz verfolgte Grimm (1999, S. 216) drei Untersuchungsperspektiven:

Erstens sollten Nutzungsmotive und die Wirkungen von Mediengewaltdarstellungen miteinander in Beziehung gesetzt werden. Die zwei zentralen Fragen lauteten in diesem Kontext (Grimm 1999, S. 9): „Warum setzen sich Menschen unter TV-Bedingungen Situationen aus, denen sie im tatsächlichen Leben nicht begegnen wollen?“ Und: „Welche Wirkung hat die Fernsehgewalt-Rezeption auf die Einstellungen der Zuschauer?“ Von Erkenntnissen zu Nutzungsmotiven erhoffte sich Grimm (1999, S. 216) „zugleich eine Teilerklärung für Wirkungsbefunde“. Zuwendungsmotive bestimmten nicht nur, „welche Programminhalte aus Rezipientensicht eine Wirkungschance erhalten“, sondern sie seien auch „selbst eine Medienwirkung, die als Programmerwartung in Erscheinung tritt und aus vorausgehenden Rezeptionserfahrungen resultiert.“ (Grimm 1999, S. 217). Medienwirkung ist für Grimm (1999, S. 217) das Ergebnis eines Verarbeitungsprozesses des Rezipienten, bei dem kognitive, physiologische und emotionale Faktoren eine Rolle spielen, so dass Medieninhalte je nach Rezipient möglicherweise sehr verschiedene Effekte bewirken. Im Rahmen des kognitiv-physiologischen Ansatzes werden „sowohl die körperliche Erregung der Zuschauer als auch Prozesse der aktiven Bedeutungskonstruktion als zentrale Variablen erachtet.“ (Grimm 1999, S. 15). Diesem Ansatz zufolge existieren komplexe „Interdependenzen zwischen der physiologischen, der kognitiven und der psychosozialen Wirkungsebene“ (Grimm 1999, S. 713), die der genaueren Analyse bedürfen.

Daher besteht die *zweite* Forschungsperspektive in der gemeinsamen Untersuchung von Aspekten der Erregung und der Kognitionen bei der Fernsehgewalt-Rezeption durch die Kombination physiologischer und psychosozialer Erhebungsmethoden, um durch eine differenzierte Betrachtung des Rezeptionsvorgangs zu untersuchen, inwieweit tatsächlich bestimmte Inhalte mit bestimmten Wirkungen einhergehen, bzw. warum hier möglicherweise keine eindeutige Übereinstimmung besteht.

Darüber hinaus sollte *drittens* eine Verbindung der psychosozialen Wirkungen von Mediengewalt mit „vorgeordneten Prozessvariablen“ erfolgen, d. h. es sollte eine Untersuchung des Erregungsverlaufs stattfinden, um (langfristige) Einstellungsänderungen der Rezipienten zu erklären (vgl. Grimm 1999, S. 216). Die physiologischen Variablen erfüllen nach Grimm (1999, S. 18f.) eine „Drehscheibenfunktion, die die Wirkungs- mit der Nutzungsperspektive verklammert“, denn: „Einerseits kann die körperliche Erregung – im angloamerikanischen Sprachgebrauch ‚Arousal‘ – als Teil der Zuwendungsattraktivität

¹³⁶ Die Hauptergebnisse dieser sehr umfangreichen und ausgesprochen komplexen Publikation fasst Grimm (2002) auf wenigen Seiten zusammen.



von Fernsehgewalt betrachtet werden. Andererseits fungiert ‚Arousal‘ als Transaktionsfaktor der Rezeption und damit als Wirkungsvariable. Zuschauer präferieren violente Programminhalte u. a. deshalb, weil sie sich von der Rezeption eine physische Reaktion versprechen, die sie aufregend und anregend empfinden. [...] Unter Wirkungsgesichtspunkten ist Arousal ein Element bei der kognitiv-physiologischen Verarbeitung von Gewaltdarstellungen, das den psychosozialen Wirkungoutput mitbestimmt.“ Grimm will daher untersuchen, „ob und inwieweit spezifische Arousal- Muster bei der Fernsehgewalt-Rezeption mit bestimmten Wirkungsmustern im Einstellungsbereich der Zuschauer koinzidieren.“ Zu den „Grundüberzeugungen des kognitiv-physiologischen Forschungsansatzes“ gehört es nach Grimm (1999, S. 227), „dass zwischen stimulierenden Fernsehprogrammen und potentiellen Verhaltenswirkungen kognitive Verarbeitungsprozesse stehen, in denen der Rezipient Verbindungen zwischen dem Medienszenario und lebensweltlichen Situationen herstellt und seine physiologische Befindlichkeit während des Nutzungsvorgangs mit ‚Bedeutung‘ ausstattet. Das Entschlüsseln von Medienwirkungsprozessen ist deshalb nur in der Doppelperspektivierung psychosozialer und physiologischer Effekte aussichtsreich.“¹³⁷ Physiologische Wirkungen wurden in den Experimenten von Grimm durch die Messung von Hautleitfähigkeit und Puls erhoben, psychosoziale Wirkungen durch Fragen zu Angst, Aggression, Gewaltlegitimation, Gewaltbereitschaft, Empathie, pro-sozialen Einstellungen, Scary-World-Ansichten usw.

Eine detailliertere Schilderung der Durchführung und der Einzelbefunde von Grimms Experimenten erfolgt an anderer Stelle (vgl. Kapitel 3.2.5, 3.2.9, 3.2.10, 3.3.1, 3.3.2, 3.3.9, 3.4.2.3, 3.4.2.4, 3.4.3.1). Hier sollen nur die wichtigsten Ergebnisse angesprochen werden: Der zentrale Befund besteht in der Formulierung Grimms (1999, S. 706) darin, dass die Experimente ein „Wirkungspotpourri der Spielfilmgewaltrezeption“ erbrachten, „das sich nicht auf die griffige Kurzformel einer durch Medien verrohten Gesellschaft bringen lässt.“ Vielmehr reichte die aufgefundene Wirkungsbandbreite „von Gewaltrechtfertigung bis zur Gewablehnung, von der Angst bis zur unterhaltsamen Spannung, von politischer Entfremdung bis zu gesteigertem Selbstbewusstsein.“ Dabei folgte die Mehrzahl der festgestellten Wirkungen von Spielfilmgewalt „der *Logik negativen Lernens*“. Damit ist gemeint, dass die rezipierten Gewaltmodelle kritisch reflektiert werden und es dadurch eher zur Abschwächung denn zur Stärkung der Gewalt komme.

¹³⁷ Von der Einbeziehung physiologischer Erregungsindikatoren im Rahmen eines Mehrmethodendesigns erhofft sich Grimm (1995, S. 95) eine Lösung des „Grundproblem[s] der arousalbezogenen Forschung“, das darin bestehe, „den Aussageanspruch einzelner physiologischer Indikatoren inklusive deren Grenzen genau zu bestimmen und dabei interferierende kognitive Vorgänge angemessen zu berücksichtigen.“ Weitgehend unerforscht ist z. B. die Interdependenz verschiedener Formen von Arousal, die z. B. eher für emotionale oder eher für kognitive Vorgänge sprechen, bzw. solcher, die mit Aggression oder mit Empathie einhergehen. Grimm zufolge erleben Zuschauer Fernsehinhalt in nicht unerheblichem Ausmaß „vermittelt über Erregungs- und Aktivierungsprozesse, die sie erst nachträglich mit Sinn ausstatten.“ Arousal konstituiert „einen zweiten Referenzrahmen, der die lernrelevanten Ereignisse auf dem Bildschirm gleichsam im Innern des Rezipienten doppelt. Da die Bedeutungskonstruktionen auf beiden Ebenen nicht immer zu gleichgesinnten Resultaten führen, stellt sich das Problem der Vermittlung. Ein arousaltheoretisch aufgeklärtes ‚Lernmodell‘ der Fernsehrezeption muss die Synchronisationsprobleme bei der Bedeutungskonstruktion vorrangig behandeln. Das größte Hindernis auf diesem Erkenntnisweg ist die fehlende Integration physiologischer und kognitiver Prozesse.“ (Grimm 1999, S. 95).



Dabei konstatierte Grimm, dass die Rezipienten in erster Linie den Standpunkt des Gewaltopfers einnehmen, so dass die *Opferperspektive* den Ausgangspunkt für alle Wirkungsprozesse bilde (vgl. dazu auch Kapitel 3.4.2.4). Auf Basis seiner experimentellen Befunde entwickelte Grimm (1999, S. 626) ein Modell der Opferrezeption, das er später (Grimm 2002, S. 173) zu einem „dreigliedrigen Modell der Opferrezeption“ erweiterte. Die erste Variante (bzw. der erste „Pfad“) der Opferrezeption ist die *Erzeugung von Angst*, die mit einer *Aggressionsminderung* bzw. -hemmung einhergeht. Die angstbewirkten antiviolenten Impulse neutralisierten violenzfördernde Wirkungen von Gewaltdarstellungen oder erwiesen sich sogar als stärker (vgl. Grimm 1999, S. 717; vgl. dazu auch Kapitel 3.3.9, 3.4.2.4).

Es gibt jedoch auch einen zweiten „Pfad“, der zu einer *Aggressionssteigerung* führt. Dieser beruht auf dem Wirkungsmechanismus des sog. „*Robespierre-Affekts*“ (vgl. auch Grimm 1998), bei dem sich ein zunächst gewaltkritischer Impuls bzw. Mitleid mit dem Opfer in Aggression gegen den Täter wandelt. Den Grund sieht Grimm (1999, S. 706) darin, dass sich aus der Identifikation mit den Schwachen und Drangsalierten die Legitimation ableiten lässt, gegen „mächtige Schurken“ jedes Mittel einzusetzen. Diese Form der Gewalt ist nicht imitativ, sondern opferzentriert und täterkritisch ausgerichtet (vgl. dazu auch Kapitel 3.4.2.4).

Als dritten Pfad der Opferrezeption hat Grimm (2002) so genannte „*Tragikeffekte*“ ergänzt. Hierbei kommt es (unter der Bedingung einer intensiven Einfühlung des Rezipienten in das Opfer) zu einer „tragische[n] Erschütterung [...], die den Rezipienten für weltüberlegene *Gelassenheit* öffnet und mit einer Aggressionsstabilität bzw. auch -minderung einhergeht. Das Miterleben eines tragischen Endes könne für den Rezipienten insofern eine Erleichterung bedeuten, als es „das Abfinden mit unabänderlichen Welttatbeständen fördert und das Individuum auf Loslassenkönnen statt auf blinde Aggression oder Angst orientiert.“ (Grimm 2002, S. 172). Die Folgen seien auch eine Zunahme von Toleranz, Mitleid und Weltbildoptimismus (vgl. dazu auch Kapitel 3.3.1).

Grimm belegt in seinen Experimenten, dass die verschiedenen Wirkungsvarianten sowohl von dramaturgischen Elementen der Medieninhalte abhängen als auch von Rezipienteneigenschaften (vgl. Grimm 2002, S. 173f.). So spielt es in Bezug auf die Angstauslösung eine Rolle, ob Gewalt als „saubere“ oder „schmutzige“ Gewalt präsentiert wird bzw. in welcher Reihenfolge beide Gewaltformen gezeigt werden (vgl. genauer Kapitel 3.4.2.4). Der Robespierre-Affekt tritt bei einem unbefriedigenden Ende der Handlung auf und ist als „Protest gegen eine Opferrolle zu verstehen, die im Film keine befriedigende Auflösung erfährt.“ (Grimm 1999, S. 708). Er kommt v. a. bei einem sympathischen Opfer vor bzw. bei wahrgenommener Nähe des Rezipienten zum Opfer, wobei hier v. a. das gleiche Geschlecht von Rezipient und Opfer entscheidend ist. Der Tragikeffekt schließlich hängt ebenfalls mit dem Ausgang einer Geschichte zusammen („Bad End“ statt „Happy End“) und fällt größer aus, wenn zwischen Rezipient und Opfer Ähnlichkeit (in Grimms Studie v. a. im Hinblick auf das Alter) besteht.



Grimm (1999, S. 529, 715f.) hat außerdem ein „Drei-Stadien-Modell der Unterhaltungstransformation“ entwickelt. Der Verfasser argumentiert, in der Grundstufe der Rezeption würden aversive Filmreize wie lebensweltliche Tatbestände behandelt, d. h. Gewalt und Gefahr würden als angstmachend und eklig empfunden. Sei das Angstmachende zugleich spannend, dann setze ein Prozess der Unterhaltungstransformation ein, wobei die Akzeptanz zunehme. Das dritte Stadium werde erreicht, wenn Spannungsgefühle ins Zentrum rückten. Dieses Drei-Stadien-Modell besitzt eine Zuschauer-typologische Seite. Dabei wird unterschieden zwischen *Unterhaltungsverweigerern*, die eine ablehnende Haltung gegenüber aversiven Filmreizen konsequent durchhalten, *Unterhaltungstransformierern*, die Spannung ohne störende Angst- und Ekelgefühle genießen, und *Transformationsbetreibern*, die eine Zwischenstellung einnehmen, wobei Angst und Ekel zugleich mit dem Gefühl der Spannung auftreten. Scheinbare Widersprüche in den Korrelationen physiologischer und kognitiver Filmbewertungen werden damit nach Grimm (1999, S. 716) plausibel aufgelöst. Angst und Ekel sind demzufolge für einige Zuschauer „die Voraussetzung und für andere ein Hinderungsgrund der Unterhaltung“.

Das Neue des Ansatzes von Grimm (2002, 162) besteht darin, dass die Lerntheorie in der Tradition von Bandura neu gewichtet wird, denn diese „reduziert das Spektrum möglicher Wirkungen auf *Imitation* bzw. imitationsähnliche Formen des *Vorbildlernens*.“ Aufgrund der erhaltenen Ergebnisse erachtet Grimm (1999, S. 722; 2002, S. 175) es als notwendig, die „täterfixierte Ausformung“ der Theorie des Modelllernens um die Opferperspektive zu erweitern, die in seinen Untersuchungen besser als täterzentrierte Erklärungsansätze in der Lage war, medieninduzierte Veränderungen in der Aggression der Rezipienten zu erklären. Grimms Befunde widersprachen der Imitations- sowie der Stimulationsthese, d. h. Ansätzen, „die filmische Gewaltmodelle als aggressive Vorbilder interpretieren und täteranalogue Aggressionswirkungen als generellen Effekt bei der Rezeption von Gewaltdarstellungen unterstellen.“ (Grimm 1999, S. 723). Bei Grimm ließen sich weder „tätervermittelte Aggressionssteigerungen nachweisen, noch konnten die festgestellten Aggressionsminderungen auf Täterrezeptionen zurückgeführt werden.“ (Grimm 1999, S. 723).

Auch die Katharsisthese bestätigte sich nicht, da die größte Aggressionsminderung nicht bei maximaler Brutalität eintrat, sondern wenn nach illegitimer Gewalt am Ende „Befriedungsgewalt“ die Oberhand behielt. Statt Triebabfuhr kam es zu einem Mechanismus „negativen Lernens“, der auch durch die Inhibitionsthese nicht genügend erklärt werden kann, „da der abschreckende Aspekt zwar notwendig, aber zur Befriedung nicht hinreichend ist.“ (Grimm 1999, S. 723).



Insgesamt konstatiert Grimm (1999, S. 723), seine Befunde ließen die erwähnten Wirkungstheorien „als Vereinseitigung einzelner Aspekte erscheinen“. Dies bedeute nicht, dass diese Theorien grundsätzlich falsch seien, denn „in begrenztem Maße werden *Stimulation, Katharsis, Inhibition* und *Modellernen* durch einzelne Daten der durchgeführten Untersuchungen durchaus gestützt. Problematisch sei allerdings die Tatsache, dass der „Aussageanspruch theoretischer Konzepte nicht in notwendigem Maße an je verschiedenen dramaturgischen Bedingungen relativiert“ worden sei. Auch Rezipientenvariablen seien nicht ausreichend berücksichtigt worden. Die Variablen zu identifizieren, die jeweils für sozialverträgliche bzw. sozialschädliche Wirkungen verantwortlich seien, könne nicht gelingen, „wenn man die Effekte in jeweils separaten Ansätzen fokussiert und gegeneinander ausspielt.“ Grimm (1999, S. 723) plädiert stattdessen für „eine prozessorientierte Analyse der Rezeption [...], die in Abhängigkeit von verschiedenen dramaturgischen Modulen auf Effekt- und Produktdiskrimination zielt.“ Eine differenziertere Betrachtung hält Grimm auch im Hinblick auf die Habitualisierungsthese für erforderlich. Auf physiologischer Ebene konnte Grimm hierfür keine Bestätigung finden, auf psychosozialer Ebene waren dagegen Wirkungen in Form einer Empathieminderung zur Reduzierung von Einfühlungsstress feststellbar. Grimm (1999, S. 724) plädiert daher für eine Differenzierung dieser beiden Wirkungsformen. Als noch zu untersuchende Fragestellungen nennt Grimm (1999, S. 724f.) die Übertragbarkeit von Laborresultaten auf die Realität sowie die Untersuchung der Fragestellungen bei speziellen Publikumssegmenten, v. a. bei Extrem- und Risikogruppen. Auch die Rolle der Motivation bei der Rezeption (z. B. Interesse an Gewaltdarstellungen) gehörte zu den noch stärker zu untersuchenden Aspekten.

Grimm kritisiert, dass sich die Forschung in letzter Zeit zu sehr auf eine Warnung vor kaum konkretisierten Gefahren von Gewaltdarstellungen konzentriert und damit differenzierte Fragestellungen aus den Augen verloren habe. In seinem kognitiv-physiologischen Ansatz sieht er (1999, S. 726) „den entscheidenden Hebel zur Auflösung von Forschungsaporien, die die Mediengewaltforschung seit den 60er Jahren belasten.“



Zusammenfassung:

Mit seinem kognitiv-physiologischen Ansatz leistet Grimm einen wichtigen Beitrag zur differenzierteren Erklärung von Wirkungsvorgängen. Mit seiner Verbindung von Nutzungs- und Wirkungsperspektive von Mediengewalt, der Berücksichtigung inhalts- und personenbezogener Aspekte sowie der Einbeziehung der allerdings nicht ganz unproblematischen physiologischen Messdaten (vgl. dazu Kapitel 3.3.2, 4.5.2) geht sein Ansatz (der allerdings eher als Forschungsdesign denn als eigentliche „Theorie“ interessant ist) über viele frühere Untersuchungen hinaus. Die Annahmen verschiedener Wirkungsthesen (z. B. Katharsis, Habitualisierung, Lerntheorie, Angstauslösung usw.) werden durch seine Befunde teils bestätigt, teils widerlegt bzw. modifiziert. Hierfür ist insbesondere die zentrale Erkenntnis verantwortlich, dass die Opferperspektive bei der Rezeption eine maßgebliche Rolle spielt und den eigentlichen Ausgangspunkt für Wirkungsprozesse bildet. Bedauerlicherweise erschwert eine sehr komplizierte Sprache die Rezeption und damit die Verbreitung der Befunde in der Öffentlichkeit. Allerdings gehört Grimm zu den wenigen Forschern, die aus ihren Ergebnissen auch konkrete, praxisrelevante Folgerungen ableiten (vgl. dazu Kapitel 3.4.2.3, 3.4.2.4).

3.3.9 Fernsehen und Angst

Während eine Aggressionssteigerung durch die Rezeption von Mediengewalt in der Forschung breites Interesse gefunden hat, ist ein anderer Effekt medialer Gewaltdarstellungen erst in letzter Zeit verstärkt berücksichtigt worden. Dabei handelt es sich um die Auslösung von Angst, v. a. bei Kindern. An dieser Stelle soll in erster Linie Angst als eher kurzfristiger, emotionaler Effekt eines konkreten Medieninhalts behandelt werden, wohingegen langfristige Angstausslösung durch das Gesamtprogramm (bzw. bestimmte Genres), v. a. im Sinne einer Entwicklung von Kriminalitätsfurcht, d. h. eines kognitiven Effekts in der breiten Bevölkerung wie sie die Kultivierungsforschung postuliert, in einem anderen Kapitel (vgl. Kapitel 3.3.3) dargestellt wird.

Seit 1998 durchgeführte Studien bestätigen frühere Resultate, denen zufolge Angst eine häufig vorkommende Reaktion auf Medieninhalte darstellt (zu einem Überblick, auch über ältere Befunde, vgl. z. B. Cantor 1998b; 2003a; 2003b; Cantor/Mares 2001; Valkenburg/Cantor/Peeters 2000). So konstatierten Kristen Harrison und Joanne Cantor (1999), dass sich 90% der von ihnen befragten 153 Studentinnen und Studenten (Durchschnittsalter 20 Jahre, ca. drei Viertel Frauen) noch lebhaft an Medieninhalte erinnern konnten, die bei ihnen in jüngeren Jahren intensive Angst ausgelöst hatten. Ein Drittel von ihnen gab an, dass der Angsteffekt über ein Jahr lang angehalten habe, über ein Viertel fühlte sich davon noch immer emotional betroffen. 52% nannten Ess- und Schlafstörungen als Folge des Konsums ängstigender Medieninhalte, 35,5% fürchteten bzw. vermieden Situationen, die der im Film gesehenen entsprachen, 18% vermieden Situationen, die der gesehenen ähnlich waren, über 17% vermieden oder fürchteten ähnliche Filme, 22,5% berichteten von einer intensiven mentalen Beschäftigung mit dem irritierenden Material.



Auch in zwei Befragungen von Steven J. Hoekstra, Richard Jackson Harris und Angela L. Helmick (1999) war eine ausgeprägte Erinnerung an Angsterlebnisse in der Kindheit durch das Fernsehen bei Studentinnen und Studenten (Durchschnittsalter ca. 20 Jahre) feststellbar.¹³⁸ Zu den berichteten Auswirkungen gehörten v. a. eine generelle Furcht, Phantasien wie die von Monstern unter dem Bett, spezielle Ängste (z. B. vor Haien, Spinnen usw.) und Schlafstörungen.

Befragungen bei Kindern ergaben, dass Angstreaktionen weit verbreitet sind, auch über das unmittelbare Seherlebnis hinaus anhalten und sich in Albträumen, Schlafstörungen usw. manifestieren. In einer Telefonumfrage unter 314 7- bis 12-jährigen niederländischen Kindern gaben 31% der Befragten an, im vergangenen Jahr durch Fernseh-inhalte geängstigt worden zu sein, wobei die am häufigsten als angstausslösend genannten Filme bzw. Serien in erster Linie für Erwachsene gedacht waren (vgl. Valkenburg/Cantor/Peeters 2000, S. 87).

Mark I. Singer u. a. (1998) konstatierten bei einer Umfrage unter über 2.000 Kindern der 3. bis 8. Klasse in Ohio einen Anstieg von Angst, Depression und posttraumatischen Stresssymptomen mit der Sehdauer – ein Befund, der den Verfassern zufolge aber auch auf einen umgekehrten Kausalzusammenhang zurückgeführt werden könnte, d. h. Kinder mit bereits bestehenden psychischen Problemen wenden sich aus eskapistischen Motiven verstärkt dem Fernsehen zu.

Judith Owens u. a. (1999) stellten in einer Befragung von 500 Eltern von Kindern im Kindergartenalter bis zur 4. Klasse in Rhode Island fest, dass das Ausmaß des Fernsehkonsums und die Verfügbarkeit eines Fernsehgeräts im eigenen Zimmer mit Schlafstörungen verbunden waren.¹³⁹ 9% der Eltern berichteten von fernsehbewirkten Albträumen ihrer Kinder.

In einer US-weiten Umfrage gaben 62% der Eltern mit Kindern zwischen 2 und 17 Jahren an, dass diese schon einmal Angst gehabt hätten, etwas, das sie im Fernsehen oder im Film gesehen hatten, könne auch ihnen selbst widerfahren (vgl. Gentile/Walsh 2002).

Während die bisher beschriebenen Untersuchungen die furchtauslösende Wirkung von Medieninhalten untersucht haben, beschrift eine Studie von Peter Muris u. a. (2000) den umgekehrten Weg: Die Forscher ermittelten in einer Befragung von Kindern im Alter von 4 bis 12 Jahren,¹⁴⁰ inwieweit Ängste („fears“), Sorgen („worry“) und furchterregende Träume („scary dreams“) auftraten,¹⁴¹ und stellten die Frage nach

¹³⁸ In Studie 1 wurden 202 Studierende (102 Männer, 100 Frauen), in Studie 2 wurden 136 Studierende (84 Männer, 52 Frauen) befragt. Eine weitere Studie des Forschungsteams (Harris u. a. 2000) mit 233 Studierenden (Durchschnittsalter 19 Jahre, 125 Männer, 108 Frauen), in der die Erinnerung an furchteinflößende Filme während eines Rendezvous untersucht wurde, kam zu ähnlichen Befunden.

¹³⁹ Eine kausale Interpretation dieser Befunde ist allerdings ebenfalls problematisch, weil es auch möglich ist, dass sich Kinder mit Schlafstörungen verstärkt dem Fernsehen zuwenden.

¹⁴⁰ Die Kinder bekamen in einem 15-minütigen Interview zu allen untersuchten Angstphänomenen ein Bild vorgelegt, das ihnen erklärt wurde, und sollten dann angeben, wie oft sie selbst die entsprechenden Gefühle erlebt hatten, worauf sich diese genau bezogen, wie ausgeprägt sie waren und wodurch sie ausgelöst worden waren.

¹⁴¹ Unter Angst verstehen die Verfasser ein Gefühl, das sich als unmittelbare Reaktion auf eine Gefahr einstellt. Sorgen dagegen stehen nicht direkt mit einer angstausslösenden Situation in Zusammenhang, sondern entstehen während des Nachdenkens über bedrohliche Szenarien.



deren Ursachen. Für Sorgen waren v. a. eigene Erfahrungen ausschlaggebend, für Ängste und angstausslösende Träume dagegen stellten Informationen aus dem Fernsehen mit die Hauptursache dar (55% bzw. 69%, wohingegen Fernsehinformationen für die Sorgen der Kinder nur in 33% der Fälle verantwortlich waren).

Die Befunde von Befragungen zu fernsehbewirkten Ängsten fassen Joanne Cantor und Marie-Louise Mares (2001, S. 320) folgendermaßen zusammen: „Together, these studies suggest that enduring emotional disturbances occur in a substantial proportion of children and that these responses can sometimes be intense and debilitating.“ Dieses Ergebnis kann als gesichert gelten, auch wenn bei der Beurteilung des angstausslösenden Potentials von Medieninhalten einige methodische Probleme berücksichtigt werden müssen. Abgesehen von der allgemeinen Problematik von Selbstangaben (auf denen die referierten Befunde beruhen) wie Erinnerungsfähigkeit, soziale Erwünschtheit der Angaben usw. weisen Glenn G. Sparks, Marianne Pellechia und Chris Irvine (1999) auf ein weiteres Problem hin: Die Forscher unterschieden in einer Studie mit 59 Studierenden (39 weiblich, 20 männlich) „Repressors“, die ihre emotionalen Reaktionen auf Medieninhalte unterdrückten, und „Non-Repressors“, die dies nicht taten. Die Autoren stellten fest, dass „Repressors“, die kaum von negativen Gefühlsreaktionen auf einen angsterregenden Film berichteten, mehr physiologische Erregung aufwiesen als „Non-Repressors“, so dass ihre Selbstangaben nicht als der Realität entsprechend interpretiert werden können.

Während sich die bislang referierten Befunde in erster Linie auf fiktive Inhalte beziehen, haben sich in jüngerer Zeit in den USA auch mehrere Studien mit Angstreaktionen von Kindern auf *Fernsehnachrichten*, insbesondere auf Berichte über Terrorismus, Krieg und andere Gewaltdarstellungen, befasst (zu einem Überblick vgl. z. B. Kaiser Family Foundation 2003a). Diesem Thema gebührt schon deshalb Aufmerksamkeit, weil viele Kinder regelmäßig Fernsehnachrichten sehen. Angstreaktionen auf Fernsehnachrichten kommen offensichtlich häufig vor. 37% der Eltern, die Joanne Cantor und Amy I. Nathanson für eine bereits 1996 veröffentlichte Studie befragten, berichteten von Angstreaktionen ihrer Kinder, die durch Nachrichteninhalte verursacht worden waren. Am meisten Angst löste Gewalt zwischen Fremden (Schießereien, Morde, Kidnapping, sexuelle Übergriffe) aus, v. a. wenn das Opfer ein Kind oder ein Jugendlicher war. Auf dem zweiten Platz folgten Berichte über Krieg und Hungersnöte sowie über Naturkatastrophen (vgl. Cantor/Nathanson 1996).

Aktuelle Studien zu diesem Thema wurden u. a. zu den Auswirkungen der Berichterstattung über den 11. September durchgeführt.¹⁴² Mark A. Schuster u. a. (2001) befragten wenige Tage nach den Terroranschlägen Eltern von Kindern im Alter zwischen

¹⁴² In einer Studie von Roxane Cohen Silver u. a. (2002), bei der knapp 3.500 Erwachsene via Internet befragt wurden, war die direkte Erfahrung mit den Ereignissen (zu der auch das von 60% der Befragten berichtete Live-Miterleben der Vorfälle im Fernsehen zählte) ein Faktor, der emotionalen Stress nach den Ereignissen erklärte. Da der Einfluss des Fernsehens allerdings nicht gesondert untersucht wurde, sind die Befunde für den hier vorliegenden Kontext nur von begrenzter Aussagekraft.



5 und 18 Jahren und stellten – kaum überraschend – fest, dass fast die Hälfte der Eltern von einer Besorgnis ihrer Kinder hinsichtlich der eigenen Sicherheit und der Sicherheit ihrer Angehörigen berichtete. 35 % erwähnten Stresssymptome (z. B. Vermeiden des Themas, Konzentrations- und Schlafschwierigkeiten, Reizbarkeit). Bei den Kindern, deren Eltern den Fernsehkonsum nicht beschränkten, waren diese Symptome um so stärker, je mehr die Kinder fernsahen.

Stacy L. Smith u. a. (2002) konstatierten in einer in der Woche nach dem 11. September stattgefundenen Befragung von Eltern in Michigan, deren Kinder zwischen 5 und 17 Jahre alt waren, dass 60 % der Eltern von Angstreaktionen ihrer Kinder berichteten. 25 % gaben an, ihre Kinder hätten Verhaltensausschläge (z. B. Schlaf- und Essstörungen) gezeigt. Es war zwar kein direkter Zusammenhang zwischen dem Ausmaß des Fernsehkonsums und genereller Angst der Kinder nachweisbar, wohl aber mit Berichten über eine Besorgnis um die eigene Sicherheit und in Bezug auf das Fliegen mit Flugzeugen. In einer Studie im Auftrag des „New York City Board of Education“ wurde bei New Yorker Schulkindern ein halbes Jahr nach den Anschlägen festgestellt, dass bei den ca. 10 % Schülerinnen und Schülern, die unter posttraumatischem Stress litten, die Symptome bei denjenigen, die mehr Fernsehinformationen über den Terroranschlag gesehen hatten, stärker waren als bei denjenigen, die weniger derartige Fernsehberichte konsumiert hatten (vgl. Applied Research and Consulting LLC/Columbia University Mailman School of Public Health/New York State Psychiatric Institute 2002).

Ähnliche Untersuchungen wurden auch nach dem Bombenanschlag in Oklahoma City (1995) durchgeführt, bei dem 168 Menschen getötet wurden. Auch hier zeigten die Befunde, dass Jugendliche, die sich intensiv mit der Fernsehberichterstattung über das Ereignis befasst hatten, stärkere posttraumatische Stresssymptome zeigten, die auch über zwei Jahre anhielten, als weniger interessierte Jugendliche (vgl. Pfefferbaum u. a. 1999; 2000; 2001).

Die Aussagekraft dieser Studien ist allerdings insofern beschränkt, als hier wiederum nicht ausgeschlossen werden kann, dass sich die ängstlicheren Jugendlichen stärker mit der Berichterstattung befassten. Es ist anzunehmen, dass die Auswirkungen der untersuchten, extremen Ereignisse selbst möglicherweise viel entscheidender für die Reaktionen waren als die Tatsache, dass die Rezipienten davon aus dem Fernsehen erfuhren. Der Einfluss des Fernsehens im Vergleich zu anderen Informationsquellen ist bislang nicht untersucht worden, was auch mit der geringen Zahl von Personen zusammenhängen dürfte, die die Ereignisse nicht im Fernsehen gesehen haben.¹⁴³

¹⁴³ In der Studie von Smith u. a. (2002) sahen 87 % die Fernsehberichterstattung, bei Schuster u. a. (2001) verfolgten nur 8 % die Berichterstattung zum 11. September nicht.



Untersucht wurde auch, welche konkreten Medieninhalte Furcht auslösen.¹⁴⁴ Cantor (1998b, S. 63–66; 2002, S. 291–295; 2003a, S. 188f.; 2003b, S. 213–215; Harrison/Cantor 1999) geht davon aus, dass es bestimmte, in der Realität üblicherweise Furcht auslösende Stimuli gibt, die als Fernsehdarstellungen – in reduziertem Ausmaß – zu den gleichen emotionalen Reaktionen führen. Cantor hat drei Kategorien generell furchteinflößender und in den Medien oft vorkommender Stimuli identifiziert:

1. Gefahren und Verletzungen (z. B. durch Naturkatastrophen, gewalttätige Auseinandersetzungen, Angriffe bössartiger Tiere),
2. Verzerrungen natürlicher Formen (z. B. Zwerge, Riesen, Mutanten, Monster, Geister, Mumien),
3. Erfahrung der Gefährdung und Furcht von anderen (Angstauslösung durch Empathiereaktionen).

Nach Cantor beeinflussen drei Faktoren die Tendenz zu emotionalen Reaktionen auf Medienstimuli:

1. Ähnlichkeit der gezeigten Stimuli mit Stimuli, die auch in der Realität Furcht auslösen (realistische Darstellungen),
2. Motive der Medienuwendung,
3. Faktoren, die Gefühlsreaktionen generell betreffen (z. B. Erregung, ausgelöst z. B. durch spannende Handlung, Musik usw.).

Bei diesen Generalisierungen ist allerdings zu berücksichtigen, dass weitere, mit dem jeweiligen Rezipienten individuell zusammenhängende Eigenschaften und Erfahrungen Angstreaktionen beeinflussen. Als wichtige Determinante haben sich Alter und Geschlecht erwiesen. Was das Alter betrifft, konstatiert Cantor (1998b; 2001, S. 210–213; 2002; 2003a; 2003b; Cantor/Mares 2001), dass Kinder im Laufe ihrer Entwicklung keineswegs weniger empfänglich für medieninduzierte Angstreaktionen werden. Vielmehr verändert sich mit der Art der Ängste auch die Art der Medieninhalte, die sie als furchteinflößend wahrnehmen. Kinder im Alter von ca. 3 bis 8 Jahren werden v. a. durch leicht erfassbare, nicht unbedingt realistische „Bedrohungen“ geängstigt, wie das furchterregende Erscheinungsbild von Protagonisten (z. B. gefährliche Tiere, übernatürliche Wesen wie Geister, Monster, Hexen), sowie durch laute Geräusche und plötzliche Bewegungen. Cantor (1998b, S. 58) bemerkt dazu: „[...] preschool children are more likely to be frightened by something that looks scary but is actually harmless

¹⁴⁴ Eine detaillierte Analyse entsprechender Inhalte liegt nicht vor. Alicia D. Kalamas und Mandy Gruber (1998) stellten anhand einer Messung des Hautwiderstandes beim Betrachten eines violenten Filmausschnitts fest, dass nicht unbedingt die tatsächlichen Gewalttaten die stärksten Emotionen auslösen, sondern „implizite Gewalt“ (z. B. Nahaufnahme des Gesichts eines Mörders) stärkere Reaktionen hervorrufen kann. Ob durch die Messung des Hautwiderstandes „Furcht“ angemessen operationalisiert wird, ist allerdings fraglich (vgl. Kapitel 3.3.2). Zudem muss offen bleiben, welchen Bezug diese kurzfristigen Reaktionen zu der in anderen Studien untersuchten, auch längerfristig wirksamen Ängstigung des Rezipienten besitzen.



than by something that looks attractive but is actually harmful.“ Für Kinder zwischen 9 und 12 Jahren, die schon besser zwischen Realität und Fiktion unterscheiden können, spielt dagegen v. a. die Frage eine Rolle, ob das Dargestellte auch im wirklichen Leben passieren könnte. Sie fürchten sich stärker vor physischer Zerstörung und vor Verletzungen ihrer selbst oder von Familienangehörigen. Bei Heranwachsenden ab ca. 13 Jahren bestehen diese Ängste fort, werden aber auch durch mit der Schule verbundene Ängste und – aufgrund der weiter entwickelten Fähigkeit zu abstraktem Denken – durch „soziale Ängste“ vor weniger greifbaren Bedrohungen wie der Furcht vor politischen, ökonomischen und globalen Entwicklungen (z. B. globale Konflikte, Atomkrieg), aber auch vor übernatürlichen Kräften ergänzt.

Auch Muris u. a. (2000) stellten in einer Befragung von 190 Kindern im Alter zwischen 4 und 12 Jahren fest, dass sich die Art der Ängste mit der Entwicklung verändert. Ihre Ergebnisse ähneln denen von Cantor. Muris u. a. konstatierten eine Zunahme von Ängsten zwischen der Altersgruppen der 4- bis 6-jährigen und der 7- bis 9-jährigen. Bei Kindern zwischen 10 und 12 Jahren dagegen war ein Rückgang der Ängste zu verzeichnen. Im Hinblick auf den Inhalt der Ängste blieben zwar die ausgeprägtesten Ängste im Laufe der Zeit konstant, andere dagegen zeigten deutliche Veränderungen. So ging z. B. die Angst vor einer Trennung von den Eltern oder vor Phantasie-Kreaturen im Laufe der Zeit zurück, Prüfungsängste dagegen nahmen zu.

Cantor (2001, S. 321–324; vgl. auch Cantor 2002, S. 296–299; 2003a, S. 190–194; Cantor/Mares 2001, S. 321–324) fasst den Forschungsstand folgendermaßen zusammen:

1. Die Bedeutung der direkt greifbaren Komponenten des furchterregenden Stimulus (z. B. äußeres Erscheinungsbild der Protagonisten) lässt mit zunehmendem Alter nach.
2. Reaktionen auf fiktive Gefahren gehen zurück, solche auf realistische Gefahren dagegen nehmen zu.
3. Mit zunehmender Reife werden Kinder eher von Darstellungen geängstigt, die eher abstrakte Gefahren (z. B. die Möglichkeit eines Nuklearangriffs) beinhalten.

Mit diesen Befunden in Einklang stehen auch Ergebnisse von Studien, die zeigen, dass Furchtreaktionen auf fiktive Inhalte zwar mit zunehmendem Alter zurückgehen, dies jedoch nicht für Fernsehnachrichten gilt. Im Gegenteil empfinden ältere Kinder (ca. 8 bis 12 Jahre) Fernsehnachrichten eher als ängstigend und bringen auch eher Besorgnis bezüglich ihrer eigenen Sicherheit und der ihrer Familie zum Ausdruck als jüngere Kinder (vgl. Cantor 1998b, S. 113; 2001, S. 211–213; 2003, S. 195–197; 2003b, S. 214; Cantor/Nathanson 1996; Smith/Wilson 2002; Smith u. a. 2002; Valkenburg/Cantor/Peeters 2000).¹⁴⁵

¹⁴⁵ Valkenburg/Cantor/Peeters (2000) konnten in ihrer Befragung 7- bis 12-jähriger niederländischer Kinder einen Rückgang der Ängstigung durch fiktive Inhalte nachweisen. Allerdings bestätigte sich nicht, dass ältere Kinder stärker als jüngere von realistischen Inhalten geängstigt werden. Als eine Erklärung für diesen Befund führen die Verfasser an, dass sie im Gegensatz zu anderen Studien verhältnismäßig alte Kinder untersucht haben, die realistische von fiktiver Gewalt schon besser unterscheiden können.



Auch im Hinblick auf die Fernsehnachrichten gibt es Unterschiede in den ängstigen Inhalten. So werden jüngere Kinder (3 bis 7 Jahre) eher von Geschichten über Naturkatastrophen und Unfälle geängstigt, wohingegen ältere Kinder (8 bis 12 Jahre) eher auf Geschichten über Kriminalität und Gewalt reagieren (Cantor 1998, S. 114f.; Cantor/Nathanson 1996; Smith/Wilson 2002). Darüber hinaus haben Smith und Wilson (2000) in einem Experiment mit Kindern der Altersgruppen von 6 bis 7 Jahren und von 10 bis 11 Jahren festgestellt, dass bei der Kriminalitätsberichterstattung in Nachrichtensendungen die geographische Nähe des Geschehens (Ereignis in derselben Stadt) einen Einfluß auf die Furchtreaktionen älterer Kinder besitzt, wohingegen bei jüngeren Kindern keine Unterschiede in der Reaktion auf näher oder weiter entfernt stattfindende Verbrechen bestanden.¹⁴⁶

Auch Geschlechtsunterschiede in Bezug auf die Angstausslösung durch Medieninhalte sind feststellbar (vgl. Cantor 1998b; 2001, S. 216; 2002, S. 301f.; 2003b, S. 214f.; 2003a, S. 194f.; Harris u. a. 2000; Hoekstra/Harris 1999 und Kapitel 3.4.3.2). So kamen die bislang durchgeführten Studien zu dem Ergebnis, dass Mädchen stärker durch furchterregende Medieninhalte geängstigt werden als Jungen (vgl. Valkenburg/Cantor/Peeters 2000; Harris u. a. 2000; Hoekstra/Harris 1999; sowie speziell in Bezug auf Fernsehnachrichten Smith/Wilson 2002). Worauf dieses Resultat zurückzuführen ist, ist allerdings noch strittig. Die Erklärungsansätze variieren zwischen angeborenen Dispositionen und geschlechtsrollenspezifischer Sozialisation, die dazu führen kann, dass Mädchen Angstreaktionen in Umfragen eher zugeben als Jungen (vgl. Valkenburg/Cantor/Peeters 2000, S. 96; Cantor 2002, S. 301f.; 2003a, S. 194f.; 2003b, S. 214; Smith/Wilson 2002, S. 19; vgl. auch Kapitel 3.4.3.2).

Die Entwicklung von Kindern und die Geschlechtszugehörigkeit geht nicht nur mit verschiedenen Ängsten einher, sondern auch mit einem unterschiedlichen Umgang mit furchterregenden Medieninhalten. Daher sind auch verschiedene elterliche Interventionsstrategien sinnvoll (vgl. dazu auch Kapitel 10.2). So haben sich für jüngere Kinder (bis ca. 7 Jahre) nicht kognitive Strategien der Angstbewältigung (z. B. Umklammern eines Gegenstandes, Essen und Trinken, die Augen schließen, den Raum verlassen, Suche nach sozialer Unterstützung, d. h. gemeinsames Fernsehen mit anderen) als erfolgversprechend erwiesen, wohingegen kognitive Strategien (d. h. verbal vermittelte Informationen, z. B. über die mangelnde Realitätsnähe der Inhalte, Herunterspielen der dargestellten Gefahren usw.) bei älteren Kindern effektiver sind. Auch Geschlechtsunterschiede sind hierbei zu berücksichtigen: So sprechen Mädchen stärker auf nicht-kognitive Strategien an als Jungen. In der Verwendung kognitiver Strategien scheinen

¹⁴⁶ Die insgesamt 88 Probanden (52 Mädchen, 36 Jungen) bekamen eine Nachrichtensendung mit fünf Beiträgen gezeigt, in der ein Beitrag variiert wurde. In diesem Beitrag ging es um einen Teenager, der von Gang-Mitgliedern angegriffen wird. Variiert wurde die Nähe des Geschehens und die Einbeziehung von Filmmaterial zusätzlich zur reinen Meldung (die Einbeziehung von Bildmaterial zusätzlich zur Wortmeldung verringerte unerwarteterweise die Furchtreaktionen sowohl von älteren als auch von jüngeren Kindern).



dagegen keine Geschlechtsdifferenzen zu bestehen (vgl. Cantor 1998b, S. 124–156; 2001, S. 213–216; 2002, S. 299–301; 2003a; 179–201; 2003b, S. 214f.; Cantor/Mares 2001, S. 324–327; Harrison/Cantor 1999; Valkenburg/Cantor/Peeters 2000).

Während die bislang referierten englischsprachigen Untersuchungen sich auf die Angsteffekte bei Kindern und auf ihre Bewältigung beschränken, ordnet Jürgen Grimm (1999; 2002) die Angstausslösung von Medieninhalten auf Basis einer Reihe von Studien mit insgesamt über 1.200 Probanden im Rahmen seines kognitiv-physiologischen Ansatzes (vgl. Kapitel 3.3.8) in einen breiteren Kontext ein und schlägt einen Bogen zwischen medialer Furchtausslösung und Wirkung von Medieninhalten auf die Aggressivität des Rezipienten. Zentraler Befund seiner Untersuchungen ist die Bedeutung der Opferperspektive bei der Rezeption violenter Medieninhalte (vgl. dazu auch Kapitel 3.4.2.4). Grimm kommt zu dem Ergebnis, dass sich sowohl feststellbare Aggressionsminderungen als auch Aggressionssteigerungen mit der Art und Weise der Opferdarstellungen plausibel erklären ließen. Grimm (1999, S. 717) resümiert, dass Gewaltdarstellungen v. a. Angst erzeugen, die Aggressionsreaktionen verhindert „und in vielen Fällen gewaltkritische Lernresultate emotional flankiert.“ Bei der Mehrheit der untersuchten Rezipienten wurde eine mögliche Gewaltsteigerung durch antiviolenente Impulse „neutralisiert oder sogar überboten“. Dies galt insbesondere für „schmutzige“, d. h. in ihren grausamen Konsequenzen dargestellte Gewalt (vgl. dazu ausführlicher Kapitel 3.4.2.4). Es könne jedoch auch zu einer Reaktion kommen, die „Angstmomente des Filmerlebens in Empörung und schließlich in Aggressionen übersetzt.“ (Grimm 2002, S. 174). Grimm spricht in diesem Zusammenhang auch vom „*Robespierre-Affekt*“ (vgl. dazu genauer Kapitel 3.3.8, 3.4.2.4).



Zusammenfassung:

Die Forschung zur Angstausslösung durch violente Medieninhalte und v. a. ihren Konsequenzen steht insgesamt gesehen noch relativ am Anfang. Insbesondere langfristige schädliche Auswirkungen sind bislang erst im Ansatz untersucht (vgl. dazu auch Villani 2001, S. 396). Eindeutige Aussagen und eine Bilanzierung des Forschungsstandes werden durch die Tatsache erschwert, dass „Angst“ bzw. „Furcht“ in manchen Studien nicht näher definiert und v. a. nicht immer in gleicher Weise verstanden wird. Ableiten lässt sich aus den Befunden aber das Ergebnis, dass Angstausslösung sowohl von inhaltlichen als auch von rezipientenbezogenen Faktoren abhängt. Medieninhalte können eine schädliche, furchtauslösende Wirkung v. a. auf Kinder haben, wobei sie je nach Alter nicht unbedingt blutrünstige Szenen darstellen müssen, sondern das furchtauslösende Potential anderer, das Kind seinem Alter gemäß tangierender Handlungen größer sein kann.¹⁴⁷ Dies verweist auf die Notwendigkeit, das furchterregende Potential von Medieninhalten in empirischen Studien genau zu prüfen. Gewaltszenen dürfen nicht einfach mit Angstausslösung gleichgesetzt werden.¹⁴⁸ Die Auslösung von Angst hat zwar offensichtlich z. T. gravierende negative Wirkungen auf den Rezipienten, ein gewisser Grad an Angstausslösung im Sinne einer Empathie mit dem Opfer von Gewaltdarstellungen erscheint allerdings – sofern er sich in vertretbaren Grenzen bewegt – insofern durchaus vorteilhaft, als einer Aggressionsauslösung durch violente Medieninhalte auf diese Weise vorgebeugt werden könnte (vgl. auch Kapitel 3.4.2.4). Die Wirksamkeit dieses Mechanismus bestätigen auch empirische Untersuchungen zu medienpädagogischen Interventionsstrategien, die die Wirksamkeit solcher Maßnahmen belegen, die Kinder veranlassen, die Opferperspektive einzunehmen (vgl. dazu auch Kapitel 10).

¹⁴⁷ Vgl. z. B. Kunczik 1998, S. 57. Auch Sandra Caviola (2000) kam in qualitativen Interviews mit Kindergartenkindern zu dem Ergebnis, dass sich auf den ersten Blick harmlose Darstellungen als wesentlich stärker angstausslösend erwiesen als Gewaltinhalte. Ein Beispiel hierfür war der Verlust eines Elternteils, wie er in „König der Löwen“ dargestellt wird.

¹⁴⁸ Dafür sprechen auch die Befunde eines aufgrund der geringen Zahl an Befragten (sechs Schüler) allerdings nur sehr begrenzt aussagefähigen medienpädagogischen Projekts der FSF, in dessen Zuge Jugendlichen der Spielfilm „Das Experiment“ gezeigt wurde. In den anschließenden Gesprächen zeigte sich: „Der Faktor Angst, der sich aus Grundstimmungen, aus dem Mit- bzw. Gegeneinander der Beteiligten speist, wird im Gegensatz zu einzelnen Gewaltszenen, die eher szenisch der Dramaturgie zugeordnet werden, intensiver und als unerwünschter beschrieben.“ (Grün/Kitter/Selg 2002, S. 69).



3.4 Einflussfaktoren

3.4.1 Vorbemerkungen

In der Forschung herrscht inzwischen weit gehende Einigkeit darüber, dass der Zusammenhang zwischen Mediengewalt und Auswirkungen beim Rezipienten durch verschiedene Einflussfaktoren moderiert wird, die den *Medieninhalt*, die *Person des Rezipienten*¹⁴⁹ und dessen *soziales Umfeld* betreffen. Nicht zu allen diesen Variablen sind im Untersuchungszeitraum neue Studien erschienen. Allerdings haben in letzter Zeit einige Veröffentlichungen versucht, die hierzu inzwischen vorliegenden Erkenntnisse zusammenzutragen (vgl. z. B. Anderson u. a. 2003; Comstock/Scharrer 1999, S. 300f.; Huesmann/Skoric 2003; Krahe 2001, S. 96–100; Moeller 2001, S. 141–146; Smith/Donnerstein 1998, S. 185–192; Smith u. a. 1999, S. 11–20; Strasburger/Wilson 2002, S. 94–99; Wilson/Smith 1998). Um ein umfassenderes Bild der relevanten Einflussfaktoren zu vermitteln, sollen die Ergebnisse dieser Arbeiten hier Erwähnung finden, obwohl sie v. a. auf älteren Studien basieren. Wo vorhanden, wird die Darstellung durch die ausführlichere Schilderung seit 1998 erscheinender und in den Übersichten zumeist noch nicht berücksichtigter Untersuchungen ergänzt.

Obwohl die Einflussfaktoren hier getrennt dargestellt werden, ist zu berücksichtigen, dass sie in der Realität nicht unabhängig voneinander sind, sondern miteinander *interagieren* können. So gilt zwar generell, dass als realistisch dargestellte Gewalt vermutlich die größere Wirkung besitzt als unrealistisch dargestellte (vgl. Kapitel 3.4.2.6), was aber für den Rezipienten realistisch ist, hängt von der Person des Rezipienten und seinen Erfahrungen in seinem sozialen Umfeld ab. Bestimmte Eigenschaften des manifesten Inhalts von Gewaltdarstellungen beeinflussen die Wahrnehmung, aber verschiedene Personen unterscheiden sich darin, wie sie gleiche Inhalte wahrnehmen.¹⁵⁰

Dem Wahrnehmungsaspekt soll im Folgenden, soweit aufgrund der Forschungslage möglich, Rechnung getragen werden. In diesem Zusammenhang kann auf einige Studien zurückgegriffen werden, die den Einfluss verschiedener Inhalts- und Persönlichkeitsfaktoren auf die Wahrnehmung einer Darstellung als gewalttätig oder nicht

¹⁴⁹ An dieser Stelle werden nur langfristig stabile Personenvariablen (z. B. Geschlecht, Persönlichkeitsmerkmale) berücksichtigt, nicht jedoch kurzfristige Gefühlszustände einer Person wie Frustration, Verärgерung, noch nicht abgebaute Erregung usw., die nach bisherigen Befunden ebenfalls einen Einfluss auf die Gewaltwirkung besitzen (vgl. für einen Überblick z. B. Comstock/Scharrer 1999, S. 300f.).

¹⁵⁰ W. James Potter und Tami K. Tomasello (2003) stellten in einem Experiment mit 99 Versuchspersonen, die einem Film mit hohem, mittlerem oder geringem Gewaltanteil ausgesetzt waren, fest, dass der tatsächliche Gewaltgehalt des Stimulusmaterials (alle Versuchspersonen sahen die gleiche Episode aus „Walker, Texas Ranger“, die sich lediglich in der Menge der Gewaltszenen unterschied) nur 7% der Varianz in der von den Rezipienten vorgenommenen Einschätzung des Gewaltgehalts erklärte, wohingegen 48% durch diverse interpretative Variablen erklärt wurden. Zu diesen interpretativen Variablen gehörte die Rechtfertigung der Gewalt, Bestrafung oder Belohnung, Reue, Identifikation mit dem Übeltäter, Ausmaß des Schadens durch Gewalt, realistische Darstellung von Gewalt, genereller Eindruck von den Protagonisten und Reaktionen auf die Art der Darstellung von Gewalt (z. B. humorvoll, anschaulich usw.). Die Verfasser folgern (2003, S. 324f.): „As this study demonstrates, participants sharing an experimental treatment do not all interpret the stimulus material in the same way – there is considerable variation.“



(bzw. auf den Grad der Violenz einer Szene) untersucht haben. Zu nennen ist hier insbesondere die bereits in Kapitel 3.1.4 vorgestellte Arbeit von Werner Früh (2001). In Bezug auf die Einschätzung einer Darstellung als mehr oder weniger gewalthaltig ist es allerdings wichtig, die *Wahrnehmung* von Gewalt nicht automatisch mit deren *Wirkung* gleichzusetzen. Früh nimmt im Rahmen seines dynamisch-transaktionalen Ansatzes¹⁵¹ an, dass Gewalt nur dann wirken kann, wenn sie auch als Gewalt wahrgenommen wird. Dieser Schluss ist allerdings nicht zwingend, da durchaus vorstellbar ist, dass auch von nicht als Gewalt eingestuften violenten Szenen eine Wirkung ausgehen kann. Möglicherweise sind diese Darstellungen sogar besonders gefährlich, weil sie nicht als Gewalt betrachtet werden, bzw. vielleicht ist die Einstufung bestimmter Darstellungen als nicht violent im Sinne eines Desensibilisierungseffekts bereits die Folge negativer Wirkungen von Mediengewalt.

3.4.2 Inhaltsvariablen

3.4.2.1 Ausmaß und Grad der expliziten Darstellung von Gewalt

Die vielen Inhaltsanalysen implizit zugrunde liegende Annahme, dass Gewaltdarstellungen umso stärkere Wirkungen hervorrufen, je zahlreicher und blutrünstiger sie sind, ist von der Forschung mittlerweile relativiert worden. Wenn auch die Menge gezeigter Gewalt nicht bedeutungslos ist, so spielt doch der Kontext dieser Gewaltdarstellungen die wichtigere Rolle.

Dass Rezipienten allerdings in der Lage sind, auch kleine Unterschiede im Gewaltgehalt zu registrieren (was auch immer dies für die Wirkung bedeuten mag), legt eine Untersuchung von Mike Berry, Tim Gray und Ed Donnerstein (1999) nahe. Im Zentrum dieser Studie stand die Frage, welchen Einfluss das Herausschneiden von bestimmten Filmszenen auf Erregung, Genuss und Wahrnehmung von Gewalt bei Rezipienten hat. Berry, Gray und Donnerstein führten dazu drei Experimente durch. In Experiment 1 bekamen die Probanden (35 Männer, 50 Frauen) einen 1,5-minütigen Ausschnitt eines gewalthaltigen Films gezeigt, wobei je nach Experimentalgruppe eine Szene, zwei Szenen oder keine Szene herausgeschnitten waren. In Experiment 2 bekamen die Versuchspersonen (10 Männer, 17 Frauen) einen Ausschnitt von ca. 4,5 Minuten gezeigt, entweder in der ungeschnittenen oder der geschnittenen Variante (in einer Szene war die Zahl der Gewaltakte von 13 auf 3 reduziert worden). In Experiment 3 wurde den Probanden (32 Männer, 40 Frauen) der in Experiment 2 verwendete Film vollständig gezeigt, wobei in der geschnittenen Version zwei besonders violente Szenen fehlten.¹⁵²

¹⁵¹ Vgl. dazu Kapitel 3.1.4.

¹⁵² In einer der geschnittenen Szenen fehlte die Aufnahme eines Mannes, der bei einem Kampf in einer Höhle auf einem Stalaktiten aufgespießt wird, in einer anderen fehlten einige blutige Nahaufnahmen eines verletzten, leidenden Opfers. In beiden Szenen wurde zudem die Zahl der Tritte und Schläge reduziert.



Die Verfasser stellten fest, dass die Einschätzung des Gewaltgehalts in allen drei Experimenten durch das Herausschneiden von gewalthaltigen Szenen beeinflusst wurde. Dies war selbst dann der Fall, wenn es sich nur um einige wenige violente Akte innerhalb eines ganzen Films handelte (in Experiment 3 waren nur 20 Sekunden aus einem Film von über zwei Stunden Länge herausgeschnitten worden, wobei es sich nur um einen geringen Anteil der gesamten Gewaltdarstellungen handelte). Die unterschiedliche Einschätzung des Gewaltgehalts je nach Version galt nicht nur für den gesamten Film, sondern auch für die beiden geschnittenen Szenen; bei einer nicht geschnittenen Szene fanden sich erwartungsgemäß keine Unterschiede in der Gewalteinschätzung zwischen den Gruppen.¹⁵³

Die Forscher folgern aus ihren Befunden (Berry/Gray/Donnerstein 1999, S. 579): „These results suggest that individuals can differentiate quite subtle differences in levels of violence, even when the cuts are minor and contextualized within the body of an entire movie.“ Ob daraus Verhaltenseffekte resultieren, bleibt allerdings offen. Auch kann nicht mit letzter Sicherheit festgestellt werden, ob die beobachteten Wahrnehmungsunterschiede tatsächlich lediglich auf die Menge der gezeigten Gewalt zurückzuführen waren. Es wäre auch möglich, dass die Ergebnisse durch eine Veränderung bei den Kontextfaktoren zustande kamen, d. h. die herausgeschnittenen Szenen aufgrund bestimmter inhaltlicher Merkmale diejenigen waren, die eine besonders starke Wirkung auf die Rezipienten ausübten.

Auch was die Brutalität und explizite Darstellung von Gewaltakten betrifft, ist nicht davon auszugehen, dass zwischen deren Ausmaß und den bewirkten Effekten ein linearer, positiver Zusammenhang besteht. Vielmehr zeigen die Befunde zur Wirkung von Opferdarstellungen, dass deutlich gezeigte negative Konsequenzen von Gewalt für das Opfer durchaus gewalthemmende Wirkung beim Rezipienten entfalten können (vgl. dazu ausführlich Kapitel 3.4.2.4).

Außerdem spielen Wahrnehmungsunterschiede zwischen den Rezipienten eine wichtige Rolle. So muss es nicht unbedingt die besonders explizit gezeigte Gewalt sein, die den nachhaltigsten Eindruck hinterlässt.¹⁵⁴ In diesem Kontext ist z. B. eine Untersuchung von Alicia D. Kalamas und Mandy L. Gruber (1998) interessant. Diese konstatierten in einem Experiment mit 35 10- bis 15-jährigen, in dem die Versuchspersonen verschiedene Varianten einer Szene aus dem Horrorfilm „Freitag, der Dreizehnte“ gezeigt bekamen (Variante 1: Video und Audio, Variante 2: nur Video, Variante 3: nur Audio), dass implizite violente Stimuli (z. B. das Gesicht des bösen Protagonisten) stärkere emotionale Reaktionen auslösten als direkte Gewaltdarstellungen (z. B. Erstechen) und dass emotionale Reaktionen durch Sound-Effekte verstärkt werden konnten. Emotionale Reaktionen wurden über die elektrische Hautleitfähigkeit gemessen. Die Zahl der

¹⁵³ Zu Geschlechtsunterschieden vgl. Kapitel 3.4.3.2.

¹⁵⁴ Früh (2001) allerdings stellte in seiner Untersuchung fest, dass physische Gewalt als gewalthaltiger eingestuft wurde als psychische, vermutlich weil das Leiden der Opfer bei psychischer Gewalt weniger offensichtlich war. Auch wurden direkt sichtbare Gewaltszenen ebenso wie solche, die durch visuelle oder akustische Darstellungsmittel verstärkt wurden, als besonders gewalthaltig und schrecklich beurteilt.



Stimuli, die elektrodermale Reaktionen hervorriefen, war allerdings mit fünf sehr gering. Auch bleibt unklar, welche Art emotionaler Reaktionen mittels des gewählten Messwerts erhoben wurde.

3.4.2.2 Attraktivität des Gewalttäters

Da angenommen wird, dass die Identifikation mit einer Fernsehfigur die Wirkung von dessen Verhalten auf den Rezipienten verstärkt, kommt der Attraktivität gewalttätiger Protagonisten eine wichtige Bedeutung zu. So neigen z. B. Kinder dazu, sich mit Heldenfiguren, z. B. aus Zeichentrickserien, zu identifizieren, die sich durch außergewöhnliche Stärke und besondere Fähigkeiten auszeichnen und die auch durch ihre äußere Erscheinung faszinieren. Qualitative Studien zur Rezeption von Zeichentrickfilmen konnten feststellen, dass die Identifikation mit Heldenfiguren Kindern u. a. dazu dient, eigene Ängste zu bewältigen (vgl. Caviola 2000; Götz/Ensinger 2002; Paus-Haase 1998; 1999; vgl. auch Kapitel 3.2.9).¹⁵⁵ Maya Götz und Carolina Ensinger (2002, S. 50), die eine Studie mit 70 6- bis 15-jährigen regelmäßigen Sehern der viele Kampfszenen enthaltenden japanischen Zeichentrickserie „Dragon Ball Z“¹⁵⁶ durchführten, sehen hierin eine Gefahr, denn Kinder, v. a. Jungen, würden dadurch „innere Bilder voller Stärke und Härte“ gewinnen. Dadurch seien sie „wehrhafter gegen die potentielle Bedrohung“, die von Gleichaltrigen ausgehe. „Diese Kraft beruht dabei auf Aggressionsbereitschaft, das Auseinandersetzungsmittel ist körperlicher Kampf. Damit werden sie wiederum zur potenziellen Bedrohung für andere.“ Solche Aussagen sind allerdings recht spekulativer Natur, weil nur qualitative Interviews mit Kindern geführt und nicht ihre Verhaltensweisen analysiert wurden.

Marek Fuchs, Siegfried Lamnek und Jens Luedtke (2001) fragten in ihrer in Bayern durchgeführten Längsschnittuntersuchung zur Gewalt an Schulen (1994 nahmen 3.609 Schülerinnen und Schüler und 786 Lehrerinnen und Lehrer an ca. 200 Schulen, 1999 4.205 Schülerinnen und Schüler und 940 Lehrerinnen und Lehrer an den gleichen Schulen an der Studie teil) auch danach, ob die Schülerinnen und Schüler Helden in Kriegs- und Actionfilmen als Vorbilder betrachteten. Fast zwei Drittel der Schülerinnen und Schüler stimmten dieser Aussage überhaupt nicht zu. Nur eine kleine Minderheit von 3,4% gab an, Vorbilder in solchen Filmhelden zu sehen (vgl. Fuchs/Lamnek/Luedtke 2001, S. 325). Diejenigen, die sich mit solchen Helden identifizieren, können aber offensichtlich als Problemgruppe betrachtet werden. Fuchs, Lamnek und Luedtke (2001, S. 337) stellen fest: „Schüler, die Helden in Kriegs- und Actionfilmen als Vorbilder betrachten, weisen hinsichtlich physischer Gewalt einen deutlich höheren Skalenwert auf als Schüler, für die das nicht der Fall ist.“

¹⁵⁵ Zu einer Steigerung der Ich-Stärke durch Kampfsportsszenen und actionbetonte Filmausschnitte vgl. auch Grimm 1999, S. 719.

¹⁵⁶ Vgl. zu dieser Serie und ihren Gefahren auch Paus-Hasebrink/Lampert 2003.



Neben Faktoren wie Macht und Stärke sowie der Anwendung von Gewalt für einen „guten Zweck“ ist auch die wahrgenommene Ähnlichkeit zum Rezipienten ein wichtiger Aspekt der Attraktivität eines Fernsehhelden. So konnte beispielsweise festgestellt werden, dass sich Kinder und Teenager v. a. mit Protagonisten ihres Alters identifizieren (vgl. z. B. Cohen 1999; Harwood 1999; Wilson/Colvin/Smith 2002). Dies war auch das Ergebnis einer Untersuchung von Kelly L. Schmitt, Daniel R. Anderson und Patricia A. Collins (1999) mit 50 Versuchspersonen aus fünf Altersgruppen (2, 5, 8, 12 Jahre und Erwachsene), deren Fernsehverhalten zehn Tage lang auf Video aufgenommen wurde. Dabei stellte sich heraus, dass Kinder dem Programm mehr Aufmerksamkeit widmeten, wenn kindliche Fernsehfiguren auftraten. Dies ist insofern von Bedeutung als – wie Barbara J. Wilson, Stacy L. Smith und Carolyn M. Colvin (2002) im Rahmen der NTVS feststellten – Gewalthandlungen kindlicher Protagonisten so dargestellt werden, dass sie eine besonders starke negative Wirkung auf Kinder entfalten können (attraktiv, nicht bestraft usw.; vgl. Kapitel 3.1.2).

3.4.2.3 Rechtfertigung und Konsequenzen der Gewalt für den Täter

Der Lerntheorie zufolge werden Gewaltdarstellungen eher gelernt und als mögliches Verhaltensvorbild betrachtet, wenn Gewalt als gerechtfertigt und/oder als belohnt (bzw. zumindest als nicht bestraft) dargestellt wird. Die Befunde von Fröh (2001) zur Wahrnehmung von Fernsehgewalt zeigten, dass Rezipienten legitimierte Gewalt weniger stark als Gewalt einschätzten als nicht legitimierte Gewalt. Angst löste auch legitime Gewalt aus, allerdings in weniger hohem Maße als illegitime. Als nicht legitim betrachtete Gewalt steigerte zudem das Mitgefühl mit den Gewaltopfern. Dieses hielt sich hingegen in Grenzen, wenn das Opfer einen Anlass zur Gewalt geboten hatte, unabhängig davon, ob der Konflikt auch gewaltfrei hätte gelöst werden können. Darüber hinaus wurde als gerechtfertigt angesehene, nachvollziehbare Gewalt von den Rezipienten auch als interessanter eingestuft als Aggression aus niederen Motiven. Diese Befunde lassen vermuten, dass Rezipienten als gerechtfertigt dargestellter Gewalt mehr Aufmerksamkeit entgegenbringen, was ebenso wie das geringere Mitgefühl mit den Opfern die Übernahme der gezeigten violenten Verhaltensweisen begünstigen kann.

Ob als gerechtfertigt präsentierte Gewalt die Aggressivität der Rezipienten allerdings tatsächlich steigert, lässt sich auf Basis von Frühs Ergebnissen nicht beurteilen. Unterstützung erhält die entsprechende Vermutung jedoch z. B. durch die Befunde der Meta-Analyse von Matthew Hogben (1998; vgl. Kapitel 3.5.3), der über mehrere Studien hinweg einen stärkeren Zusammenhang zwischen Mediengewalt und Aggression der Rezipienten für gerechtfertigte als für ungerechtfertigte Gewaltdarstellungen fand.

Marina Krcmar und Patti M. Valkenburg (1999) legten 158 6- bis 12-jährigen Kindern zwölf Geschichten vor, die sie danach beurteilen sollten, wie gerechtfertigt das Handeln eines Protagonisten war, der Gewalt als Problemlösungsmittel einsetzte. Die Schwere der Gewalt variierte dabei von Diebstahl über Körperverletzung bis hin zur Tötung. Dabei stellte sich heraus, dass die Probanden gerechtfertigte Gewalt als weni-



ger verwerflich einstufen als ungerechtfertigte Gewalt. Ein Alterseffekt war insofern festzustellen, als ältere Kinder gerechtfertigte Gewalt kritischer sahen als jüngere. Auch sahen Jungen Gewalt eher als gerechtfertigt an als Mädchen. Kinder, die viel Phantasiegewalt im Fernsehen sahen, neigten eher dazu, Gewalt als gerechtfertigt anzusehen; Kinder, die viel realistische Gewalt konsumierten, sahen gerechtfertigte Gewalt dagegen als weniger akzeptabel an. Den Schluss, dass realistische Gewalt im Gegensatz zu Phantasiegewalt eine positive Wirkung auf kindliche Moralurteile habe, relativieren die Verfasserinnen allerdings mit dem Befund, dass Vielseher beider Arten von Gewalt weniger entwickelte moralische Urteile äußerten als Wenigseher. Vielseher nannten eher Argumente, die sich auf Autoritäten oder drohende Bestrafung bezogen oder stereotype Begründungen enthielten („Es ist nicht richtig zu schlagen“). Wenigseher stellten eher die Fähigkeit unter Beweis, sich in die handelnden Personen hineinzusetzen oder eine Wertehierarchie heranzuziehen (z. B. Erwähnung des Rechts, einen Familienangehörigen auch durch Gewaltanwendung zu verteidigen).

In einem weiteren Experiment von Marina Krcmar und Mark C. Cooke (2001) mit 184 Kindern im Alter zwischen 4 und 11 Jahren wurde den Probanden eine von vier Versionen eines Videofilms vorgeführt. Die Versionen unterschieden sich darin, ob sie Gewalt als gerechtfertigt oder als ungerechtfertigt und als provoziert oder als nicht provoziert darstellten. Es handelte sich dabei um einen fünfminütigen Ausschnitt aus „Walker, Texas Ranger“, in dem zwei Männer nacheinander nachts ein Haus betreten, in dem eine Frau schläft. In der Version mit unprovoked Gewalt schlägt Person 1 Person 2, worauf ein kurzer Kampf folgt. In der Version mit provozierter Gewalt schlägt Person 2 zuerst, und Person 1 reagiert auf den Angriff. Die Geschichte endet in der Bestrafungsversion damit, dass Person 1 von der Polizei abgeführt wird. In der Nicht-Bestrafungs-Variante kommt die Polizei zwar, dies hat aber keinerlei Konsequenzen für die Protagonisten. Im Anschluss an die Vorführung des Filmausschnitts wurden die Kinder danach gefragt, ob die jeweilige Person in Bezug auf den Gewaltakt richtig oder falsch gehandelt habe. Danach konfrontierten die Forscher die Probanden mit einer Geschichte, in der ein brutaler Klassenkamerad einem Schüler das Mittagessen stiehlt, und forderten sie auf, sich für eine von vier Varianten zu entscheiden, wie die Geschichte enden könnte. Zur Wahl standen zwei nicht aggressive (1. einen Erwachsenen holen, 2. den Dieb freundlich bitten, das Mittagessen zurückzugeben) und zwei aggressive Optionen (3. den brutalen Schüler verfolgen und das Mittagessen mit Gewalt wieder an sich bringen, 4. sich mit Freunden verbünden und das Mittagessen wieder zurückholen). Es zeigte sich, dass v. a. jüngere Kinder (4 bis 7 Jahre) das Verhalten von Person 1 eher als richtig einstufen, wenn keine Bestrafung erfolgte. Bei älteren Kindern (8 bis 11 Jahre) gab es keine signifikante Differenz. Ältere Kinder beurteilten das Verhalten von Person 1 allerdings etwas weniger negativ, wenn sie die Variante gesehen hatten, in der die Gewalt provoziert worden war. Diese Befunde stehen in Einklang mit der Annahme der Forscher, dass jüngere Kinder generell stärker auf eine Vermeidung von Bestrafung und auf Autoritätspersonen fokussiert sind als ältere Kinder und dass ältere Kinder im Gegensatz zu jüngeren die Fähigkeit entwickelt haben, die Perspektive anderer Personen einzunehmen und auch deren Motivation zur Beurteilung von Handlungen heranzuziehen.



In Bezug auf aggressive Verhaltenstendenzen zeigte sich ein Einfluss der Filmvariante auf die Wahl eines aggressiven bzw. nicht aggressiven Endes der vorgelegten Geschichte nur für ältere Kinder (diejenigen, die die provozierte Gewalt gesehen hatten, wählten eher eine aggressive Lösung), nicht jedoch für jüngere Kinder (diejenigen, die die unbestrafte Gewalt gesehen hatten, wählten nicht häufiger eine aggressive Lösung).¹⁵⁷ Insgesamt liefert die Studie von Krcmar und Cooke Hinweise darauf, dass die Aspekte der Rechtfertigung und der Provokation Einfluss auf die Beurteilung von Gewaltdarstellungen durch Kinder nehmen, dass hierbei aber auch das Alter des Rezipienten und damit sein Entwicklungsstand, insbesondere im Hinblick auf das moralische Urteilsvermögen, berücksichtigt werden muss.

Als einen weiteren, in diesem Zusammenhang möglicherweise relevanten Faktor hat Krcmar (1998) das Kommunikationsverhalten innerhalb der Familie untersucht. 191 Kinder mit einem Durchschnittsalter von 8 Jahren (ca. gleich viele Mädchen und Jungen) sahen einen fünfminütigen Filmausschnitt, der entweder Motive und Konsequenzen, nur Motive oder nur Konsequenzen einer Gewalthandlung zeigte. Es folgte ein Fragebogen sowie die Aufforderung, sich für eine Variante der im vorangegangenen Experiment verwendeten Geschichte („Essensraub“) zu entscheiden. Es zeigte sich, dass Kinder aus Familien, in denen ein offenerer Kommunikationsstil gepflegt wurde, als motiviert dargestellte Gewalt eher als gerechtfertigt betrachteten als Kinder aus Familien, in denen Hierarchie und Regeln dominierten, d. h. ein kontrollorientierterer Kommunikationsstil vorherrschte. Letztere wiederum sahen bestrafte Gewalt eher als nicht gerechtfertigt an (dieses Ergebnis war allerdings nicht signifikant). Kontrollorientiertere Kinder, die die gezeigte Gewalt als gerechtfertigt wahrgenommen hatten, entschieden sich zudem häufiger für ein violentes Ende der Geschichte als kontrollorientierte Kinder, die Gewalt als ungerechtfertigt wahrnahmen, sowie als weniger kontrollorientierte Kinder (egal, ob diese die Gewalt als gerechtfertigt oder als ungerechtfertigt wahrgenommen hatten). Krcmar schließt aus ihren Befunden, dass die Kommunikation innerhalb der Familie die Interpretation von Fernsehgewalt beeinflusst und es die Interpretation der Bilder und nicht nur die Bilder selbst sind, die einen Verhaltenseffekt ausüben können.

An der Studie ist allerdings problematisch, dass das Kommunikationsverhalten innerhalb der Familie nur über die Angaben der Kinder ermittelt wurde. Stärker ins Gewicht fällt allerdings die Tatsache, dass die Begründungen für die den Auswertungen zugrunde liegenden Hypothesen nicht zu überzeugen vermögen. Dass Kinder, die einen offeneren Kommunikationsstil gewöhnt sind, motivierte Gewalt eher als gerechtfertigt betrachten, wird z. B. damit begründet, dass solche Kinder in allen Situationen eine gleichberechtigte Interaktion unterstellten. Daher legten sie besonderen Wert auf die Fairneß einer Auseinandersetzung bzw. ein begründetes Motiv für eine Gewalthandlung. Kinder aus kontrollorientierten Familien hingegen legten, so Krcmar, weniger

¹⁵⁷ Dass ihre Hypothese nur teilweise bestätigt wurde, führen die Verfasser auf den Effekt sozialer Erwünschtheit bei der Wahl der nicht aggressiven Lösung der Geschichte sowie auf mangelnde Verärgerung bzw. Provokation der Rezipienten zurück.



Wert auf die Hintergründe einer Handlung als auf Autorität und Regeln, so dass für sie die Frage der Bestrafung eines Verhaltens im Vordergrund stehe. Diese Begründungen wurden im Rahmen der Studie nicht untersucht und sind sehr spekulativ.

Eine qualitative Studie mit etwas älteren Probanden (27 Versuchspersonen zwischen 18 und 22 Jahren) führte Christel Hopf (2001) durch. Die Forscherin zeigte den Teilnehmern an ihrer Studie zunächst einen gewalthaltigen Film und befragte sie dann zu diesem Film sowie zu ihrer Biographie. Die Einzelfallanalysen führten Hopf (2001, S. 164) zu dem Ergebnis, „dass durch die Konfrontation mit filmischen Gewaltdarstellungen vorhandene Muster der Argumentation und Bewertung, die sich auf die Rechtfertigung von Gewalthandlungen beziehen, bestärkt werden können. Dies gilt dann, wenn die Gewaltdarstellungen durch den Aufbau der Filmhandlung in einen Kontext gestellt werden, der sie im spontanen Urteil der Zuschauer als gerechtfertigt erscheinen lässt. Wir haben [...] gesehen, dass filmische Gewalthandlungen, die als nicht gerechtfertigt erscheinen [...] bei den Zuschauern auf Ablehnung stößt [sic!]. Auch die zur Gewaltbereitschaft tendierenden Jugendlichen reagieren hier ablehnend [...]. Sie reagieren jedoch mit Zustimmung, wenn die Gewalthandlung durch vorangehende Film-Ereignisse gerechtfertigt zu sein scheint. In ihrer Zustimmungstendenz gleichen sie den nicht gewalttätigen Jugendlichen. Ihre Zustimmung hat jedoch vor dem Hintergrund ihrer eigenen Gewalterfahrungen eine andere subjektive Bedeutung. Sie assoziieren eigene Gewalthandlungen und können mit der positiven Bewertung der gerechtfertigt erscheinenden filmischen Gewaltdarstellung zugleich auch die vergleichbaren eigenen Gewalthandlungen rechtfertigen. Hierin liegt die Bekräftigungsfunktion von Filmen, in denen Gewalthandlungen als nachvollziehbar und gerechtfertigt dargestellt werden.“

Interessante Befunde im Hinblick auf die Rechtfertigung von Gewalt hat auch ein Experiment von Jürgen Grimm (1999) erbracht.¹⁵⁸ Grimm zeigte je 30 männlichen und weiblichen Versuchspersonen zwei Varianten von Ausschnitten aus einem „Rambo“-Film. Die erste Experimentalgruppe bekam eine Version gezeigt, die mit einer „Verhaftungs“-Sequenz beginnt. Rambo wird darin nach traumatischen Erfahrungen im Vietnamkrieg aus der Armee entlassen, ohne triftigen Grund verhaftet und auf einer Polizeiwache einer demütigenden sadistischen Behandlung unterzogen. Diese Sequenz erklärt nach Grimm (1999, S. 523), „was Rambo nötigt, sich gegen die unverhältnismäßige Behandlung durch die Uniformträger zu wehren. In den gezeigten Szenen wird

¹⁵⁸ Das grundsätzliche Forschungsdesign für dieses wie auch die im Folgenden zu schildernden Experimente sah wie folgt aus: Vor einer Filmvorführung beantworteten die Rezipienten Fragen zu verschiedenen Einstellungskomplexen wie Angst, Aggression, Gewaltlegitimation, Gewaltbereitschaft, Empathie und Toleranz. Während der Filmvorführung, die an einem anderen Termin stattfand, wurden Puls und Hautleitfähigkeit gemessen. Der emotionale Eindruck wurde unmittelbar nach dem Film in semantischen Differenzialen festgehalten, und die Probanden schrieben ihre Erinnerung an das Gesehene auf. Im Anschluss daran wurden den Versuchspersonen die schon früher beantworteten Fragen zu verschiedenen Einstellungskomplexen erneut vorgelegt. Differenzen zwischen den Antworten zu Zeitpunkt 1 und zu Zeitpunkt 2 wurden als Wirkung der gezeigten Filme interpretiert.



klar, dass Rambo – bedingt durch äußere, von ihm nicht zu verantwortende Ursachen – einem hohen Druck ausgesetzt ist, der die nachfolgenden Taten als fast zwangsläufige Folge einer Notwehrsituation erscheinen lässt.“ Die zweite Sequenz, („Ausbruch – Kampf“) zeigt, wie Rambo aus dem Polizeigewahrsam ausbricht. Es folgt eine Eskalation von Gewalttaten seitens Rambo und seitens der Staatsgewalt bis Rambo die Möglichkeit erhält, den Polizisten, der ihn verhaftete, zu töten, ohne dass der Ausgang der Geschichte gezeigt wird. Die zweite Experimentalgruppe sah nur die zweite Sequenz, d. h. nur den Gewaltausbruch Rambos ohne die sein Verhalten erklärende Vorgeschichte.

Es zeigte sich, dass das Sehen der Rambo-Szenen keine Aggressionssteigerung, sondern eher eine geringfügige Verminderung aggressiver Einstellungen zur Folge hatte (die Befunde waren jedoch nicht signifikant). Welche der beiden Varianten die Probanden gesehen hatten, spielte dabei keine Rolle. Ein bedeutenderer Effekt war im Hinblick auf die Einstellungsdimension der Gewaltlegitimation zu konstatieren. Bei der Auswertung seiner Befunde differenziert Grimm zwischen *intrafiktionaler* und *extrafiktionaler* Gewaltrechtfertigung. Die intrafiktionale Gewaltrechtfertigung bezieht sich darauf, ob die Versuchspersonen das Handeln Rambos innerhalb des Filmkontextes verständlich fanden bzw. als gerechtfertigt betrachteten. Extrafiktionale Gewaltrechtfertigung dagegen bezieht sich darauf, ob die Versuchspersonen ein entsprechendes Verhalten auch in der Realität für gerechtfertigt halten würden. Es stellte sich heraus, dass die Seher der kompletten Version (d. h. beider Sequenzen) Rambos Handeln im intrafiktionalen Kontext als verständlicher betrachteten als die Probanden, die nur die zweite Sequenz, d. h. kontextlose und selbstzweckhaft wirkende Gewalt, gesehen hatten. Diese Einschätzung ging allerdings nicht mit einer Legitimierung von Gewalt im extrafiktionalen Kontext einher. Stattdessen führte das Ansehen der Filmausschnitte zu einer signifikant verminderten Rechtfertigung bestimmter Formen von Privatgewalt ebenso wie staatlicher und außenpolitischer Gewalt. Auch (bzw. in Bezug auf bestimmte Einstellungsdimensionen *gerade*) die Probanden, die beide Sequenzen, d. h. die eher als gerechtfertigt gezeigte Gewalt gesehen hatten, wurden in einer gewaltablehnenden Haltung bestärkt.

Grimm (1999, S. 567f.) leitet aus diesen Befunden ein zweistufiges Modell der Bewertung von Spielfilmszenarien ab: Auf der ersten Stufe „werden die fiktionalen Sachverhalte im intrafiktionalen Kontext auf ihre Vereinbarkeit mit rationalen und moralischen Maßstäben geprüft. Eine Übertragung auf extrafiktionale Bereiche – in *zweiter Stufe* – setzt dann nochmals einen Vergleich mit außermedialen Realitätserfahrungen voraus, durch den eine Evaluation der Übertragungsfähigkeit von *Fiction-* auf *Faction-*Kognitionen erfolgt. [...] Die Rezipienten vollziehen auf der Ebene von Fiction die Gewaltausübung der Protagonisten gegebenenfalls im Geiste nach, ohne dass dies jedoch zwangsläufig oder auch nur in der Regel eine Bereitschaft zur Imitation dieser Handlungsweisen in der Wirklichkeit einschließt.“



3.4.2.4 Darstellung negativer Konsequenzen für das Opfer

Auf den ersten Blick ambivalent sind die Befunde zum Zusammenhang zwischen einer deutlichen Präsentation negativer Folgen von Gewalt für das Opfer und Gewalt beim Rezipienten. Auf der einen Seite gibt es Untersuchungen, die einen Anstieg der Aggression nach der Konfrontation mit Schmerz und Wunden von Gewaltopfern festgestellt haben (allerdings gingen diese Effekte meist mit einer ohnehin vorhandenen Aggressionsneigung und weiteren aggressiven Schlüsselreizen einher). Folgt man den Annahmen der Habitualisierungsthese, so sind von solchen Darstellungen zudem langfristig Abstumpfungseffekte zu erwarten, die die Hemmschwelle zur eigenen Gewaltanwendung senken können. Betrachtet man schließlich als weitere Wirkungsform die Furchtreaktionen der Rezipienten, so ist davon auszugehen, dass die deutliche Darstellung negativer Konsequenzen von Gewalt für das Opfer die Angst der Zuschauer steigern kann.

Auf der anderen Seite sprechen die Ergebnisse diverser Studien dafür, dass vom Leiden des Opfers eine abschreckende Wirkung ausgeht, indem Mitgefühl erregt und soziale Normen wieder ins Gedächtnis gerufen werden (vgl. dazu auch Kapitel 10.2). Hogben (1998; vgl. Kapitel 3.5.3) fand in seiner Meta-Analyse z. B., dass Gewalt, deren Konsequenzen als unrealistisch gering präsentiert werden, stärkere Effekte auf die nachfolgende Aggression der Rezipienten hatte als Gewalt, deren Konsequenzen in realistischer Weise gezeigt wurden. Als Indikator für einen solchen Effekt von Opferdarstellungen wird gerne auch die Tatsache herangezogen, dass in Japan eine geringere Gewaltrate herrscht, obwohl das Fernsehen sehr violent ist. Allerdings werden im japanischen Fernsehen die Folgen der Gewalt für das Opfer und dessen Leiden meist sehr ausführlich gezeigt (vgl. Kodaira 1998, S. 101; Michaelis 2000; Strasburger/Wilson 2002, S. 111f.).

Ein wichtiger Erkenntnisfortschritt in Bezug auf die Wirkung von Opferdarstellungen wurde durch Forschungsbefunde von Grimm (1999) erzielt, der die Effekte der Aggressionsauslösung und der Angststeigerung nicht als getrennte Phänomene behandelt, sondern in ihrem Zusammenwirken betrachtet. Grimm (1999, S. 707) geht auf Basis seiner experimentellen Befunde 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 und dessen unterschiedliche Wahrnehmung sei für die Erklärung von Wirkungsunterschieden entscheidend (vgl. auch Kapitel 3.3.8).

Über drei von ihm durchgeführte Experimente hinweg konnte Grimm (1999) im Durchschnitt der Versuchspersonen keine Aggressionssteigerung oder zunehmende Gewaltlegitimation nach der Filmrezeption konstatieren. Vielmehr kam es zu einer zumindest kurzfristigen Aggressionsreduzierung, die für verschiedene Altersgruppen und beide Geschlechter festzustellen war. Grimm (1999, S. 717) meint, die Gewaltdarstellungen hätten v. a. Angst erzeugt, die die „*Reaktanz des Publikums*“ gegenüber aggressiven und gewalttätigen Verhaltensweisen anregt und in vielen Fällen gewalt-



kritische Lernresultate emotional flankiert.“ Die „potenziell violenzfördernden Wirkungen von Gewaltdarstellungen“ seien „durch antiviolente Impulse neutralisiert oder sogar überboten worden.“

Von diesem Gesamtbefund abgesehen, hat Grimm einige Aspekte der Gewaltdarstellung, insbesondere der Opferdarstellung, identifiziert, die zu einer Steigerung bzw. Verringerung der Violenz beim Rezipienten beitragen. Zentral ist in diesem Kontext Grimms Unterscheidung zwischen „schmutziger“ und „sauberer“ Gewalt. „Schmutzige“ Gewalt setze auf „extreme Brutalität, die eine detaillierte Beobachtung grausamer Akte und schlimmster Verletzungen erlaubt“, „saubere“ Gewalt dagegen suggeriere „eine leichte, unblutige Ausführung von Gewalthandlungen“ (Grimm 1999, S. 431). In einem Experiment (zur Untersuchungsanlage der Experimente vgl. Kapitel 3.4.2.3) zeigte Grimm 93 Männern und 93 Frauen zwischen 11 und 65 Jahren Kampfsportsequenzen aus verschiedenen Spielfilmen. Hierfür stellte er drei Sequenzen zusammen, die einem Teil der Probanden in Einzelvorführungen und einem anderen Teil in verschiedenen Kombinationen und Abfolgen präsentiert wurden (insgesamt gab es sechs Versuchsgruppen). Die Sequenzen zeichneten sich durch folgende Charakteristika aus:

Sequenz A: „Saubere Gewalt“: Einhaltung des sportlichen Reglements eines fairen Zweikampfes, ästhetisierte, weit gehend „blutlose“ Darstellung.

Sequenz B: „Schmutzige Gewalt“: Drastische Folgen äußerst brutaler Gewaltanwendungen werden explizit gezeigt und akustisch untermalt.

Sequenz C: Kombination „schmutziger“ und „sauberer“ Gewalt im Rahmen von Kampfszenen, in denen sich Frauen dank überlegener Technik erfolgreich gegen Männer behaupten.

Als Ergebnis zeigte sich, dass die alleinige Darstellung „schmutziger“ Gewalt höhere Aggressionshemmungen sowie mehr Angst erzeugte als die alleinige Darstellung „sauberer“ Gewalt. Eine „Vorbildfunktion“ und ein Übernahmerisiko entsprechender Verhaltensweisen ging folglich am ehesten von geschönten Darstellungen aus, die beunruhigende Aspekte wie Verletzungen nicht zeigten. Wie Grimm (1999, S. 508) konstatiert, „wurden die Probanden durch opferseitig stimulierte Angst zur Aggressionskontrolle angeregt, die überwiegend zu gewaltkritischen Schlussfolgerungen führte.“ Der positiven Wirkung „schmutziger“ Gewalt im Sinne einer *Aggressionshemmung* durch Auslösen von Aggressionsangst stand allerdings eine nicht unbedingt positiv zu bewertende starke *Furchtauslösung* gegenüber, die – wie Grimm (2002, S. 166) schreibt – „im Falle der Überschreitung kritischer Grenzen selbst zum Problem werden“ kann. Grimm plädiert daher für eine „duale Gewaltästhetik“ (Grimm 1999, S. 510, 514), die sowohl „schmutzige“ als auch „saubere“ Gewalt umfasst, da diese „relativ günstige Bedingungen für das Angstmanagement und obendrein den größtmöglichen Schutz vor Aggressionssteigerungen der Rezipienten“ biete (Grimm 1999, S. 510). Als optimale Präsentationsform stellte sich die Variante heraus, bei der zunächst „schmutzige“ und dann „saubere“ Gewalt gezeigt wurde. Diese Dramaturgie bewirkte eine stärkere Aggressionshemmung als die alleinige Darstellung „schmutziger“ Gewalt, was Grimm (2002, S. 166) dahingehend interpretiert, „dass zur Befriedung der



Zuschauer das abschreckende Moment der Gewaltdarstellung alleine nicht hinreicht, sondern zusätzlich einer glaubhaften Alternative bedarf, die den durch Brutalität und Regelverletzung durchbrochenen Ordnungsrahmen restituiert.“ Nicht der „maximale Schrecken“, sondern der „Konflikt zwischen ‚schmutziger‘ und ‚sauberer‘ Gewalt“, d. h. der „Sieg über die ‚schmutzige‘ Gewalt, der sich in ‚sauberer‘ Gewalt am Ende des Films manifestiert“, sei für einen Aggressionsabbau verantwortlich (Grimm 1999, S. 509).

Einen weiteren, über die Intensität der gezeigten Gewaltfolgen hinausgehenden Aspekt der Opferdarstellung zeigt ein weiteres Experiment von Grimm auf, das Effekte einer *Identifikation des Rezipienten mit dem Opfer* (operationalisiert als Identifikation mit einem gleichgeschlechtlichen Opfer) aufzeigt. Als Stimulusmaterial diente hier der violente Spielfilm „Savage Street“. Es wurden verschiedene Sequenzen verwendet, die sich darin unterschieden, ob Männer Gewalt gegen Frauen oder Frauen Gewalt gegen Männer anwandten. Von drei Versuchsgruppen (insgesamt 46 männliche und 46 weibliche Versuchspersonen) bekamen zwei beide Szenen in unterschiedlicher Reihenfolge gezeigt; eine Versuchsgruppe sah nur die Variante mit Männergewalt gegen Frauen.

Es stellte sich heraus, dass die unterschiedliche Reihenfolge der Szenen verschiedene Effekte für Männer und Frauen bewirkte. Bei der Variante, in der zunächst Männergewalt gegen Frauen und dann Frauengewalt gegen Männer gezeigt worden war, stieg die Gewaltbereitschaft der Männer an, die der Frauen ging zurück. Bei der Variante, in der zunächst Frauengewalt gegen Männer und dann Männergewalt gegen Frauen gezeigt wurde, ging die Gewalttendenz der Männer zurück. Die der Frauen blieb gleich, Gewalt wurde von ihnen jedoch als legitimer eingeschätzt, und es kam zu einer deutlichen Steigerung der Angst.

Grimm folgert aus diesem Ergebnis, dass sich die Probanden offensichtlich nicht mit dem Täter, sondern mit dem Opfer identifizierten und eine von der Gewaltdarstellung bewirkte Aggressionshemmung durch ein geschlechtshomologes Opfer¹⁵⁹ am Ende unterlaufen werde. Für den Effekt, dass eine Einfühlung in das Opfer eine violenzsteigernde Wirkung nach sich zieht, hat Grimm den Begriff „*Robespierre-Affekt*“ (vgl. auch Grimm 1998) geprägt. Er versteht darunter eine „nichtimitative Form filmischer Aggressionsvermittlung, die durch dramaturgische Defizite ermöglicht und über moralische Empörung des Rezipienten ausgelöst wird“ (Grimm 1999, S. 719), und führt aus (Grimm 2002, S. 168): „Analog zur tugendgeleiteten Aggression *Robespierres*, dem zum Ausgleich für verübtes Unrecht durch die Vertreter des *Ancien Régime* jedes Gewaltmittel gegen diese recht war, produzierten die männlichen ‚Savage Street‘-Seher [...] angesichts einer die Gerechtigkeit und den Stolz verletzenden *Frauengewalt gegen Männer* aggressive Überschüsse, in denen sich moralische Empörung höchst unmoralisch mit Rachegefühlen und Aggressionen mischte.“¹⁶⁰ Bei Frauen sei ein

¹⁵⁹ Darunter ist ein Opfer zu verstehen, das das gleiche Geschlecht hat wie der Rezipient, was das Identifikationspotential erhöht.

¹⁶⁰ Dementsprechend bezeichnet Grimm (2002, S. 168) den Robespierre-Affekt auch als „Rache in moralischem Gewand“.



ähnlicher Mechanismus wirksam gewesen, aufgrund ihrer hohen Angstwerte sei es jedoch nicht zu einer alltagsbezogenen Violenzsteigerung gekommen. Der Robespierre-Affekt habe sich vielmehr in der „risikoärmeren“ Variante einer stärkeren Befürwortung staatlicher und politischer Gewalt manifestiert.

Grimm (1999, S. 693) folgert, dass die Darstellung von Filmopfern keinerlei „Gewähr für friedliche Spielfilmgewaltseher“ biete. Violente Reaktionen seien v. a. zu erwarten „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.“¹⁶¹ Aus seinen Befunden leitet Grimm nicht den Rat ab, auf Opferdarstellungen zu verzichten, da damit auch Möglichkeiten der Violenzminderung wegfallen würden. Vielmehr sei es wichtig, auf „*geeignete dramaturgische Kontextualisierungen*“ (Grimm 1999, S. 694) zu achten. Dies bedeute, identifikationsträchtige Opfer eher am Anfang oder in der Mitte eines Films und nicht am Ende zu platzieren und den „*Eindruck eines unabgeschlossenen Rachezirkels*“ zu vermeiden.

3.4.2.5 Darstellung von Waffen

Vor allem im Kontext des Priming-Konzepts durchgeführte Studien sprechen für einen so genannten „Waffeneffekt“, d. h. dafür, dass Waffen einen Schlüsselreiz darstellen, der die Erinnerung an früher rezipierte violente Ereignisse aktiviert und so möglicherweise Aggression auslöst. Die aktuellen Untersuchungen zu diesem Aspekt sind bereits in Kapitel 3.3.5 geschildert worden. Diese Studien sprechen zwar für Priming-Effekte durch das Zeigen von Waffen, auf Verhaltenseffekte kann aus den Befunden jedoch nicht unbedingt geschlossen werden. Außerdem wirken Wissensstrukturen und Lebenserfahrungen offensichtlich als moderierende Einflussfaktoren.

3.4.2.6 Realitätsgehalt

Ein weiterer viel diskutierter Wirkungsfaktor ist der Realismus von Gewaltdarstellungen. Sandra Geisler (1998) konstatierte in einer Studie, die auf drei Gruppendiskussionen mit einer nicht näher angegebenen „kleinen Personenzahl“ von 18- bis 29-jährigen Krimifans basierte, dass die wahrgenommene Realitätsnähe einen wichtigen Faktor für die Einschätzung der Gewaltintensität durch die Probanden darstellte. Früh (2001, S. 84) stellte fest, dass zwar physische Gewalt in realen Genres als etwas gewalthaltiger eingestuft wurde als in fiktionalen, aber davon ausgegangen werden könne, „dass vergleichbare Gewaltszenen in Spielfilmen und ähnlichen Unterhaltungssendungen häufiger und stärker als Gewalt interpretiert werden als in Informationssendungen. Dies liegt jedoch nur zu einem geringen Teil daran, dass die einen reale Hintergründe haben, und die anderen Fiktion sind, sondern es liegt zum überwiegenden Teil an der Tatsache, dass die einen in der Regel direkt sichtbar und die anderen meist nur verbal

¹⁶¹ Grimm (1999, S. 708) sieht im Robespierre-Affekt unter dem Aspekt des Gefühlsmanagements auch eine „*aggressiv entartete Form der Stressbewältigung*“, bei der der Rezipient versucht, zum Zweck des Stressabbaus die Empathie mit dem Opfer „durch violente Übungen zu kompensieren.“



berichtet sind.“ Reale Gewalt wurde als schlimmer empfunden als fiktionale und löste mehr Mitgefühl mit dem Opfer und auch mehr Angst aus. Sie führte aber auch zu höherem Interesse als fiktionale Gewalt.

Was die Wirkung betrifft, wird zumeist die Annahme vertreten, dass reale bzw. realistische Gewaltdarstellungen einen größeren Effekt auf die Entstehung sowohl von Furcht als auch von aggressiven Reaktionen besitzen als fiktive bzw. als unrealistisch dargestellte Gewalt. In einer von Paul M. Haridakis (2002) durchgeführten Befragung von 296 durchschnittlich 20-jährigen Studentinnen und Studenten wiesen z. B. diejenigen mehr physische Aggressivität auf, die die von ihnen konsumierte Gewalt als realistischer beurteilten.¹⁶²

Aus solchen Befunden wird oft der Schluss abgeleitet, dass bei Kindern eine sinnvolle Maßnahme zum Schutz vor negativen Folgen des Gewaltfilmkonsums darin bestehe, die Unterscheidungsfähigkeit zwischen Realität und Fiktion zu stärken. Dementsprechend ist der in manchen Studien erzielte Befund, Kinder könnten (zumindest ab einem gewissen Alter) sehr gut zwischen der Filmdarstellung und dem wirklichen Leben differenzieren, zumeist implizit oder explizit mit der Folgerung verbunden, dass daher mit negativen Auswirkungen nicht zu rechnen sei. Claudia Rathmann (2004) z. B. konstatierte in ihrer Rezeptionsstudie mit 9- bis 10-jährigen Kindern, die die Wahrnehmung lustiger Cartoons zum Gegenstand hatte, dass die Probanden eine sichere Unterscheidungsfähigkeit zwischen Realität und Fiktion unter Beweis stellten, was ihnen, so Rathmann, den Genuss lustiger und auch violenter Zeichentrickserien erst ermögliche. Abgesehen davon, dass die Zahl der Probanden mit acht sehr klein war, wurden in dieser Studie keine Verhaltenseffekte untersucht.

Gerade hierin liegt aber das entscheidende Problem, das Burkhard Freitag und Ernst Zeitter (1999b; 2001) mit der Frage auf den Punkt bringen: „Schützt Wissen vor Wirkung?“ Auch wenn man offensichtlich davon ausgehen kann, dass Kinder ab einem gewissen Alter (ca. 10 Jahre) in der Lage sind, selbständig zwischen Tatsächlichem und Erfundenem zu unterscheiden, muss dies noch nicht bedeuten, dass vom Wissen um den fiktionalen Charakter von Fernsehgewalt eine Schutzfunktion ausgeht. Eine Sichtung bislang vorliegender empirischer Untersuchungen führte Freitag und Zeitter (1999b, S. 17) zu der Erkenntnis, dass die Fähigkeit, zwischen Tatsächlichem und Erfundenem zu unterscheiden, zwar Angstreaktionen reduzieren kann, es aber „zumindest zweifelhaft“ sei, ob dadurch auch die „aggressionsfördernde Wirkung von Gewaltdarstellungen beeinflusst“ werde. Der Behauptung, ein von Kindern und Jugendlichen erkannter fiktionaler Rahmen mindere die Wirkung von in den Medien dargestellter Grausamkeit, fehle, mit Ausnahme der Erkenntnisse zur Angstausslösung, zu einem großen Teil der „empirische Boden“ (Freitag/Zeitter 1999b, S. 19).¹⁶³

¹⁶² Zu gegenläufigen, methodisch aber problematischen Befunden von Hogben (1998) vgl. Kapitel 3.5.3.

¹⁶³ V. a. bei jüngeren Kindern ist die Erforschung dieses Aspekts schwierig. So war z. B. Caviola (2000) in ihrer Studie, für die u. a. qualitative Interviews mit zehn Kindergartenkindern durchgeführt wurden, nicht in der Lage, Aussagen zur Unterscheidungsfähigkeit zwischen Realität und Fiktion zu treffen, da den meisten Kindern schon die Fragestellung nicht plausibel zu machen war.



Hinzu kommt, dass sich die meisten Studien lediglich mit dem Aspekt der *Faktizität* bzw. *Tatsächlichkeit* befassen haben, d. h. mit der Frage, ob Kinder erkennen, wann es sich bei einer Darstellung um die Wiedergabe tatsächlicher Ereignisse und wann um nachgespielte oder inszenierte Inhalte handelt. Wichtig ist aber auch der *soziale Realismus* von Gewaltinhalten, d. h. die Frage, ob die gezeigten Vorgänge der Lebenserfahrung entsprechen bzw. sich nach Meinung der Kinder im wirklichen Leben so abspielen könnten. Diese Dimension der Realitäts-/Fiktionsunterscheidung ist von der Forschung bislang ebenso vernachlässigt worden wie eine dritte Variante, die Entwicklung *parasozialer Beziehungen* mit einer violenten Fernsehfigur.¹⁶⁴

Folgt man Freitag und Zeitter (1999b; 2001), so ist es durchaus plausibel anzunehmen, dass Wissen nicht vor Wirkung schützt. Die Autoren meinen, dass Wissen keine Schutzeffekte entfalten könne, wenn es nicht mit einer entsprechenden (negativen) Bewertung verbunden sei. Eine solche negative Bewertung jedoch stehe während der Rezeption einem Genießen des Gesehenen entgegen, denn der Genuss liege schließlich vielfach in einer vollständigen emotionalen Beteiligung am Filmgeschehen.

Amy Nathanson, die sich mit der Wirksamkeit verschiedener medienpädagogischer Maßnahmen und dabei auch dem Aspekt der Realitäts-/Fiktionsunterscheidung befasst hat (vgl. Kapitel 10.2), argumentiert ebenfalls, dass das Verständnis der Rezipienten für die technischen Komponenten des Fernsehens nicht unbedingt dazu führe, dass Kinder vor negativen Folgen von Mediengewalt geschützt würden. Im Gegenteil werde dadurch das Interesse an Gewaltdarstellungen eventuell sogar noch gefördert. Zudem können Zuschauer auch Darstellungen zum Verhaltensmaßstab machen, von denen sie wissen, dass sie nicht real sind. Ihr starkes Bedürfnis nach sozialer Akzeptanz könne Kinder dazu bewegen, unter ihren Altersgenossen populäre Fernsehprotagonisten nachzuahmen, unabhängig davon, ob sie um den fiktiven Charakter der Mediendarstellung wüssten oder nicht. Nathanson (2004, S. 324) konstatiert: „This means that children’s desire for social acceptance may compete or override with their rational judgments.“ Auch Nathansons eigene Studien erbrachten ebenso wie Untersuchungen zur Evaluation medienpädagogischer Programme keineswegs überzeugende Befunde im Hinblick auf die Wirksamkeit von Botschaften, die auf eine Stärkung der Realitäts-/Fiktionsunterscheidung bei Kindern und Jugendlichen abzielen (vgl. Kapitel 10).

3.4.2.7 Humor

Der Faktor „Humor“ gehört zu den bislang noch am wenigsten erforschten Wirkungsbedingungen von Mediengewalt. Früh (2001) konstatierte in seiner Rezeptionsstudie, dass die Probanden in einem humorvollen Kontext weniger Gewalt wahrnahmen, weniger Angst zeigten und die Empathie mit dem Opfer reduziert wurde. In fiktionalen Genres wurde humorvoll präsentierte Gewalt auch mehr genossen. Früh (2001, S. 121f.) meint dazu: „Dabei mag zusammenspielen, dass ein Teil der humoristisch verfremde-

¹⁶⁴ Eine Fernsehfigur bekommt dabei eine „eigene personale Identität“ verliehen bzw. wird wie eine reale Person behandelt. Zu den ersten beiden Dimensionen der Realitäts-/Fiktionsunterscheidung vgl. auch Kapitel 10.2.



ten Gewalt kognitiv erst gar nicht als solche identifiziert, und wenn sie doch erkannt wird, die hemmende Wirkung des schlechten Gewissens entfällt: Man darf das Faszinierende auch wirklich als faszinierend empfinden.“ Auch das Interesse an Gewaltdarstellungen wurde durch eine humorvolle Präsentation erhöht.

In Bezug auf die Wirkung von humorvoller Gewalt ermöglichen die bislang vorliegenden Befunde sowohl die Schlussfolgerung, dass Humor Aggression durch Ablenkung und Stimmungsverbesserung reduziert, als auch dass Humor erregend wirkt und auf diese Weise aggressive Handlungen fördert, den Täter attraktiver erscheinen lässt und so die Identifikation mit ihm erhöht bzw. zur Verharmlosung von Gewalt beiträgt und so die Hemmschwelle zur eigenen Gewaltanwendung senkt (vgl. z. B. Comstock/Scharer 1999, S. 307; Potter/Warren 1998). Um zu aussagekräftigen Befunden zu kommen, ist es insbesondere wichtig, zwischen verschiedenen Formen von Humor zu unterscheiden. So dürfte etwa ein Unterschied in der Wirkung von Slapstick-Humor und sarkastischen Äußerungen eines violenten Protagonisten bei der Ausübung eines Gewaltakts bestehen. In dieser Hinsicht fehlen allerdings noch aussagekräftige Forschungsbefunde.¹⁶⁵

Im hier betrachteten Untersuchungszeitraum hat allerdings eine Studie von Cynthia M. King (2000) zur Wirkung von Humor in gewalttätigen Actionfilmen einige weitere Erkenntnisse erbracht. In dieser Studie sahen 80 Studenten und 80 Studentinnen eine von vier Versionen eines violenten Films (ohne Humor, nur humorvoller Held, nur humorvoller Bösewicht, humorvoller Held und humorvoller Bösewicht). Im Anschluss daran wurden ihnen Videoausschnitte vorgeführt, die reale Gewaltakte¹⁶⁶ enthielten. Es zeigte sich eine Beziehung zwischen Humor des Helden und dem Grad der Beunruhigung („distress“) der Rezipienten durch den fiktionalen Film. Bei weiblichen Versuchspersonen stieg der Grad der Beunruhigung durch humorvolle Helden an, und der Held wurde als grausamer und weniger sympathisch eingeschätzt. Bei männlichen Personen war ein leichter Rückgang der negativen Reaktionen festzustellen, der allerdings nicht sehr ausgeprägt war. Die Geschlechtsunterschiede erklärt die Verfasserin mit einer unterschiedlich positiven Einstellung gegenüber der Heldenfigur, die von Frauen offenbar nicht wirklich als Held wahrgenommen wurde. Humorvolle böse Protagonisten beeinflussten die „Distress“-Reaktion nicht, wohl aber die Wahrnehmung der Filmgewalt. Diese wurde sowohl von Männern als auch von Frauen als intensiver eingeschätzt, was die Verfasserin dahingehend interpretiert, dass Humor als zusätzlicher feindseliger Akt des Bösewichts wahrgenommen werden kann. In Bezug auf die Wahrnehmung der realen Gewaltszenen zeigte sich zumindest bei der ersten von zwei gezeigten Szenen, dass Frauen, die zuvor den humorvollen Helden gesehen hatten, geringere „Distress“-Reaktionen aufwiesen. Für Männer war ein umgekehrter Effekt festzustellen.

¹⁶⁵ Hierbei ist v. a. das Genre zu beachten. So fällt Gewalt in humorvollen Genres (wie Comedy oder auch in Zeichentrickserien) zumeist generell harmloser aus (vgl. dazu Kapitel 3.1.2).

¹⁶⁶ Verwendet wurde z. B. ein Ausschnitt aus der Serie „Cops“, der eine blutige Auseinandersetzung zwischen zwei jungen Männern zeigte, und ein Ausschnitt aus „Faces of Death“, der eine Schießerei zwischen der Polizei und einem Geiselnnehmer enthielt.



King folgert aus ihren Befunden, dass humorvolle Helden zumindest bei Männern die möglicherweise schockierende Wirkung von fiktiver Gewalt reduzieren, die realer Gewalt jedoch erhöhen. Bei einer positiven Einstellung gegenüber dem Helden könnte dies auch bei Frauen der Fall sein. King vermutet daher, dass amüsante Helden eine sinnvolle Darstellungsstrategie sein könnten. Wenn Gewalt als amüsant dargestellt werde, werde die Trennung zwischen Fantasie und Realität deutlicher. Hierbei handelt es sich allerdings um eine sehr weit reichende Vermutung, die noch der weiteren Abklärung bedarf. V. a. ist zu berücksichtigen, dass die Effekte, wie auch King selbst hervorhebt, sehr kurzlebig waren.¹⁶⁷

3.4.2.8 Genre

Ein in der Literatur zur Wirkung medialer Gewalt nur selten angesprochener Kontextfaktor ist schließlich das Genre, in dem der Rezipient auf violente Darstellungen trifft. Dabei spielt es nicht nur eine Rolle, welche der bereits angesprochenen Kontextfaktoren in dem einen oder anderen Genre häufiger oder weniger häufig anzutreffen sind (vgl. dazu Kapitel 3.1.2, 3.1.3), sondern auch, welche Erwartungen (auch in Bezug auf die Darstellung von Gewalt) die Zuschauer mit einem Genre üblicherweise verbinden.

Mikos (2001a, S. 20) konstatiert: „Die Inszenierung wie auch die mediale Bearbeitung von Gewalt folgen den Konventionen der Darstellung, die in den jeweiligen Genres vorherrschen. [...] Hinzu kommt, dass die Konventionen der Darstellung in den jeweiligen Genres dazu führen, dass beim Zuschauer auch bestimmte Erwartungen generiert werden. Wer einen Horrorfilm sieht, erwartet, dass in diesem bestimmte Formen der Gewaltdarstellung vorkommen.“ Das Wissen um solche „Genrekonventionen“ ermöglicht einen gezielteren Umgang mit Mediengewalt (z. B. größeren Genuss) bzw. v. a. bei jungen Rezipienten den Einsatz von Gewaltdarstellungen zur Bewältigung von Angst (vgl. Kapitel 3.2.9).

Dass Genrekompetenz bei manchen Genres, wie z. B. bei bestimmten Horrorfilmen, eine wichtige Voraussetzung für den Sehgenuss ist, nimmt beispielsweise auch David Buckingham (2000, S. 136) an, der schreibt: „Fans‘, having committed themselves to a particular genre, are likely to be much better at predicting what will happen – and hence at monitoring or controlling their responses – than casual or infrequent viewers. Indeed, a crucial aspect of the appeal of genres such as horror and ‚action‘ movies is the way in which they play to and feed on the knowledgeability of their fans – their familiarity with the established conventions of narrative, characterization and dialogue. A great deal of the irony and sardonic humour that infuses the use of ‚violence‘ in such genres will simply be lost on the less experienced viewer, who will be inclined to take it literally – except perhaps where the humor is at its most overt [...].“¹⁶⁸

¹⁶⁷ Schon in Bezug auf die Bewertung der zweiten Szene mit realer Gewalt waren sie z. T. nicht mehr festzustellen.

¹⁶⁸ Zu einer ähnlichen Einschätzung vgl. auch Hausmanninger 2002 und Vogelgesang 2000a; 2000b (vgl. Kapitel 3.2.2, 3.4.3.1).



Aus solchen Überlegungen folgt, dass Rezipienten mit geringerer Genrekompetenz solche Darstellungen als gewalttätiger empfinden. Auch ist anzunehmen, dass Gewaltdarstellungen in Genres, in denen sie auf diese Weise üblicherweise nicht vorkommen, stärker wahrgenommen werden. Dies war z. B. das Ergebnis einer allerdings nur mit einer kleinen Probandengruppe durchgeführten qualitativen Untersuchung von Geisler (1998; vgl. auch Kapitel 3.4.2.6). Geisler stellte fest, dass die Erwartbarkeit von Gewalt einen wichtigen Faktor bei der Einschätzung der Gewaltintensität darstellt. So wurden Gewaltdarstellungen in Krimiserien erwartet. Nicht in das Genre passende Gewalt wurde eher als gewalttätiger eingestuft als solche, die dem Genre entsprach. In ähnlicher Weise konstatierte Andrea Millwood Hargrave (2003) in Fokus-Gruppen-Diskussionen¹⁶⁹ (vgl. Kapitel 3.4.3.1), dass bereits Kinder – auch in Bezug auf Gewalt – bestimmte Erwartungen an verschiedene Programmgenres besitzen. Wurden die Konventionen des Genres gebrochen, so wurden die Darstellungen eher als gewalttätig und furchteinflößend empfunden.

Auch Sandra Caviola (2000) stellte in ihrer Studie mit Kindergartenkindern¹⁷⁰ fest, dass es für die Kinder wichtig war, dass sich Gewaltdarstellungen in vertrauten Formaten bewegten, d. h. die Handlung z. B. einen guten Ausgang nahm. Solange dies der Fall war, erwiesen sich entsprechende Inhalte als unproblematisch. Zu Irritationen und Verunsicherung kam es nur bei nicht vertrauten Grundmustern in der Handlung. Ob die Wirkung von Gewaltdarstellungen – über den Effekt der Angstauslösung hinaus – durch die Genrekompetenz des Zuschauers bzw. die Erwartbarkeit beeinflusst wird, ist allerdings eine empirisch noch nicht überzeugend geklärte Frage.

3.4.3 Personenvariablen

3.4.3.1 Alter

In der Forschung herrscht weit gehende Übereinstimmung, dass das Alter einen Einfluss auf die Mediengewaltrezeption besitzt. In diesem Zusammenhang ist es zunächst interessant, Unterschiede in der Wahrnehmung von Gewalt bei Kindern und Erwachsenen zu betrachten. Die Gewaltwahrnehmung von Erwachsenen ist beispielsweise von David E. Morrison (1999; 2000) in Großbritannien untersucht worden. Ziel seiner Studien war es, herauszufinden, wie Erwachsene Gewalt definieren und was für sie gewalthaltige Bilder ausmacht. Hierzu führte er eine Reihe von Fokus-Gruppen-Inter-

¹⁶⁹ Bei der qualitativen Fokus-Gruppen-Methode handelt es sich um die Durchführung von Gruppendiskussionen zu einem bestimmten Thema. Die Methode ist weniger aufwendig als Einzelinterviews und gibt Aufschluss darüber, „wie Meinungen im sozialen Austausch gebildet und vor allem verändert, wie sie durchgesetzt bzw. unterdrückt werden. Die Erhebung verbaler Daten lässt sich in Gruppendiskussionen stärker kontextualisieren. Aussagen und Meinungsäußerungen werden hier im Gruppenzusammenhang getätigt, möglicherweise auch kommentiert und sind Gegenstand eines mehr oder weniger dynamischen Diskussionsprozesses.“ (Flick 1996, S. 138).

¹⁷⁰ Caviola (2000) untersuchte in einer Kombination aus teilnehmender Beobachtung in einem Kindergarten und qualitativen Interviews mit Kindern (eines davon im Anschluss an das gemeinsame Ansehen einer Sendung) sowie mit Eltern und Erziehern die Rezeption gewalthaltiger Sendungsbestandteile im Kinderprogramm bei zehn Kindergartenkindern.



views durch, bei denen mehrere Rezipienten gemeinsam Filmausschnitte aus verschiedenen Genres sahen, die sie dann in Bezug auf diese Fragestellung diskutierten. Dabei wurde den Teilnehmern auch Gelegenheit gegeben, die Filmausschnitte schnitttechnisch nach ihren Vorstellungen von akzeptablen bzw. inakzeptablen Gewaltdarstellungen zu verändern.¹⁷¹ Für die jüngste dieser Untersuchungen wurden zwölf Gruppendiskussionen durchgeführt, wobei die Versuchspersonen so ausgewählt wurden, dass Personen mit einem möglichst unterschiedlichen Erfahrungshintergrund, darunter auch solche mit einem besonderen Bezug zur Gewalt (z. B. Vielseher, Veteranen, Polizisten), an der Studie teilnahmen. Trotz der Heterogenität der Teilnehmer konstatierte Morrison eine große Übereinstimmung der Probanden in der Einschätzung von Gewalt. Aus den Diskussionsergebnissen leitete er die folgende Gewaltdefinition ab (Morrison 2000, S. 453): „Screen violence is any act that is seen or unequivocally signalled so that viewers feel that they have seen an act which would be considered an act of violence in real life, which in effect means that the violence was considered unjustified either in the degree of nature or the force used, or that the injured party was undeserving of the violence. The degree of violence is defined by how realistic the violence is considered to be, and made even stronger if the violence inflicted is considered unfair.“

Eine ähnlich angelegte Untersuchung führte Hargrave (2003) mit 83 britischen Kindern im Alter von 9 bis 13 Jahren durch.¹⁷² Zehn Gruppen von Kindern sahen verschiedene Fernsehausschnitte, über die sie in zweistündigen Sitzungen diskutierten. Als Darstellungseigenschaften, die dazu führten, dass die Kinder Medieninhalte als gewalttätig einstufte, wurden die folgenden identifiziert:

- Visuelle Darstellung der Gewalttat (wobei aber auch einige Szenen, in denen der Gewaltakt selbst nicht zu sehen war, als sehr gewalthaltig eingestuft wurden);
- Darstellung v. a. physischer aber auch emotionaler Konsequenzen von Gewalt, auch verbale Gewalt (v. a. Schreierei);
- Gewalt, die plötzlich auftritt und den Rezipienten unvorbereitet trifft (z. B. da sie nicht genreadäquat ist);
- Realismus der gezeigten Gewalt (z. B. Nachrichten) (obwohl Kinder durchaus in der Lage waren, zwischen Fernsehen und Wirklichkeit zu unterscheiden);
- grundlose (d. h. unprovokierte oder unnötige) Gewalt;
- ungerechte oder unfaire Gewalt;
- nicht bestrafte Gewalt;
- Involvierung von Kindern (die das Identifikationspotential erhöht);
- von einem Bekannten des Opfers ausgehender Gewaltakt;
- dunkle und einsame Szenerien bzw. normalerweise als „sicher“ empfundene Umgebung (z. B. zu Hause, Schule, Krankenhaus usw.) als Ort der Gewalthandlung;
- Nahaufnahmen und Zeitlupen von Gewalt, Musikeffekte;
- Rezeptionssituation (alleine oder im Kino).

¹⁷¹ Zu einer ausführlichen Zusammenfassung, auch der älteren Studien, vgl. Firmstone 2002.

¹⁷² Zwei dieser Gruppen (zusammengesetzt aus älteren Kindern) hatten die Möglichkeit, das gezeigte Material zu verändern und die Veränderungen dann zu diskutieren.



Ergebnis der Studie war, dass Kinder Gewalt weniger nach deren Merkmalen beschreiben als nach dem Grad ihrer emotionalen Wahrnehmung, d. h. wie stark sie sich davon geängstigt fühlen. Daher wurden auch solche Darstellungen als besonders gewalthaltig beschrieben, die Bezüge zu eigenen Ängsten der Kinder aufwiesen. Nicht alles, was Kindern Angst machte, wurde von ihnen auch als violent betrachtet, aber häufig wurde Gewalt als furchteinflößend wahrgenommen.

Die Befunde von Hargrave wurden von Morrison (2003a; 2003b) mit seinen Ergebnissen zur Gewaltwahrnehmung Erwachsener verglichen und in den im Rahmen seiner Studie entwickelten theoretischen Bezugsrahmen integriert. Morrison (2003a) unterscheidet verschiedene von den Rezipienten gebrauchte Bestimmungsfaktoren („definers“) von Gewalt:

Bestimmungsfaktoren *erster Ordnung* („primary definers“) entscheiden darüber, ob eine Darstellung als gewalttätig identifiziert wird oder nicht. Als gewalttätig wird sie eingestuft, wenn generell akzeptierte Normen gebrochen werden, d. h. wenn eine Handlung als ungerechtfertigt bzw. unfair erscheint.

Bestimmungsfaktoren *zweiter Ordnung* („secondary definers“) bestimmen, als wie gewalttätig eine Handlung angesehen wird. Diese Faktoren beziehen sich stärker auf den Präsentationsstil, wie z. B. Nahaufnahmen, Kamerawinkel, Zeitlupen, Soundeffekte usw. sowie Kontextfaktoren wie die gebrauchten Waffen oder die gezeigten Konsequenzen des Gewaltaktes (Verletzungen usw.).

Morrison (2000, S. 451) folgert: „[...] the agreement as to whether or not something is violent is drawn from definitions of what constitutes violence in real life. However, how the actual level of violence is defined comes not from real life, but from learning how to define violence from watching violence on the screen.“

Für die Kinder in Hargraves Studie gilt nach Morrison, dass die primären Bestimmungsfaktoren von ihnen zur Beurteilung herangezogen wurden. Auch die sekundären Bestimmungsfaktoren kamen bei ihnen zur Anwendung, sie wurden allerdings von einer dritten Gruppe von Bestimmungsfaktoren dominiert. Diese Bestimmungsfaktoren *dritter Ordnung* („tertiary definers“) beziehen sich auf die Kinder selbst und ihre Erfahrungen und Ängste bzw. die Einschätzung der (potentiellen) eigenen Betroffenheit durch das Gesehene. Morrison (2003a, S. 76) folgert: „Hence, acts that an adult might analytically categorise as violence were not necessarily categorised so by children. Blood, pain and gore might be taken as violent, but unless combined to offer threat to the child were not readily labelled as violence. Scenes that did not contain violent acts, yet appeared threatening, were labelled violence.“

Fraglich ist allerdings, ob sich aus diesen Befunden Folgerungen für eine unterschiedliche Wirkung von Gewalt auf Kinder und Erwachsene ableiten lassen. Die Forschungsergebnisse zum Einfluss des Alters auf die Wirkung von Gewalt sind insgesamt wenig konsistent. Die Schwierigkeit, zu eindeutigen Ergebnissen zu kommen, hängt auch damit zusammen, dass Studien mit verschiedenen Altersgruppen schon aufgrund der unterschiedlichen, altersadäquat gewählten abhängigen Variablen nicht direkt miteinander zu vergleichen sind. Insgesamt deuten die Befunde auf stärkere Auswirkungen



von Gewaltdarstellungen auf Kinder (dabei v. a. auf jüngere Kinder) hin. Ein genereller, linearer Zusammenhang zwischen Alter und Gewaltwirkung konnte jedoch nicht konstatiert werden (vgl. dazu die Meta-Analyse von Paik/Comstock 1994 sowie Anderson u. a. 2003, S. 96f.; Bushman/Huesmann 2001, S. 240–242; Comstock/Scharrer 2003, S. 209; Smith/Donnerstein 1998, S. 191).

Unterschiede zwischen jüngeren und älteren Kindern werden v. a. mit den verschiedenen weit entwickelten Informationsverarbeitungskapazitäten begründet. Hierzu gehört das sich erst allmählich steigernde Verständnis von Medieninhalten, die nicht von Anfang an gegebene Unterscheidung von Realität und Fiktion¹⁷³ und die Fähigkeit, sich in die Rolle anderer hineinzusetzen (Empathie). Auch das Ableiten von Folgerungen und die logische Verknüpfung verschiedener Szenen ist eine kognitive Fähigkeit, die sich erst mit der Zeit entwickelt, so dass z. B. auch erst allmählich Verbindungen zwischen einer Gewalttat und einer späteren Bestrafung des Täters innerhalb einer Sendung hergestellt werden. Außerdem wird Mediengewalt vermutlich unterschiedlich wahrgenommen, je nachdem welche (Entwicklungs-)themen für ein Kind gerade von Relevanz sind (z. B. Erlernen von Selbstkontrolle in Bezug auf das Verhalten in der frühen Kindheit; Erlernen von sozialen Normen im mittleren Kindesalter usw.) (vgl. Gentile/Sesma 2003). In dieser Hinsicht besteht allerdings noch erheblicher Forschungsbedarf (vgl. Kirsh 2003).

Hinweise darauf, dass Entwicklungsthemen einen Einfluss auf die Gewaltrezeption nehmen, konnte auch Grimm in seinen Experimenten mit unterschiedlich alten Probanden auffinden, von denen der jüngste 11 Jahre alt war. Grimm (1999, S. 720) konstatierte, dass das, was Älteren als extrem gewalttätig erscheine, für Jüngere „oft nur ein symbolisches Material“ sei, „um Selbstbewusstsein und Ich-Stärke zu exerzieren.“ Dass v. a. Jugendliche eine große Affinität zu violenten Medieninhalten an den Tag legten, begründe noch kein besonderes Wirkungsrisiko für diese Bevölkerungsgruppe. In Bezug auf Angstausslösung stellten sich z. B. 12- bis 15-Jährige nicht als empfindlicher heraus als ältere Rezipienten – im Gegenteil war bei ihnen z. T. sogar ein geringeres Angstniveau festzustellen. Dies führt Grimm (1999, S. 721) darauf zurück, dass Jugendliche Mediengewalt als „Mittel zum Angstmanagement“ benutzten (vgl. auch Kapitel 3.2.9). Aus der Rezeption blutiger Gewaltszenen ergab sich in den Experimenten von Grimm auch kein „jugendtypischer Aggressionseffekt“ (Grimm 1999, S. 721). Empfänglicher zeigten sich junge Zuschauer lediglich im Hinblick auf „unterschwellig sozial desorientierende Inhalte“ wie rassistisch-ethnische Feindbilder, Kriegsverherrlichung oder rechtsradikales Gedankengut.

Neben einem Alterseffekt nehmen einige Autoren auch einen *Generationseffekt* im Hinblick auf den Umgang mit Mediengewalt an. So diagnostiziert z. B. Waldemar

¹⁷³ Dass die Erkennung des fiktiven Charakters von Gewaltdarstellungen deren Wirkungspotential reduziert, wie oft behauptet wird, ist (abgesehen von der Angstreduktion) allerdings nicht sicher (vgl. dazu Freitag/Zeitter, Kapitel 3.4.2.6).



Vogelgesang (2000a, S. 188) eine „Ausbildung von asymmetrischen medialen Wahrnehmungsformen“ bei Jugendlichen und Erwachsenen und konstatiert auf Basis von ihm gesichteter Studien, „dass die Wahrnehmungskluft zwischen den Generationen vor allem mit dem Tempo der Bild- und Szenenwechsel rapide zunimmt.“ (Vogelgesang 2000a, S. 189). Die Generationen unterschieden sich im Hinblick auf ihre Verarbeitungskompetenz von Mediengewalt. Den meisten Erwachsenen fehle es im Vergleich zu jugendlichen Nutzern z. B. im Umgang mit Horrorfilmen an Erfahrungswerten: „Ihnen fehlt der passende Entschlüsselungscode, um hinter die dramaturgischen Kulissen zu schauen und die Spannungsinszenierung zu genießen.“ (Vogelgesang 2000a, S. 190).¹⁷⁴

Ähnlich argumentiert Rathmann (2004) in ihrer Studie zur Rezeption lustiger Zeichentrickserien.¹⁷⁵ Darin vertritt sie die Auffassung, dass Kinder in ihrer Rezeptionsweise von Zeichentrickfilmen eine Medienkompetenz unter Beweis stellten, über die ihre Eltern nicht verfügten, da Seherfahrungen mit dem völlig anderen Kinderprogramm ihrer Kindheit ihren Rezeptionsstil bestimmten. Ihre Vorstellung vom Genre „Zeichentrick“ entspreche nur noch sehr bedingt dem Gattungsschema ihrer Kinder. Diese wüssten sehr wohl um den fiktionalen Charakter der Darstellungen. Was von Eltern als „oberflächlicher und unreflektierter Medienkonsum kritisiert“ werde, sei in Wirklichkeit ein „genrespezifisches Rezeptionsmuster, bei dem kointentionale Rezeptionsformen flexibel eingesetzt werden, um die Befriedigung der eigenen Bedürfnisse zu garantieren.“ Dies gelte „in besonderer Weise“ für die Gewaltrezeption. „Im Gegensatz zu vielen Müttern“ akzeptierten die Kinder „die inhaltliche und formale Präsentation der Gewaltakte als charakteristisches Merkmal des Genres und lassen sich ein auf deren komische Wirkung. Ihr Lachen ist dabei nicht Ausdruck eines mangelnden Medialitätsbewusstseins, sondern wird im Gegenteil gerade erst möglich, weil die Heranwachsenden sehr konsequent zwischen Realität und Fiktion unterscheiden und das Wissen über die Strukturmerkmale des Genres bei der Steuerung ihrer emotionalen und kognitiven Beteiligung nutzen.“ (Rathmann 2004, S. 157). Rathmann (2004, S. 114) meint, dass Kinder über Cartoongewalt nicht lachten, weil sie nicht ausreichend zwischen Zeichentrickwelt und Realität unterscheiden könnten, sondern *gerade weil* sie gut in der Lage seien, zwischen Realität und Fiktion zu differenzieren. Ihr Amüsement beziehe sich nicht auf den Schaden des Opfers, sondern v. a. auf die „Freude am Spiel mit den Möglichkeiten des Genres und den Grenzen der Fantasie.“ Allerdings basieren diese Befunde Rathmanns auf der Befragung einer sehr kleinen Anzahl von Kindern (N = 8), und Verhaltensauswirkungen wurden nicht untersucht. Auch gibt die Studie keinen Aufschluss darüber, wie noch jüngere Kinder mit Gewalt in Zeichentrickserien umgehen.

¹⁷⁴ Zur generellen Bedeutung eines Genrebewusstseins für die Rezeption von Mediengewalt vgl. auch Kapitel 3.4.2.8.

¹⁷⁵ Neben einer inhaltlichen Untersuchung von 30 Cartoons (je drei Folgen von zehn Serien) wurden vier Jungen und vier Mädchen im Alter von 9 bis 10 Jahren sowie ihre Eltern befragt. Nach einer getrennten Befragung von Kindern und Eltern, die jeweils als Gruppengespräch stattfand, nahm jedes Kind mit einem Elternteil an einem Intensivinterview teil, in dessen Verlauf ausgewählte Cartoons gemeinsam angesehen wurden.



3.4.3.2 Geschlecht

Betrachtet man Geschlechtsunterschiede bei der Wirkung medialer Gewaltdarstellungen, so deutet das Muster der bislang gefundenen Ergebnisse darauf hin, dass sowohl männliche als auch weibliche Rezipienten von schädlichen Folgen der Mediengewalt betroffen sind, die Effekte für männliche Personen aber zumeist stärker ausfallen. Dies war auch das Ergebnis der Meta-Analyse von Haejung Paik und George Comstock (1994). Diese fanden eine identische Effektstärke von TV-Gewalt für beide Geschlechter in nichtexperimentellen Studien, wohingegen in experimentellen Studien ein etwas stärkerer Effekt für Männer als für Frauen festzustellen war. Es fragt sich allerdings, ob dieses Ergebnis bei der Betrachtung aktueller Studien noch Gültigkeit besitzt. Brad J. Bushman und L. Rowell Huesmann (2001, S. 242) vermuten, dass sich die gefundenen Effekte für Frauen im Laufe der Zeit verstärkt haben, da im Fernsehen mehr aggressive weibliche Modelle zu sehen seien und weibliches Aggressionsverhalten sozial akzeptabler geworden sei (vgl. dazu auch Kiewitz/Weaver 2001). Die Entwicklung der Effektstärken für beide Geschlechter ist allerdings im Zeitverlauf noch nicht untersucht worden. Auch geben jüngere Meta-Analysen (vgl. Bushman/Anderson 2002; Hogben 1998; Kapitel 3.5.3) keinen Aufschluss über geschlechtsspezifische Wirkungsmuster.

Dass Mädchen bzw. Frauen in Bezug auf die Entstehung violenter Verhaltensweisen durch Mediengewalt generell als etwas weniger gefährdet betrachtet werden als Männer bzw. Jungen, dürfte auch damit zusammenhängen, dass sie eine geringere Präferenz für gewalttätige Medieninhalte aufweisen. Die vorliegenden Studien kommen relativ übereinstimmend zu dem Ergebnis, dass Männer Gewalt deutlich mehr schätzen als Frauen (vgl. als Überblick Oliver 2000). Diese unterschiedlichen Präferenzen sind bereits bei Kindern im Alter zwischen 3 und 5 Jahren festzustellen (vgl. z. B. Cantor 1998a; Cantor/Nathanson 1997; Fischer 2000, S. 227; Fuchs/Lamnek/Luedtke 2001; Goldstein 1998a; Harrison/Cantor 1999; Hopf 2001; Kirsh/Olczak 2002a; Valkenburg/Cantor 2000; Valkenburg/Janssen 1999). Darüber hinaus zeigen Frauen zumeist mehr Empathie, v. a. mit den Opfern (vgl. z. B. Grimm 1999; Hopf 2001; Schorb/Hartung 2003; zusammenfassend auch Cornelißen 1998, S. 195), was ebenfalls gewaltmindernd wirken kann (vgl. Kapitel 3.4.2.4, 10.2).

In Einklang mit der stärkeren weiblichen Abneigung gegenüber Mediengewalt steht der relativ gut abgesicherte Befund, dass Frauen bzw. Mädchen mit mehr Furcht auf Gewaltdarstellungen reagieren als Männer bzw. Jungen – im Hinblick auf diese Form der Wirkung von Mediengewalt müssen sie als stärker gefährdet betrachtet werden (vgl. dazu Kapitel 3.3.9 sowie zusammenfassend Cornelißen 1998, S. 195). Dies war auch das Ergebnis verschiedener Experimente von Grimm (1999, S. 720), der aus seinen Befunden folgert: „Frauen reagieren auf Gewaltbilder besonders heftig mit Angst. Außerdem können Frauen den Einfühlungsstress bei Blutszenen deutlich schlechter kontrollieren als Männer. [...] Insgesamt sind die Unterschiede zwischen den Geschlechtern im Bereich der Angstvermittlung erheblich, die aggressionsbezogenen Wirkungsdimensionen werden hingegen von geschlechtsübergreifenden Grundmustern beherrscht.“



Für die Existenz von Geschlechtsunterschieden bei der Rezeption von Mediengewalt sind verschiedene Gründe denkbar, die – wie Mary Beth Oliver (2000) hervorhebt – vermutlich teilweise zusammenwirken. In einer groben Einteilung lassen sich inhalts- und rezipientenbezogene Erklärungsmöglichkeiten unterscheiden (vgl. Oliver 2000):

Hinsichtlich *inhaltsbezogener* Faktoren wird auf die Bedeutung der wahrgenommenen Ähnlichkeit zwischen Medienfiguren und Rezipienten verwiesen und konstatiert, dass in den Medien generell männliche Figuren dominieren. Medieninhalte sind damit für männliche Rezipienten interessanter und bieten ihnen ein größeres Identifikationspotential. Ob die Unterschiede in der Darstellung von Männern und Frauen¹⁷⁶ die Reaktionen der Rezipienten allerdings tatsächlich beeinflussen, ist aufgrund widersprüchlicher empirischer Befunde umstritten. Ein anderer inhaltlicher Faktor sind die Themen von Filmen und die damit verbundenen Darstellungsmuster. Dabei liegen Hinweise dafür vor, dass Frauen an männerorientierten Unterhaltungsangeboten nicht Konfliktthemen oder die Erfahrung von Spannung ablehnen, sondern sich ihre Abneigung auf Gewaltinhalte, v. a. die explizite Darstellung von Gewalt, bezieht.

Interessant ist in diesem Kontext die von Berry, Gray und Donnerstein (1999) geäußerte Vermutung, dass es bei Frauen einen Schwellenwert für das Maß an Gewalt gibt, das innerhalb einer bestimmten Zeit gezeigt werden kann, ohne zu starke Ablehnung hervorzurufen. Die Forscher untersuchten in drei Experimenten, ob Filme anders wahrgenommen werden, wenn einige violente Szenen fehlen. Die Länge der gezeigten Ausschnitte variierte von 1,5 Minuten über 4,5 Minuten bis hin zu einem vollständigen ca. zweistündigen Film. In Bezug auf den kürzesten Filmausschnitt zeigte sich, dass Frauen generell negativ reagierten, egal ob keine, eine oder zwei Szenen herausgeschnitten wurde(n). Dies geschah vermutlich, weil der Ausschnitt insgesamt als zu violent eingeschätzt wurde, als dass graduelle Abstufungen im Gewaltgehalt einen Wahrnehmungsunterschied hätten hervorrufen können. In Bezug auf den vollständigen Film zeigte das Herausschneiden von insgesamt 20 Sekunden an zwei verschiedenen Stellen dagegen insofern Wirkung, als die geschnittene Version von Frauen als weniger unangenehm wahrgenommen wurde und bei ihnen auch weniger Erregung bzw. Angst hervorrief. Bei Männern zeigten sich wenig Unterschiede; der Genuss wurde durch die Schnitte sogar eher negativ beeinflusst. Die Begründungen von Berry, Gray und Donnerstein sind allerdings noch sehr spekulativ und müssten durch weitere Studien abgesichert werden.¹⁷⁷

Was *rezipientenbezogene* Charakteristika betrifft, werden soziobiologische Faktoren diskutiert, die allerdings von den wenigsten Vertretern als unabhängig von der kulturellen Ausprägung von Geschlechtsrollen gesehen werden. So ist zu vermuten, dass die

¹⁷⁶ In einer auf das fiktionale Unterhaltungsprogramm bezogenen Analyse der Darstellung von Männern und Frauen kommt Wenger (2000) zu dem Ergebnis, dass traditionelle Geschlechtsrollenklichses durch das Fernsehen verfestigt werden.

¹⁷⁷ Dass Frauen allerdings mehr Gewalt wahrnehmen als Männer, wird durch die Studie von Früh (2001) bestätigt.



Entwicklung eines Bewusstseins für das eigene Geschlecht zu einer stärkeren Aufmerksamkeit gegenüber gleichgeschlechtlichen Fernsehfiguren führt, was dann langfristig unterschiedliche Mediennutzungspräferenzen und Wirkungspotentiale nach sich zieht. Geschlechtsrollenstereotype beziehen sich auch auf unterschiedliche emotionale Reaktionen von Männern und Frauen, wobei zur weiblichen Rolle eher Furchtreaktionen, zur männlichen dagegen eher aggressive Reaktionen gehören. Möglicherweise wirkt sich die Internalisierung dieser Geschlechtsrollenstereotype im Sozialisationsprozess auch auf unterschiedliche Reaktionen auf Mediengewalt aus. Hierfür sprechen Studien, die Geschlechtsunterschiede in der Reaktion auf Medieninhalte eher für ältere als für jüngere Kinder finden (vgl. z. B. Oliver/Green 1998).

Interessant ist in diesem Zusammenhang ein Befund der Studie von Sandra Caviola (2000), die qualitative Interviews mit zehn Kindergartenkindern sowie mit Eltern und Erziehern durchführte, um die kindliche Rezeption gewalthaltiger Sendungsbestandteile im Kinderprogramm zu untersuchen. Caviola stellte Angstreaktionen eher bei Mädchen als bei Jungen fest und führte diese Beobachtung darauf zurück, dass Mädchen von ihren Müttern in stärkerem Maße als Jungen vor schädlichen Medieninhalten zu bewahren versucht würden. Caviola (2000, S. 388) vermutet, dass „nicht die gesehene gewalthaltigen Inhalte problemauslösend waren, sondern die Darstellungen von Gewalt erst durch die Befürchtungen der Mütter an Bedrohlichkeit gewannen.“ Einige Mütter hätten „analog zur öffentlichen Gewaltdiskussion – mitunter eine direkte Verbindung zwischen dem Verhalten ihrer Kinder und den von den Müttern negativ bewerteten Fernsehvorgängen“ hergestellt. „Dieser Kausalzusammenhang wurde von manchen Kindern übernommen. In diesem Fall war es in Teilen das Verhalten der Mütter und nicht die Medienangebote selbst, die dazu führten, dass auf bestimmte (gewalthaltige) Angebote mit Angst reagiert wurde.“ (Caviola 2000, S. 379).

Mary Beth Oliver und Stephen Green (2001) stellten fest, dass Kinder Programme bereits anhand geschlechtsrollenspezifischer Kriterien (darunter auch dem Gewaltgehalt) beurteilen und dieses Urteil einen Einfluss darauf nimmt, mit wie viel Genuss sie die entsprechenden Inhalte rezipieren.¹⁷⁸ Oliver und Green führten ein Experiment mit 176 Kindern (96 Jungen, 80 Mädchen) im Alter zwischen 3 und 9 Jahren durch. Diese sahen zwei Trailer, einen für den als eher „weiblich“ eingestuften Film „Beauty and the Beast“ und einen für den eher als „männlich“ eingestuften Film „The Teenage Mutant Ninja Turtles“. Nach jeder einzelnen Vorführung stufte die Probanden ihre Gefühle ein und gaben an, wie sehr sie die Filmausschnitte gemocht hatten. Außerdem sollten sie Auskunft darüber geben, ob dies eher ein Film für Jungen, einer für Mädchen oder einer für beide Geschlechter sei, und warum sie zu dieser Einschätzung gelangten. Ferner wurde ihr Gesichtsausdruck während der Rezeption auf Video aufgenommen. Es stellte sich heraus, dass 64% der Kinder die „Turtles“ als Film für Jungen einstufte. Über 32% begründeten dies mit der Gewalt, die der Film enthielt. Weniger eindeutig

¹⁷⁸ Zur geschlechtsstereotypen Wahrnehmung von Medieninhalten vgl. auch die Studie zur Rezeption von Wrestling-Programmen von Dafna Lemish 1997; 1998 (vgl. Kapitel 3.2.8).



waren die Ergebnisse für „Beauty and the Beast“, den 62% der Kinder als für beide Geschlechter geeignet, allerdings immerhin knapp 32% als geeignet für Mädchen und nur gut 6% als geeignet für Jungen einschätzten. Die geschlechtsstereotype Einschätzung stieg mit dem Alter der Probanden geringfügig an. Bei Kindern, die „Beauty and the Beast“ nicht als „weiblichen“ Film einstufen, gab es keine Geschlechtsunterschiede im Hinblick auf das Sehvergnügen. Bei denjenigen, die eine geschlechtsrollenstereotype Einstufung vornahmen, mochten Jungen den Film signifikant weniger als Mädchen. Für die „Turtles“ galt Entsprechendes mit umgekehrten Vorzeichen.¹⁷⁹

Einige Autoren betonen, dass Geschlechtsrollen von verschiedenen Personen unterschiedlich stark internalisiert werden und daher die eigene Geschlechtsrollenwahrnehmung bzw. die Stärke der Identifikation mit typisch männlichen bzw. weiblichen Eigenschaften und Verhaltensweisen Reaktionen auf Medieninhalte besser vorhersagen kann als das biologische Geschlecht. Mary Beth Oliver, Stephanie Lee Sargent und James B. Weaver (1998) konnten beispielsweise in einem Experiment mit 207 Studentinnen und 193 Studenten zeigen, dass Personen, die als eher „weiblich“ klassifizierte Merkmale aufwiesen („communal“, d. h. fürsorglich), negativer auf einen violenten Film reagierten und insgesamt stärkere Empathiereaktionen an den Tag legten als Personen, die sich stärker durch als eher „männlich“ klassifizierte Attribute („agentic“, d. h. zielstrebig) auszeichneten. Dabei hatte das „psychologische“ Geschlecht einen stärkeren Einfluss auf die Antworten der Männer als auf die der Frauen.

Insgesamt müssen Befunde zur geschlechtstypischen Wahrnehmung von Mediengewalt, die auf Selbstangaben beruhen, allerdings mit Vorsicht interpretiert werden, da das Antwortverhalten möglicherweise von genau den Geschlechtsrollenstereotypen determiniert wird, die als Wirkungsursachen zur Debatte stehen. So könnte z. B. das Ergebnis, dass Frauen ängstlicher auf Mediengewalt reagieren, zumindest zum Teil auch darauf zurückgeführt werden, dass es für Frauen sozial akzeptabler ist, ihre Furcht auch zu bekennen, als für Männer. Ebenso könnte bei Frauen das Zugeben gewalttätiger Einstellungen und Verhaltensdispositionen eher als bei Männern Hemmungen unterliegen (vgl. dazu Kapitel 3.3.9; vgl. auch Kiewitz/Weaver 2001).

Eine weitere Erklärung für Geschlechtsunterschiede in der Wahrnehmung speziell violenter Inhalte liefert Jutta Röser (2001). Sie führt Wahrnehmungsdifferenzen von Mediengewalt auf unterschiedliche soziale Kontexte zurück. Im Zentrum ihres Forschungsinteresses stehen v. a. (geschlechtsgebundene) gesellschaftliche Dominanz- und Machtverhältnisse, in die der Rezipient eingebettet ist. Diese gesellschaftlichen

¹⁷⁹ Wie die Verfasser selbst ausführen, kann allerdings nicht entschieden werden, ob die Präferenzen der Kinder sich auf die Stereotypisierung der Medieninhalte auswirken oder die stereotypisierte Wahrnehmung die Sehpräferenzen beeinflussen. Die Autoren vermuten, dass beide Prozesse eine Rolle spielen.



Dominanzverhältnisse seien „als Dimension der Deutung, Bewertung und Verarbeitung von Mediengewaltszenarien“ anzusehen (Röser 2000, S. 12). Röser führte eine Rezeptionsstudie mit 127 Personen im Alter zwischen 20 und 50 Jahren durch, die mit verschiedenen Filmszenen konfrontiert wurden. Hierbei handelte es sich zum einen um eine so genannten „hegemoniale Szene“ (entnommen aus einer US-amerikanischen Fernsehserie), in der ein weibliches Opfer und ein männlicher Täter vorkamen und in der Hilflosigkeit und Angst des Opfers dominierten. Zum anderen handelte es sich um eine so genannte „nicht hegemoniale Szene“ (entnommen aus einer „Tatort“-Folge), in der ebenfalls die Bedrohung einer Frau gezeigt wurde, die ihren Angreifer jedoch besiegt. Die Probanden füllten Fragebogen zu diesen Szenen aus, die inhaltsanalytisch ausgewertet wurden. Außerdem wurden fokussierte Gruppendiskussionen durchgeführt.

Im Hinblick auf die hegemoniale Szene zeigten sich bei Frauen „Gefühle der Belastung bis hin zur Angst“ (Röser 2000, S. 232f.), während solche Reaktionen den Männern fremd waren. Sofern die Männer ein gewisses Mitleid zeigten, geschah dies nur aus der Distanz. Involviertheit und Empathie der Männer waren generell geringer als bei den Frauen. Wenn sie auftraten, bezogen sie sich eher auf die allgemeine Bedrohungssituation denn auf den geschlechtsspezifischen Kontext. Frauen identifizierten sich nicht generell mit dem Opfer, sondern übten teilweise auch Kritik an dessen Wehrlosigkeit, wobei sie betonten, dass auch Frauen Widerstand leisten könnten. Männer, die relativ distanziert auf die Szene reagierten, akzeptierten die Wehrlosigkeit des weiblichen Opfers dagegen als geschlechtstypisches Verhalten (vgl. Röser 2000, S. 310). In Bezug auf die nicht hegemoniale Szene zeigten Frauen v. a. Vergnügen und Genugtuung. Männer zeigten sich z. T. irritiert, ca. ein Viertel äußerte ebenfalls emotionale Zustimmung, allerdings eher in Gestalt von Schadenfreude und Gerechtigkeitsgefühl (vgl. Röser 2000, S. 300f.).

Insgesamt arbeitet die Verfasserin in ihrer Studie die geschlechtsgebundene Aneignungsweise medialer Gewalt heraus und belegt in diesem Kontext, dass die Kategorie „Geschlecht“ bei der Gewaltrezeption von zentraler Bedeutung sein kann. Medieninhalte werden als Angebote verstanden, deren Rezeption durch die eigene soziale Position sowie „lebensweltliche Erfahrungen“ beeinflusst wird. Frauen und Männer betrachten identische Gewaltszenarien aus unterschiedlicher Perspektive und eignen sich diese unterschiedlich an. Röser (2000, S. 345ff.) unterscheidet vier Dimensionen, die die Rezeption beeinflussen:

1. Genre/Ästhetik/Produktion (Medienangebote werden als ästhetische Konstrukte betrachtet),
2. Rezeptionssituation (gemeint ist damit die Alltagseingebundenheit der Mediennutzung, das Umfeld, die Motive, Reaktionen und Personenkonstellationen),
3. Biographie/Lebenslage,
4. gesellschaftliche Verhältnisse (z. B. festgestellte Gemeinsamkeiten bei der Gewaltrezeption unter Zuschauern gleichen Geschlechts bei ansonsten sehr heterogenen Selbst- und Weltansichten).



Mit der analytischen Unterscheidung zwischen „Biographie/Lebenslage“ und „gesellschaftlichen Verhältnissen“ will Röser (2000, S. 346) einen Aspekt der Gewaltrezeption verdeutlichen, nämlich „den Unterschied zwischen der spezifischen Lebenslage Einzelner und überindividuellen Aspekten sozialer Realität, zwischen in der Biographie gebündelter, gelebter Erfahrung und Selbstpositionierung im Rahmen gesellschaftlicher, auch struktureller Verhältnisse.“ Röser (2000, S. 347) kann belegen, dass bereits die Frage, ob eine bestimmte Szene als „realistisch oder unrealistisch, plausibel oder unlogisch“ eingeordnet wird, von „gesellschaftlichen Verhältnissen“ beeinflusst wird. Als Resümee ihrer Forschung und zugleich als weiter zu untersuchende Forschungsfrage stellt Röser (2000, S. 348) heraus: „Gewalttexte können für die Rezipierenden Relevanz erlangen, indem sie zur symbolischen Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Dominanzverhältnissen Anlass geben.“ Im Zentrum stehen dabei „geschlechtsgebundene Gewalt- und Dominanzstrukturen“, deren Bedeutung darin begründet gesehen wird (Röser 2000, S. 350), dass das „Geschlechter-Gewalt-Verhältnis [...] in so eindeutiger Weise strukturiert [ist], wie man es in Zeiten gesellschaftlicher Uneindeutigkeit nur selten findet.“ Röser (2000, S. 351) berichtet, dass sich in den Diskussionen zu einer Gewaltszene „in bedrückender Weise“ offenbarte, „dass ein wesentlicher Teil der weiblichen Bevölkerung Gewaltdrohung, Ohnmacht und beschränkte Bewegungsräume als ‚normalen‘ Bestandteil des Alltags erlebt. Ebenso selbstverständlich erlebt die andere Hälfte der Bevölkerung die Abwesenheit *solcher* Beschränkungen.“¹⁸⁰

Die Untersuchung von Röser ist insofern verdienstvoll, als sie sich einem bislang wenig beachteten Thema gewidmet hat. Wie z. B. Lothar Mikos (2001c) herausstellt, ist die Rezeptionsuntersuchung allerdings insofern zu kritisieren, als die kurze Vorführung eines Filmausschnitts von ca. zwei Minuten kaum geeignet ist, in der anschließenden Gruppendiskussion tatsächlich Reaktionen auf Medieninhalte zu messen. Mikos (2001c, S. 75f.) kommt zu dem Schluss, dass Röser „nicht die Mediengewaltrezeption untersucht hat, sondern wie Teilnehmer von Gruppendiskussionen nach einem visuellen, themenzentrierten Anreiz sich über geschlechtsgebundene gesellschaftliche Dominanzverhältnisse unterhalten und dabei auch auf deren Repräsentation in den Medien eingehen.“ Auch ist zu kritisieren, dass ihre Fragestellung Röser dazu verleitet, Unterschiede in der Gewaltrezeption zwischen Männern und Frauen herauszustellen, die Gemeinsamkeiten, die sich aus ihren Ergebnissen durchaus auch herauslesen lassen, dagegen zu vernachlässigen.

In eine ähnliche Richtung wie die Befunde und die Interpretation von Röser gehen die Arbeiten von Philip Schlesinger u. a. (1992; 1998; Dobash u. a. 1998) in Großbritannien. Schlesinger u. a. veröffentlichten 1992 eine Studie zur Gewaltwahrnehmung von Frauen und 1998 zur Gewaltwahrnehmung von Männern. Bei beiden Studien handelte es sich um qualitative Untersuchungen, bei denen auf Basis verschiedener violenter

¹⁸⁰ In einer Untersuchung von Mirjam von Felten (2000), die sich mit der geschlechtsspezifischen Wahrnehmung von Gewalt durch Jugendliche befasste und dafür eine Befragung von 462 15-jährigen Jugendlichen in Basel durchführte, wird ebenfalls die Bedeutung der Lebenswelt für die Wahrnehmung von Gewalt betont. Die Verfasserin stellte u. a. fest, dass sich Jungen selbst häufiger in der Täter- als in der Opferrolle wahrnahmen, während das Verhältnis bei den Mädchen ausgeglichener war.



Filmausschnitte Fokus-Gruppen-Diskussionen durchgeführt wurden. Beide Untersuchungen sind nicht nur aufgrund des zeitlichen Abstandes, sondern auch wegen des unterschiedlichen Stimulusmaterials und der unterschiedlichen Auswahlkriterien für die Versuchspersonen nur eingeschränkt vergleichbar. Die Filmausschnitte in der „Frauen-Studie“ zeigten Gewalt gegen Frauen, wohingegen die Ausschnitte in der „Männer-Studie“ sowohl Gewalt gegen Frauen als auch gegen Männer enthielten. In der „Frauen-Studie“ ging es primär darum, Frauen mit und ohne Gewalterfahrung (Gewalt durch Männer) sowie aus unterschiedlichen sozialen Schichten, unterschiedlicher Nationalität und mit verschiedenen ethnischen Hintergründen miteinander zu vergleichen. Auch in der „Männer-Studie“ sollte der Einfluss von Personeneigenschaften auf die Gewaltwahrnehmung erhoben werden, hierbei wurden jedoch zusätzlich Alter und sexuelle Orientierung (Homosexuelle und Heterosexuelle) berücksichtigt. Gewalterfahrung war bei ihnen kein Auswahlkriterium für die Teilnahme an der Untersuchung und wurde auch nicht als Kriterium für die Gruppeneinteilung herangezogen. Diejenigen Männer, die Gewalterfahrung besaßen, nahmen sich nicht in dem Maße als „Opfer“ wahr wie es die Frauen getan hatten.¹⁸¹

Unter dem Vorbehalt dieser methodischen Problematik leiten Schlesinger u. a. (1998) aus einem Vergleich beider Untersuchungen dennoch die Folgerung ab, dass beide Geschlechter Gewalt nicht in gleicher Weise wahrnehmen. In der „Frauen-Studie“ erwies sich die eigene Gewalterfahrung als wichtiger Faktor für die Wahrnehmung von Gewaltdarstellungen (mehr Angst, größere Sensitivität, emotionalere Beziehung zu den Protagonisten, größere Besorgnis bezüglich der Wirkungen von Fernsehgewalt). Davon unabhängig zeigte sich jedoch eine große Übereinstimmung in der Wahrnehmung der Probandinnen, die Schlesinger als inhärente Angst aller Frauen vor einer möglichen Opferwerdung, v. a. durch männliche (sexuelle) Gewalt, deutet. Männer dagegen sahen sich offenbar viel weniger als potentielle Gewaltopfer. Eine frühere Gewalterfahrung war bei ihnen (anders als Alter, Rasse und sexuelle Orientierung) kein wirklich entscheidender Faktor für die Gewaltwahrnehmung. Generell zeigten die Männer in Bezug auf die gesehenen Filmausschnitte weniger Angst, weniger Involvement und weniger Empathie mit den Fernsehfiguren und interessierten sich weniger für deren Motive. Auch die Wirkung von Gewaltdarstellungen auf andere Personen wurde von ihnen kaum thematisiert.

3.4.3.3 Sozioökonomischer Status

In manchen Untersuchungen wurden Beziehungen zwischen einem niedrigen sozioökonomischen Status und stärkeren Auswirkungen von Fernsehgewalt gefunden, der vermutlich auf den höheren Fernseh(gewalt)konsum in dieser Bevölkerungsgruppe zurückgeht (vgl. dazu zusammenfassend z. B. Anderson u. a. 2003, S. 99; Comstock/Scharrer 2003, S. 210f.; Huesmann/Skoric 2003, S. 224; Moeller 2001, S. 145f.).



¹⁸¹ An der „Frauen-Studie“ nahmen 91, an der „Männer-Studie“ 88 Versuchspersonen teil.



3.4.3.4 Intellektuelle Fähigkeiten

Studien zum Einfluss intellektueller Fähigkeiten auf die Wirkung von Gewaltdarstellungen sind rar.¹⁸² Dabei kann sowohl eine stärkere Wirkung bei weniger ausgeprägten intellektuellen Fähigkeiten angenommen werden (weil solche Kinder nachgewiesenermaßen im Durchschnitt mehr fernsehen) als auch eine stärkere Wirkung bei ausgeprägteren intellektuellen Fähigkeiten, weil diese das Beobachtungslernen (auch in Bezug auf gewalttätige Modelle) begünstigen könnten. Bisherige Untersuchungen haben weder für die eine noch für die andere Vermutung stichhaltige empirische Beweise geliefert (vgl. zu einem Überblick Anderson u. a. 2003, S. 97f.; Bushman/Huesmann 2001, S. 244; Moeller 2001, S. 145f.).

3.4.3.5 Persönlichkeitseigenschaften

Weit gehende Übereinstimmung herrscht in der Forschung darüber, dass bestimmte Persönlichkeitseigenschaften, v. a. aggressive Charakterzüge, negative Auswirkungen von Fernsehgewalt begünstigen (vgl. dazu auch die im Zusammenhang mit Computerspielgewalt konstatierten Befunde in Kapitel 4.6.1). Meist ist allerdings nicht festzustellen, welchen Beitrag umgekehrt Fernsehgewalt zur Entwicklung dieser Persönlichkeitseigenschaften geleistet hat.

Zu den Forschern, die sich mit dem Einfluss von Persönlichkeitseigenschaften auf die Wirkung von Mediengewalt befasst haben, gehören Christian Kiewitz und James B. Weaver (2001). In einem Experiment mit 268 Studierenden (118 Frauen, 150 Männer), deren Disposition zu Aggressivität zuvor durch verschiedene Skalen in einem Fragebogen festgestellt worden war, sahen die Probanden entweder einen violenten oder einen nicht violenten Film. Danach wurden sie mit vier Szenarien konfrontiert, in denen es um gewalttätige interpersonale Konflikte ging. Die Versuchspersonen sollten anschließend ihre Wahrnehmung des Ereignisses berichten (z. B. Sympathie für das Opfer, Beschuldigung des Opfers, Sympathie für den Aggressor, Beschuldigung des Aggressors, Leiden des Opfers, Rechtfertigung der Handlung des Aggressors usw.). Es zeigte sich, dass das Urteil der Probanden mit hoher Aggressionsdisposition zu den Szenarien gleichgültiger und feindseliger ausfiel als das der Probanden mit niedriger Aggressionsdisposition. Probanden mit hoher Aggressionsdisposition hatten mehr Sympathie für den Aggressor und hielten dessen Verhalten für gerechtfertigter. Personen mit niedriger Aggressionsdisposition brachten mehr Sympathie für das Opfer zum Ausdruck und schätzten das Leiden des Opfers höher ein. Sie glaubten eher, dass der Aggressor überreagiert habe und verurteilten sein Verhalten stärker. Zudem gab es Geschlechtsunterschiede. Männer mit hoher Aggressionsdisposition zeigten die aggressivsten Gedanken. Ein negativer Einfluss des violenten Films zeigte sich in diesem Experiment allerdings nicht.

¹⁸² Mit diesem Aspekt beschäftigt haben sich z. B. einige ältere Studien zur so genannten „Cognitive Support Hypothesis“ (vgl. dazu Kunczik 1998, S. 73–77 sowie Kapitel 2.2).



In einer Untersuchung von Keren Eyal und Alan M. Rubin (2003) beurteilten 219 Studentinnen und Studenten acht violente Protagonisten aus populären Fernsehserien. Gemessen wurde die wahrgenommene Ähnlichkeit zwischen Versuchsperson und Protagonist (z. B. mit der Beurteilung des Statements: „Der Protagonist teilt meine Überzeugungen“), die Identifikation mit den Figuren (z. B. Beurteilung des Statements: „Wenn ich diesen Protagonisten sehe, stelle ich mir vor, ich wäre an seiner Stelle“) sowie parasoziale Interaktion (z. B. Beurteilung des Statements „Wenn ich diesen Protagonisten sehe, fühle ich mich so wohl als wenn ich unter Freunden wäre“). Ein aggressiver Persönlichkeitszug wurde über Selbstangaben zur Anwendung von Gewalt gemessen (z. B. Einschätzung des Statements „Wenn mich jemand schlägt, schlage ich zurück“; „Wenn ich Gewalt anwenden muss, um mein Recht zu schützen, werde ich das tun“ usw.). Eyal und Rubin konstatieren, dass aggressive Prädispositionen die Identifikation mit einem aggressiven Protagonisten erhöhen. Dieser Zusammenhang war für Vielseher aggressiver Fernsehhalte ausgeprägter, woraus die Verfasser auf eine Verstärkung aggressiver Dispositionen durch Fernsehgewalt schließen. Es konnte jedoch kein Zusammenhang zwischen einer aggressiven Persönlichkeit und der wahrgenommenen Ähnlichkeit der eigenen Person mit den violenten Protagonisten oder mit einer verstärkten parasozialen Interaktion festgestellt werden.

Tom Grimes u. a. (2004) nehmen an, dass eine Gruppe psychischer Störungen dafür verantwortlich ist, dass Mediengewalt sich bei einigen Kindern negativ auswirkt. Bei diesen psychischen Störungen handelt es sich um die sog. „*Disruptive Behavioral Disorders*“ (DBDs),¹⁸³ unter denen nach Grimes u. a. 5 % aller amerikanischen Schulkinder leiden. Zu den Symptomen gehören geringeres Mitfühlen mit Opfern, die Fähigkeit, mehr Gewalt zu ertragen als psychisch „normale“ Kinder, eine Interpretation harmloser Situationen als bedrohlich, eine unterschwellige, chronische Wut,¹⁸⁴ die ihre Welt-sicht bestimmt und dazu führt, dass die betroffenen Personen Schwierigkeiten haben, angemessen auf ihre soziale Umwelt zu reagieren, sowie eine besondere Anziehungskraft von Gewaltsituationen.

Grimes u. a. (2004) führten ein Experiment mit 103 Jungen im Alter zwischen 8 und 12 Jahren durch. Bei 59 Kindern war eine DBD-Störung diagnostiziert worden, bei 44 Kindern nicht. Die Versuchspersonen sahen fünf kurze Filmausschnitte (zunächst zwei neutrale, dann drei violente Szenen), wobei zwischen den Szenen in kurzen Interviews emotionale und kognitive Reaktionen erhoben wurden. Zudem wurde die Gewalterfahrung (gemessen über Fernsehverhalten sowie Berührung mit Gewalt im sozialen Umfeld) ebenso erhoben wie physiologische Messwerte (Hautwiderstand, Herzfrequenz, Atmung). Auch die Mimik der Kinder beim Ansehen der Filmausschnitte wurde aufgezeichnet.

¹⁸³ Hierunter fassen Grimes u. a. auch Störungen wie „Attention Deficit Hyperactivity Disorder“, „Oppositional Defiant Disorder“ und „Conduct Disorders“.

¹⁸⁴ Grimes u. a. (2004) führen diese chronische Wut auf eine dauerhafte Erhöhung des „Fight-or-Flight“-Hormons Cortisol zurück, die durch ein Leben in einer dauernd feindseligen und bedrohlichen Umgebung zustande kommen könne. Langfristig könne daraus eine feindselige Persönlichkeit resultieren.



Es stellte sich heraus, dass die Mimik der DBD-Kinder beim Ansehen der gewalthaltigen Szenen häufiger Wut zum Ausdruck brachte als die Mimik der nicht von DBD betroffenen Kinder. Von den Verfassern wird darin eine inadäquate Interpretation der keine unmittelbare Bedrohung darstellenden sozialen Reize durch die DBD-Kinder gesehen, die auf deren latente chronische Wut zurückzuführen sei. In Bezug auf verbale Aussagen konnten allerdings keine Unterschiede zwischen DBD-Kindern und gesunden Kindern festgestellt werden. Darüber hinaus war die physiologische Erregung der DBD-Gruppe geringer, was die Verfasser als Informationsverarbeitungsschwäche interpretieren. Grimes u. a. (2004, S. 177) folgern: „Children who suffer mental ailments are the ones who are the most susceptible to the putative antisocial effects of violent media. They are the ones who are least likely to understand the catastrophic consequences of the violence they see on television because they do not understand, or are even aware, of the consequences of that violence. They are the least likely to correctly interpret social cues used in a cinematic or televised drama. In the jumble of misunderstood social cues, incompletely processed information, and chronic anger toward the world in which they live, DBD-diagnosed children are the most likely to lash out at others based, in part, on what they see on television or in the movies. This research suggests that it is they, not psychologically normal children, for whom we should have the most concern.“ Gemessen an den in der Studie tatsächlich erzielten Befunden ist diese Interpretation allerdings sehr weit reichend. Es fehlen weitere, detailliertere Untersuchungen.

Im Zusammenhang mit diesen Befunden sind auch die Arbeiten des Radiologen Vincent P. Mathews (2002) und seines Forschungsteams von Interesse.¹⁸⁵ Bei 19 Jugendlichen mit DBD und 19 Kontrollpersonen (Alter zwischen 13 und 17 Jahren) wurde mittels funktioneller Kernspintomographie die Gehirntätigkeit gemessen, während die Versuchspersonen Ausschnitte aus einem aufregenden, aber nicht violenten Rennspiel bzw. einem aufregenden, gewalthaltigen James-Bond-Spiel sahen. Dabei fand sich ein unterschiedliches Maß und ein unterschiedliches Muster der Gehirnaktivität in den beiden Versuchsgruppen. Aggressive Jugendliche wiesen eine geringere Gehirnaktivität auf. Bei den Jugendlichen ohne DBD zeigte sich zudem, dass diejenigen, die viel Mediengewalt sahen (gemessen über Selbstangaben in Bezug auf das vergangene Jahr), andere Aktivierungsmuster im Gehirn aufwiesen als diejenigen, die sich durch einen geringen Konsum violenter Medieninhalte auszeichneten. Angesichts der geringen Zahl von Versuchspersonen und der Tatsache, dass sich die Forschung zur Gehirnaktivität beim Konsum violenter Medieninhalte noch ganz am Anfang befindet,¹⁸⁶ ist bei der Interpretation dieser Befunde allerdings Vorsicht angebracht.

¹⁸⁵ Diese Befunde wurden auf der 88. Jahrestagung der „Radiological Society of North America“ in Chicago am 2. 12. 2002 vorgestellt. Die Ausführungen basieren auf einer Pressemeldung vom 2. 12. 2002 („Aggressive youths, violent video games trigger unusual brain activity“) (http://www.medicine.indiana.edu/news_releases/archie_02/violent_games02.html, 30.6.2004); vgl. auch Phau 2002.

¹⁸⁶ Zu einer weiteren Studie von John P. Murray vgl. Kapitel 3.3.2.



Einen weiteren Persönlichkeitsfaktor hat Erica Scharrer (2001a) untersucht, die sich mit der Rolle von „Hypermaskulinität“ befasst.¹⁸⁷ Darunter versteht Scharrer eine Idealisierung stereotyper maskuliner und „machohafter“ Züge. Hypermaskuline Männer neigten zum Sensation-Seeking, d. h. sie sähen Gefahren als aufregend an, seien in sexuellen Beziehungen gefühllos und betrachteten Gewalt als männlich. In einem Experiment zeigte Scharrer 60 Studenten eine Episode von „Miami Vice“, die einen hohen Grad an Gewalt und hypermaskulinem Verhalten aufwies, bzw. eine gewaltfreie, aber ebenfalls „hypermaskuline“ Folge der Sitcom „Home Improvement“. Die über selbstberichtete Aggressionstendenzen und violente Einstellungen gemessene Aggressivität der Probanden war in der Gruppe, die die violente Episode gesehen hatte, stärker ausgeprägt.¹⁸⁸ Darüber hinaus wiesen Männer mit einem höheren Grad an Hypermaskulinität einen stärkeren Aggressivitätsanstieg auf. Die Verfasserin interpretiert ihre Befunde im Rahmen des Priming-Konzepts (vgl. Kapitel 3.3.5) und nimmt an, dass hypermaskuline Rezipienten, die violente hypermaskuline Medieninhalte konsumieren, Parallelen zwischen ihrem eigenen Verhalten und der Mediendarstellung entdecken und sich mit dem „Macho“-Protagonisten identifizieren.

3.4.4 Soziales Umfeld

Bisherige Forschungsbefunde sprechen dafür, dass auch das soziale Umfeld einer Person, v. a. von Kindern und Jugendlichen (d. h. Familie, Schule, Gleichaltrige), eine wichtige Moderatorwirkung bei der Entstehung violenten Verhaltens besitzt. Zentral ist in diesem Zusammenhang v. a., welche Vorbildfunktion vom sozialen Umfeld sowohl im Hinblick auf die Mediennutzung als auch in Bezug auf gewalttätiges Handeln ausgeht und welche medienpädagogischen Impulse Kinder und Jugendliche in Elternhaus und Schule erhalten.

Hinsichtlich der familiären Vorbildfunktion für die Mediennutzung ist eine Untersuchung von Stefan Weiler (1999) aufschlussreich. Dieser konnte in einer zwischen 1993 und 1997 durchgeführten Untersuchung feststellen, dass „der Stil der nachfolgenden Generation im Umgang mit Medien, die Präferenz bestimmter Medien- und Medieninhalte sowie auch Motive und Einstellungen vornehmlich auf die Familie und deren

¹⁸⁷ Scharrer (2001b) hat auch eine Inhaltsanalyse von Polizei- und Detektivserien der 70er, 80er und 90er Jahre durchgeführt (analysiert wurde eine Woche des Fernsehprogramms 1997) und dabei einen engen Zusammenhang zwischen Hypermaskulinität und antisozialem Verhalten bei violenten Fernsehhelden aufgezeigt. „Böse“ Protagonisten wurden stärker als „gute“ Protagonisten als hypermaskulin dargestellt, wobei der Grad der Hypermaskulinität der „guten“ Helden im Laufe der Zeit zurückging. Hypermaskulinität wurde als gefühllose Haltung gegenüber Frauen und gegenüber Sex, als Neigung zur Gefahr aufgrund von Aufregung und „thrill“ sowie als Härte im Sinne von Selbstkontrolle über Gefühle operationalisiert. Antisoziales Verhalten wurde als Zahl der Akte physischer Aggression sowie Zahl allgemeiner krimineller Akte gemessen.

¹⁸⁸ Zu berücksichtigen sind allerdings weitere Merkmale der Episoden, die ebenfalls einen Einfluss auf die beobachteten Effekte haben könnten. So wurde Gewalt in der violenten Episode zudem als belohnt und gerechtfertigt dargestellt. In der nicht violenten Episode kann der humorvolle Inhalt einen Einfluss gehabt haben.



Vorlieben zurückzuführen ist.“ (Weiler 1999, S. 260).¹⁸⁹ Für eine Zuwendung zum Medium Buch oder zum Medium Film würden schon in der Grundschulzeit die Weichen gestellt. Es entschieden v. a. „familiale Einstellungen, das Mediennutzungsverhalten der Eltern sowie Unterstützungs- und Förderungsmaßnahmen der Kinder über deren (Medien)Vorlieben.“ (Weiler 1999, S. 261). Auch inhaltliche Präferenzen würden auf diese Weise schon früh geprägt und bis ins Erwachsenenalter beibehalten. Die Vermittlung von Vorlieben speziell für violente Inhalte ist im Rahmen der Studie allerdings nicht untersucht worden.

In anderen Studien ebenfalls nachgewiesen wurde der v. a. für ältere Kinder immer bedeutsamere Einfluss ihrer Peergroups auf die Art der genutzten Medieninhalte und auf die Einstellungen, die diesen entgegengebracht werden (vgl. Kapitel 3.2.8, 10.2). Fuchs, Lamnek und Luedtke (2001) stellten in ihrer Untersuchung in bayerischen Schulen (vgl. Kapitel 3.4.2.2) beispielsweise fest, dass in Peergroups umso häufiger gewalttätige Inhalte gesehen würden, je devianter sie seien.

Um der Entwicklung von Präferenzen für problematische Medieninhalte vorzubeugen bzw. das Risiko schädlicher Auswirkungen der Rezeption solcher Darstellungen zu verringern, sind medienpädagogische Maßnahmen in Elternhaus und Schule von Bedeutung. Dass bestimmte, auf die jeweiligen Rezipienten zugeschnittene Interventionsmaßnahmen Erfolg versprechen, haben einige in jüngerer Zeit durchgeführte empirische Untersuchungen gezeigt, die in Kapitel 10 ausführlich behandelt werden. Allerdings ist festzustellen, dass derartige Maßnahmen v. a. in Familien zum Einsatz kommen, deren Kinder verhältnismäßig wenig gefährdet sind, da sich ihre Eltern intensiv um sie kümmern und Erziehungsfragen generell große Aufmerksamkeit widmen. Kinder aus solchen Familien sind jedoch generell viel weniger gefährdet als solche, die einem vernachlässigenden Erziehungsstil ausgesetzt sind, und v. a. als solche, die viel Gewalt in ihrem unmittelbaren Umfeld erleben, so dass violente Medienmodelle für sie eine besondere Anziehungskraft besitzen (instrumenteller Nutzen), bzw. deren Verhalten durch die erlebte Realität als „normal“ und angemessen eingeschätzt wird. Solche Kinder sind in Bezug auf violente Verhaltensmodelle quasi einer „doppelten Dosis“ ausgesetzt, so dass Mediengewalt aufgrund des Mangels an relativierenden Einflüssen aus dem direkten Umfeld besonders gefährlich ist.¹⁹⁰ Violenter Medienkonsum und eigene violente Erfahrungen verstärken sich hier in einem

¹⁸⁹ Auch Fischer (2000, S. 227) kam in ihrer Untersuchung mit 8- bis 11-jährigen Kindern zu dem Ergebnis, dass ein ritualisierter Fernsehkonsum der Eltern einen ritualisierten Konsum der Kinder fördere.

¹⁹⁰ Dass dieser Aspekt Beachtung verdient, verdeutlichen z. B. die Befunde einer Untersuchung von Oscar H. Purugganan u. a. (2000). Die Forscher befragten in den USA 175 Kinder im Alter von 9 bis 12 Jahren sowie deren Mütter, die eine Kinderklinik in einer Großstadt aufsuchten, und stellten fest, dass alle Kinder Kontakt mit Mediengewalt hatten. 97% der Kinder hatten darüber hinaus aber auch Erfahrungen mit realer Gewalt: 77% hatten Gewaltakte beobachtet, die fremde Personen betrafen; 49% hatten Gewaltakte gesehen, an denen ihnen bekannte Personen beteiligt waren; 49% waren selbst Opfer von Gewalt geworden; 31% hatten gesehen, wie jemand niedergestochen, niedergeschossen oder getötet wurde.



Wechselwirkungsprozess vermutlich gegenseitig. Herbert Selg (in: „Gewaltverherrlichung kann gefährlich sein“, 1999, S. 46) meint dazu: „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.“

Dass die im direkten sozialen Umfeld erlebte Gewalt einen wichtigen Einfluss ausübt, bestätigt auch eine Studie von Kevin Browne und Amanda Pennell (1998). In einer Untersuchung mit 122 männlichen Jugendlichen im Alter zwischen 15 und 21 Jahren (54 wegen violenter und 28 wegen nicht violenter Straftaten auffällig gewordene Jugendliche sowie 40 nicht kriminelle Jugendliche) stellten die Verfasser fest, dass die kriminellen Jugendlichen einen höheren Konsum violenter Filme aufwiesen als die nicht kriminellen. Die mit violenten Delikten aufgefallenen Jugendlichen besaßen eine größere Vorliebe für violente Filme als die wegen nicht violenter Delikte aufgefallenen Personen. Ferner wurde die Bedeutung des familiären Hintergrundes betont: Jugendliche aus violenten Familien waren eher zum Bruch der Gesetze bereit und hatten eine größere Vorliebe für violente Filme als solche, die aus nicht violenten Familien kamen. Die Autoren vermuten einen Zusammenhang zwischen einem schlechten sozialen Umfeld, der Bereitschaft, abweichendes Verhalten zu zeigen, und der Herausbildung einer Vorliebe für violente Filme. Der Konsum violenter Filme wiederum könne zu einer Verstärkung der Disposition führen, Konflikte durch aggressives Verhalten zu lösen.

Besondere Berücksichtigung fanden Problemgruppen auch in einer Studie von Andreas Böttger (1998). Böttger führte qualitative Interviews mit 100 Jugendlichen im Alter von 15 bis 25 Jahren durch, die er zu ihrem Elternhaus (Erziehungsstil, eventuelle Gewalthandlungen, soziale Lage der Familie), Medienkonsum, Schule (Art der dort ausgeübten Gewalt) sowie Bedingungen und Auswirkungen längerer Haftstrafen (z. B. in Haftanstalten verübte Gewalt, Auswirkungen der Haftbedingungen auf die Gewaltbereitschaft) befragte. Die Jugendlichen wurden in verschiedene Gruppen unterteilt. Unterschieden wurden gewalttätige Jugendliche, die keiner Jugendgruppe oder Jugendkultur angehörten; Jugendliche, die sich lokalen Gruppen angeschlossen hatten; Hooligans; rechtsextreme Gewalttäter; gewalttätige Punks; Jugendliche, die Gewalt legal einsetzten (z. B. als Polizisten oder im Sport) sowie Jugendliche, die keine Gewalt ausübten.

In Bezug auf den Zusammenhang zwischen Medien und Gewalt stellte sich heraus, dass Jugendliche, die zu illegaler Gewaltausübung neigten, eine Vorliebe für Gewalt im Fernsehen bzw. in Videos hatten. Allerdings gab es auch viele Jugendliche, die Mediengewalt ablehnten (weil sie sie nichts sagend oder abstoßend fanden oder solche Medien als zu „bürgerlich“ ablehnten). Zentral ist der Befund, dass ein Erziehungsstil der Eltern, der Gewaltakzeptanz bei den Jugendlichen fördert, neben Gewaltanwendung auch Interesse an medialen Gewaltdarstellungen hervorrufen kann. Zudem zeigte



sich, dass es bei Jugendlichen, die mediale Gewaltdarstellungen ohne Einschränkung konsumieren konnten, „bereits im Elternhaus bzw. in der Erziehungsumgebung zu einer starken Prägung der Gewaltentwicklung“ kommen kann (Böttger 1998, S. 151).

„Problemjugendliche“ standen ebenfalls im Mittelpunkt der qualitativen Untersuchung von Thomas Döbler, Birgit Stark und Michael Schenk (1999). Es wurden 32 Interviews mit Jugendlichen durchgeführt, die z. B. in Heimen wohnten oder sich an sogenannten „Brennpunkten“ (öffentliche Plätze und Parks) aufhielten. Die Hälfte der Befragten waren Ausländer. Ihr Ergebnis resümieren die Forscher folgendermaßen (1999, S. 57f.): „Eine Verknüpfung zwischen (gewalthaltigem) Medienkonsum und persönlichem realen Gewaltverhalten lässt sich [...] nicht ziehen. Gerade die in dieser Studie stärker gewalthaltig eingestellten und auch handelnden Jugendlichen weisen nämlich einen eher geringen Medienkonsum, meist bedingt durch persönliche Lebensumstände – nicht mehr daheim wohnend – auf; die bezogen auf Schule und Integration in die elterliche Familie eher in geordneten Konstellationen lebenden Jugendlichen geben dagegen einen deutlich höheren und regelmäßigeren Medienkonsum, auch mit gewalttätigen Inhalten, an. Hinsichtlich der persönlichen Bereitschaft, Gewalt auch real einzusetzen, zeigen sie sich jedoch merklich zurückhaltender bis ablehnender.“

Döbler, Stark und Schenk (1999) haben ferner eine quantitative Studie mit 200 männlichen Jugendlichen im Alter zwischen 14 und 18 Jahren im Großraum Stuttgart durchgeführt, wobei eine Risikogruppe (85 Jugendliche mit hoher Gewaltneigung, die zugaben, schon einmal eine Straftat begangen zu haben oder schon einmal wegen einer Straftat verurteilt worden waren) und eine Vergleichsgruppe (geringe Gewaltneigung) unterschieden wurden. Fernsehen und Video nahmen einen zentralen Stellenwert im Leben der Jugendlichen ein, wobei sich Action-, Ghetto-/Rapfilme und Psychothriller der größten Beliebtheit erfreuten. Horrorfilmkonsum wurde mit dem gemeinsamen Erleben mit Freunden begründet. Die Jugendlichen der Risikogruppe besaßen ein vergleichsweise niedriges Bildungsniveau und waren häufiger arbeitslos. Auch wiesen sie einen höheren Fernsehkonsum mit einer Präferenz für Gewaltfilme auf, der mit dem Motiv der Wirklichkeitsflucht begründet wurde. Die Autoren (1999, S. 142f.) schlussfolgerten, dass die Rezeption von Mediengewalt besonders durch das soziale Umfeld (v. a. Konsum von Alkohol und anderen Drogen) begünstigt werde. Insbesondere Hauptschülerinnen und -schüler lebten den Befunden dieser Studie zufolge in einer Umgebung, in der reale Gewalt und Mediengewalt Unterstützung fanden. Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass die jeweiligen sozialen Netzwerke für abweichendes Verhalten sowie die Einstellung zu realer und zu medialer Gewalt von entscheidender Bedeutung sind.

Insgesamt unterstreichen Studien, die zur Erklärung violenten Verhaltens neben dem Medienkonsum auch andere Einflussfaktoren wie Persönlichkeitseigenschaften und v. a. das soziale Umfeld sowie die dadurch vermittelten Erfahrungen in die Untersuchung einbeziehen, dass Gewalttätigkeit nicht auf eine einzige Ursache, sondern vielmehr auf ein ganzes Ursachenbündel zurückzuführen ist. Jürgen Raithel (2003a; 2003b; Raithel/Mansel 2003) konstatierte in seinen Untersuchungen z. B. Zusammen-



hänge zwischen dem Konsum gewalthaltiger Medien (v. a. Horror- und Kriegsfilm) und (auch gewalttätiger) Jugenddelinquenz. Gewaltverhalten hing aber auch mit Gewalterfahrung innerhalb der Familie zusammen. Raithel (2003a, S. 184) betont: „Möchte man sich der Thematik der Jugenddelinquenz adäquat nähern, ist die Bedeutung medialer Effekte nicht zu negieren, allerdings auch nicht über zu bewerten. Viel mehr ist die gesamte Sozialisationssituation des Jugendlichen in den Blick zu nehmen, d. h. die Problemlagen in der Familie, Schule und in den Peergroups.“

Insgesamt ist davon auszugehen, dass verschiedene Risikofaktoren, wenn sie zusammentreffen und nicht durch andere „Schutzfaktoren“ (z. B. stabile Familienverhältnisse, gute Beziehung zu den Eltern usw.) ausgeglichen werden, bei den betroffenen Personen zu Gewaltreaktionen führen können (vgl. Gentile/Sesma 2003). Innerhalb dieses Ursachenbündels leistet der Konsum violenter Medieninhalte einen zwar identifizierbaren, allerdings meist sehr kleinen Beitrag (vgl. dazu auch Kapitel 3.5.3).

Dies ist z. B. auch das Ergebnis einer 1998 veröffentlichten Studie von Mark I. Singer u. a. (1998) bei 2.245 Schülerinnen und Schülern im Alter zwischen 7 und 15 Jahren. Die Autoren konnten aufzeigen, dass das Ausmaß des täglichen Fernsehkonsums positiv mit der durch Selbstangaben gemessenen Aggressivität verbunden war. Demographische Variablen (Alter, Geschlecht, Rasse, Wohnumfeld, vollständige Familie), das fürsorgliche Verhalten der Eltern,¹⁹¹ Fernsehgewohnheiten¹⁹² und der Kontakt mit Gewalt¹⁹³ erklärten 45% des aggressiven Verhaltens. Das Verhalten der Eltern und die Erfahrung mit Gewalt waren dabei mit 5% bzw. 24% am aussagekräftigsten. Die Autoren betrachten den hohen Kontakt mit realer Gewalt als besorgniserregend, wobei insbesondere der Tatbestand betont wird, dass schon auf viele Kinder mit einer Waffe gezielt worden ist („gun pointed at you“), z. B. auf ca. 17% der männlichen Jugendlichen im ländlichen Bereich. Zugleich aber stellen die Autoren (1999, S. 883) heraus, „[...] that although the influences of television viewing were statistically significant, the contribution of television viewing to explaining violent behavior was relatively small.“

Zu dem Schluss, dass bei der Entstehung von Aggression und Delinquenz diverse, auch das soziale Umfeld umfassende Einflussfaktoren gemeinsam zu berücksichtigen sind, kamen auch Friedrich Lösel und Thomas Bliesener (2003) in einer im Auftrag des Bundeskriminalamts durchgeführten Untersuchung. Für diese wurde in einem ersten Schritt eine repräsentative Stichprobe von 1.163 Schülerinnen und Schülern der 7. und 8. Klasse aus Erlangen und Nürnberg befragt. In der zweiten Teilstudie, die zwanzig Monate nach der ersten Studie stattfand, wurde eine männliche Teilstichprobe (N = 102) der Gewalttäter („Bullies“), Opfer, unauffälligen und sozial besonders kompetenten

¹⁹¹ Singer u. a. (1999, S. 880) schreiben: „Parental monitoring is the degree to which a parent is aware of his or her child's daily activities and friends.“

¹⁹² Die Kinder wurden gefragt, wieviel Zeit sie täglich vor dem Fernseher verbringen; ferner wurde nach Programmpräferenzen gefragt (z. B. nach „shows that have lots of action and fighting“; Singer u. a. 1999, S. 880).

¹⁹³ Singer u. a. (1999, S. 879) berichten: „Recent exposure to violence was measured by directly asking children to report violence they had experienced or witnessed personally over the past year.“



Jugendlichen erneut untersucht. Die Verfasser identifizierten einen harten Kern von 5% gewaltbereiten überwiegend männlichen Schülern, die regelmäßig Mitschüler bedrohten, beschimpften oder schlugen („Bullies“). Ebenfalls 5% Prozent der Schüler wurden häufig Opfer – und zwar unabhängig von der selbst ausgeübten Aggression. Hinsichtlich des Einflusses der Medien auf die Aggressivität zeigte sich nach Lösel und Bliesener (2003, S. 176) Folgendes: „Während das Ausmaß des allgemeinen Medienkonsums nur gering mit dem aggressiven, delinquenten und dissozialen Verhalten korrelierte, war dies beim Konsum gewalthaltiger Video-, Kino- und Fernsehfilme sehr deutlich der Fall. Die Bevorzugung von Freizeitaktivitäten und Medieninhalten, die Dispositionen zur Aggression und Delinquenz ausrichten und verfestigen können, steht im Rahmen eines allgemein devianteren Lebensstils.“ Der Konsum gewalthaltiger Filme korrelierte mit Schul-Bullying ($r = 0.49$), der Delinquenz ($r = 0.47$) und Dissozialität ($r = 0.46$) (vgl. Lösel/Bliesener 2003, S. 76). Eine hierarchische Regressionsanalyse ergab, dass der Medienkonsum im Hinblick auf die erklärte Varianz von Schul-Bullying bei 15 einbezogenen Faktoren auf dem 6. Platz lag (bei 44,8% insgesamt erklärter Varianz entfielen auf den Medienkonsum 3,2 Prozentpunkte). Bei Delinquenz war es der 9. Platz (2,1% bei insgesamt 51,3% Gesamtaufklärung) und bei Dissozialität der 11. Platz (1,7%/64,5%) (vgl. Lösel/Bliesener 2003, S. 81).

Lösel und Bliesener (2003, S. 169) argumentieren, zwar sei ein Nachweis des Kausalzusammenhangs zwischen dem Konsum von Gewaltdarstellungen und der Gewaltbereitschaft nicht gelungen, aber ein verstärkender Effekt bei gewaltbereiten Jugendlichen liege nahe. Die Ergebnisse bestätigten, „dass zur Aggression neigende Jugendliche solche Medieninhalte bevorzugen, die ihre bestehenden Dispositionen ausrichten und intensivieren [...]. Ähnlich wie bei Aggressionserfahrungen in der Familie und Peergruppe können dabei die aggressionsfördernden Schemata der sozialen Informationsverarbeitung verfestigt werden [...]. Auch scheinen gewaltfördernde 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.“ (Lösel/Bliesener 2003, S. 151).

Vor dem Hintergrund ihrer Befunde plädieren die Autoren (2003, S. 163) für eine „*multifaktorielle Perspektive*“ bei der Untersuchung aggressiven Verhaltens. Ihre Untersuchung habe gezeigt, „dass vielfältige Risiken in der Familie, Persönlichkeit, Informationsverarbeitung, sozialen Kompetenz, Schule, Peergruppe, Mediennutzung und Freizeitgestaltung eine Rolle spielen. Das aggressive Verhalten der Jugendlichen wird um so wahrscheinlicher und ausgeprägter, je mehr Risiken im Laufe der Entwicklung kumulieren. Diese multiplen Probleme überfordern offenbar die individuellen und sozialen Ressourcen für nicht aggressive Bewältigungsmuster. Zugleich legt das multifaktorielle Modell aber nahe, dass die Kettenreaktion in Richtung schwerwiegender Verhaltensprobleme durch positive Einflüsse in den verschiedenen Bereichen unterbrochen werden kann.“ Dabei sei es wichtig, den vielfältigen Ursachen von Gewalt entsprechend in verschiedenen Bereichen gleichzeitig anzusetzen und diese Maßnahmen aufeinander abzustimmen.



Zusammenfassung:

In der Forschung herrscht Übereinstimmung darüber, dass bei der Beurteilung der Risiken von Mediengewalt Eigenschaften des *Medieninhalts*, des *Rezipienten* sowie dessen *soziales Umfeld* berücksichtigt werden müssen. Nicht jede Form von Mediengewalt wirkt gleich, und nicht jeder Rezipient ist in gleicher Weise von möglichen Risiken medialer Gewaltdarstellungen betroffen.

Insbesondere in Bezug auf die *Inhaltsvariablen* besteht noch erheblicher Forschungsbedarf. Obwohl einige grundsätzliche Fragen noch ungeklärt sind, werden hier z. T. äußerst spezielle Studien durchgeführt, deren Aussagekraft als eher gering zu betrachten ist. Zu den relativ gut belegten Ergebnissen gehört allerdings die Erkenntnis, dass Inhalte, die das Leiden des Opfers nicht ausklammern, weniger Risiken einer Erzeugung von Aggressivität beim Rezipienten bergen als solche, die auf das Zeigen negativer Konsequenzen von Gewaltausübung verzichten.

Was die *Personenvariablen* und das *soziale Umfeld* angeht, lässt sich aus den bisherigen Befunden der Schluss ableiten, dass v. a. bestimmte *Risikogruppen* besondere Aufmerksamkeit verdienen. Die Forschung sollte daher künftig verstärkt einen *Problemgruppenansatz* verfolgen¹⁹⁴ und – trotz der Schwierigkeiten, Zugang zu dieser Zielgruppe zu finden – v. a. Untersuchungen mit solchen, v. a. jugendlichen Versuchspersonen durchführen.

Bei der Beurteilung des Risikopotentials von Mediengewalt ist zudem zu berücksichtigen, dass bisherige Studien, die verschiedene Gründe für Aggressivität gemeinsam untersucht haben, recht übereinstimmend zu dem Ergebnis kommen, dass Mediengewalt zwar einen Beitrag zu realem Gewaltverhalten leisten kann, sie allerdings nur *einen* Faktor in einem vielfältigen Ursachenbündel darstellt und zumeist nur einen kleinen Erklärungsbeitrag leistet (der allerdings für bestimmte Rezipienten unter bestimmten Bedingungen durchaus bedeutsam sein kann; vgl. auch Kapitel 3.5.3). Mit aller aufgrund z. T. widersprüchlicher und methodisch problematischer Studien angebrachten Vorsicht lässt sich die bisherige Forschungslage folgendermaßen zusammenfassen:

Auswirkungen von Mediengewalt auf reales Aggressionsverhalten sind am ehesten bei jüngeren, männlichen, sozial benachteiligten Vielsehern zu erwarten, die bereits eine violente Persönlichkeit besitzen, in violenten Familien mit hohem Fernseh(gewalt)konsum aufwachsen, in der Schule viel Gewalt erfahren, violenten bzw. delinquenten Peergroups angehören und violente Medieninhalte konsumieren, in denen Gewalt in einem realistischen und/oder humorvollen Kontext präsentiert wird, gerechtfertigt erscheint, von attraktiven, erfolgreichen, dem Rezipienten möglicherweise ähnlichen Protagonisten mit hohem Identifikationspotential ausgeht, nicht bestraft wird und dem Opfer keinen sichtbaren Schaden zufügt („saubere Gewalt“).

¹⁹⁴ Zur Forderung nach stärkerer Berücksichtigung eines Problemgruppenansatzes vgl. auch Kunczik/Zipfel 2002, S. 8; zur Realisierung eines solchen Ansatzes in Form von Expertenbefragungen vgl. Kunczik 1998, S. 172–182.



Hierbei ist zu berücksichtigen, dass die einzelnen Faktoren nicht unabhängig voneinander sind, sondern miteinander interagieren können. So hängt z. B. die Wahrnehmung von Gewalt von Personeneigenschaften ab, ein violentes soziales Umfeld kann den wahrgenommenen Realismus von Gewalt beeinflussen, eine aggressive Persönlichkeitsstruktur kann das Resultat entsprechender sozialer Verhältnisse und des Konsums violenter Medieninhalte sein usw.

Die konkrete Bestimmung des Zusammenspiels verschiedener medialer und nicht-medialer Risikofaktoren, wie sie z. B. Steven Kirsh mit seiner Forderung nach einem „*Risk Factor Approach*“ postuliert (vgl. Kapitel 4.6.5), ist eine wichtige Forschungsaufgabe. Sie ist eine wichtige Voraussetzung zur Ableitung praktischer Ratschläge für Ansätze zur Gewaltprävention (vgl. Kapitel 10). Eine endgültige und vollständige Aufklärung der Zusammenhänge ist allerdings aufgrund der hohen Komplexität vermutlich nicht zu erreichen.¹⁹⁵

¹⁹⁵ So konstatiert z. B. Lita Linzer Schwartz (1999, S. 119b): „It is our position that lethal violent behavior by the young results from an interaction of many variables, and that it may be impossible, in most cases, to determine which variables carry the most weight in any given interaction.“ Noch schwieriger wird die Beurteilung, wenn neben der Auslösung von Aggressionsverhalten auch Desensibilisierung und Angstausslösung als Wirkungsmöglichkeiten einbezogen werden.



3.5 Methodische Besonderheiten

3.5.1 Vorbemerkungen

Zum Abschluss der Ausführungen über die Wirkung von Gewalt in Film und Fernsehen sollen in diesem Kapitel die Befunde von Studien dargestellt werden, die sich seltener verwendeter Methoden bedienen. Hierbei handelt es sich zum einen um Längsschnitt- bzw. Langfriststudien und zum anderen um Meta-Analysen. Beide Methoden weisen bei richtiger Anwendung besondere Vorzüge auf, werden jedoch aufgrund ihres aufwändigen Designs nur selten durchgeführt.

Langzeituntersuchungen, deren Mangel in der Medien-und-Gewalt-Forschung schon seit geraumer Zeit beklagt wird, sind wichtig, um insbesondere kumulative Auswirkungen von Mediengewalt zu bestimmen und bessere Aussagen über die Kausalitätsrichtung des Zusammenhangs zwischen Mediengewalt und realer Gewalt treffen zu können. Aufgrund des hohen Forschungsaufwandes sind solche Studien noch immer selten, einige über mehrere Jahre oder sogar Jahrzehnte reichende Untersuchungen sind allerdings in den letzten Jahren hinzugekommen und sollen im Folgenden vorgestellt werden.

Meta-Analysen sind angesichts der unüberschaubaren Menge von Studien zum Thema Medien und Gewalt und der teils verwirrenden und widersprüchlichen Ergebnislage eine wichtige Hilfe zur Beurteilung des Forschungsstandes. Hierbei handelt es sich um eine statistische Reanalyse von Datenmaterial bzw. um eine quantitative Zusammenfassung von Forschungsergebnissen aus verschiedenen Studien zu einem bestimmten Gegenstand, bei der ein bestimmter Effekt über mehrere Studien hinweg geschätzt wird. Die Meta-Analyse dient dazu, Daten einzelner Untersuchungen zur Beantwortung einer übergreifenden Forschungsfrage zu bündeln, um auf diese Weise bestehendes Wissen zu integrieren und damit neue Beiträge zur Theoriebildung zu leisten. George Comstock und Erica Scharrer (2003, S. 206) loben die Möglichkeiten der Meta-Analyse mit den Worten: „The strength of meta-analysis is that it addresses these questions by pooling retrievable data, thereby easily surpassing the informativeness of any single study. Any single study has particular strengths and weaknesses. These might reside in the measures, procedures, or samples. Other studies have different strengths and weaknesses. Multiple studies in effect compensate for each other’s weaknesses. Thus, a strength of meta-analysis is that by combining studies, the weaknesses of specific individual studies are overcome.“

Diese auf den ersten Blick so bestechend klingende Schilderung der Vorteile von Meta-Analysen thematisiert allerdings nicht das zentrale Problem, dass schlechte und methodisch problematische Studien in ihrer Aussagekraft nicht dadurch besser werden, dass man sie in eine Meta-Analyse einbezieht. Kombiniert man viele Studien mit vielen verschiedenen Schwächen, so findet dabei nicht unbedingt der von Comstock und Scharrer postulierte Kompensationsmechanismus statt. Das Gesamtergebnis mag bestimmte Schlussfolgerungen über den Forschungsstand zum untersuchten Thema suggerie-



ren, viele Artefakte bzw. unzutreffende Befunde addieren sich deshalb aber noch lange nicht zu einem zutreffenden Ergebnis. Die Meta-Analyse ist kein Wundermittel, und Forschungslücken bleiben auch nach ihrer Anwendung offen.

Auch Comstock und Scharrer konzedieren, dass die Interpretation der Befunde auch bei Meta-Analysen noch immer dem Forscher überlassen bleibe (z. B. im Hinblick auf die Verallgemeinerbarkeit der Befunde, die Wirkung von Drittvariablen und die Richtung des Kausalzusammenhangs). Wichtig ist zudem eine thematisch sinnvolle Auswahl der in eine Meta-Analyse einbezogenen Studien, um nicht Unvergleichbares miteinander zu vergleichen und etwa eine Aufhebung gegenläufiger Befunde zu riskieren, hinter denen die Variation eines nichtbeachteten Einflussfaktors steht. So könnte es z. B. wichtig sein, Studien mit verschiedenen Bevölkerungsgruppen getrennt zu betrachten, falls diese von Mediengewalt unterschiedlich gefährdet sind. Eine gemeinsame Betrachtung würde zum Ergebnis einer durchschnittlichen Gefährdung führen, obwohl sich dahinter ein hohes Risiko für die eine und ein niedriges Risiko für die andere Gruppe verbirgt.

3.5.2 Langzeitstudien

Eine besonders gute Gelegenheit für die Untersuchung von Langfristwirkungen von Fernsehgewalt ist die Einführung des Fernsehens in bislang fernsehfreien Gebieten. Eine retrospektive Untersuchung einer solchen Situation hat bereits Brandon S. Centerwall (1989; 1992) durchgeführt. Centerwall verglich die Entwicklung der Mordrate in den USA, in Kanada und in Südafrika (dort nur für die weiße Bevölkerung) und kam zu dem Schluss, dass jeweils 10 bis 15 Jahre nach Einführung des Fernsehens eine Verdopplung der Morde festzustellen sei. Diese Entwicklung führt Centerwall auf die jeweils neue „Fernsehgeneration“ zurück, da der Anstieg der Morde zunächst in den entsprechenden Altersgruppen (zunächst Kinder, dann Jugendliche, dann junge Erwachsene) gefunden wurde. In Südafrika stieg zwischen 1974 (vor der Einführung des Fernsehens 1975) und 1987 die Mordrate um 130 % (von 2,5 auf 5,8 Morde je 100.000 Weiße). In den USA und Kanada, wo die Mordrate in diesem Zeitraum nur geringfügig anstieg, war ebenfalls 10 bis 15 Jahre nach der Einführung des Fernsehens ein Anstieg der Mordrate festzustellen. So gab es in den USA 1945 drei Morde pro 100.000 Einwohner und 1974 5,8 Morde pro 100.000 Einwohner. Die entsprechenden Raten betragen für Kanada: 1945 1,3 und 1974 2,5 Morde pro 100.000 Einwohner. Centerwall behauptet sogar, ohne das Fernsehen würde es in den USA heute jährlich 10.000 Morde, 70.000 Vergewaltigungen und 700.000 Angriffe mit Körperverletzung weniger geben. Etwa die Hälfte aller Morde in den USA werde durch den Fernsehkonsum verursacht (vgl. Centerwall 1992, S. 3061). Die Dateninterpretation von Centerwall basiert allerdings auf falschen Annahmen (vgl. dazu auch Kunczik 1998, S. 193f.). Centerwall spricht in seiner Veröffentlichung (1989, S. 45) zwar die Gefahr eines ökologischen Fehlschlusses an, der beim Schluss von Aggregatdaten auf Individualdaten vorkommen kann, schließt dieses Problem aber für seine Untersuchung aus, indem er auf Studien verweist, die eine Kausalbeziehung zwischen Fernsehen und Zunahme physischer Aggression bereits nachgewiesen hätten.



ten. Dabei bezieht er sich allerdings auf Untersuchungen, die aufgrund methodischer Mängel als Beleg nicht taugen. Darüber hinaus ist es nicht gerechtfertigt, diesen Zusammenhang auch für die eigenen Daten zu unterstellen, ohne diese Behauptung einer Prüfung zu unterziehen. Obwohl Centerwall nichts anderes vornimmt als den so genannten „Klapperstorchbeweis“ (wo es viele Störche gibt, ist die Geburtenrate hoch – also bringt der Storch die Kinder), wird diese Studie immer wieder vollkommen unkritisch als Beleg für die Gefährlichkeit von Mediengewalt angeführt (vgl. z. B. Bok 1998, S. 85f.; Sparks/Sparks 2002, S. 275f.; Villani 2001, S. 394; Weiß 2000, S. 100). Zu den Kritikern der Studie gehört Jib Fowles (1999, S. 52) der die Absurdität der Logik von Centerwall folgendermaßen herausstellt: „[...] as more entertainment violence has become available on television, crime rates in the United States have been decreasing, thus erasing positive correlations and causal imputations.“ Fowles argumentiert u. a., dass aufgrund der intensiveren Verfolgung von Drogendelikten die Zahl der in Gefängnissen einsitzenden Personen gestiegen, während gleichzeitig die Kriminalitätsrate gesunken sei. Ferner macht Fowles darauf aufmerksam, dass Centerwall den „Baby-Boom“ zwischen 1947 und 1964 ignoriert. Da violente Verbrechen überwiegend von jungen Männern begangen würden, sei der Anstieg dieser Delikte in den 70er Jahren die Folge des „Baby-Booms“ gewesen. Auf die USA bezogen argumentiert Fowles, dass die Kriminalitätsrate (auch für violente Verbrechen) absank, nachdem die „Baby-Boom-Generation“ das Alter von 30 Jahren überschritten hatte. Auch in Kanada sei ein starker Anstieg der Geburtenrate erfolgt.

2001 hat Gary F. Jensen eine umfassendere Prüfung der Befunde von Centerwall vorgenommen. Jensen wirft Centerwalls Studie drei Schwachpunkte vor: 1. Centerwall hat einen zu begrenzten Zeitraum untersucht. 2. Er hat keine multivariate Analyse durchgeführt. 3. Er hat eine Reihe besser geeigneter Erklärungs-faktoren für die Erhöhung der Mordrate nicht berücksichtigt.

Jensen stellt fest, dass

1. die Mordrate in dem halben Jahrhundert vor Beginn von Centerwalls Untersuchungszeitraum höher war als danach (d. h. sie lag vor Einführung des Fernsehens höher als hinterher);
2. eine multivariate Analyse unter Einbeziehung weiterer Variablen keinen Einfluss des Fernsehens auf einen Anstieg der Mordrate 10 bzw. 15 Jahre später zeigt;
3. das Verhältnis von Eheschließungen und Ehescheidungen genauso wie Alkoholmissbrauch (operationalisiert über die Zahl der Tode durch Leberzirrhose) einen geeigneteren Erklärungsfaktor für den Anstieg der Mordrate darstellt.

Jensen folgert daraus, dass es sich beim Zusammenhang zwischen Einführung des Fernsehens und Anstieg der Mordrate um eine Scheinkorrelation handeln muss bzw. das Fernsehen allenfalls einen indirekten Einfluss als Verursacher einer höheren Scheidungs- und einer höheren Alkoholmissbrauchsrate ausüben könne, wobei letzteres



allerdings einer empirischen Prüfung bedürfte.



Eine weitere Langzeitstudie, die die Gelegenheit nutzte, Effekte der Einführung des Fernsehens in bislang fernsehfreien Gebieten zu messen, ist das „St. Helena Research Project“ von Tony Charlton u. a. (vgl. v. a. Charlton/Gunter/Hannan 2002; vgl. auch Charlton/Gunter/Coles 1998; Charlton u. a. 1999; 2000; 2001; Gunter 2001). Im Rahmen dieser Studie wurden seit Ende 1992 (über zwei Jahre, bevor im Mai 1995 das Fernsehen auf der entlegenen Insel St. Helena im Südatlantik, ca. 6.000 Einwohner, eingeführt wurde), Daten zum Sozial- sowie zum Fernsehverhalten (ab 1995) 3- bis 8-jähriger Kinder erhoben. Vor Einführung des Fernsehens sammelten die Forscher durch Angaben von Lehrerinnen und Lehrern Informationen über das Verhalten von Schülerinnen und Schülern verschiedener Altersgruppen, befragten die Schülerinnen und Schüler nach ihrer Freizeitgestaltung (incl. Videonutzung), fertigten Videoaufnahmen vom Spielverhalten der Kinder an und führten Beobachtungen in der Schule durch. Nach Einführung des Fernsehens wurde diese Erhebung fortgesetzt, eine Inhaltsanalyse des Programms durchgeführt, eine Fokus-Gruppen-Diskussion mit älteren Schülerinnen und Schülern durchgeführt und das Fernsehverhalten der Schülerinnen und Schüler über Tagebuchaufzeichnungen ihres Fernsehkonsums erhoben.

Obwohl das Ausmaß gezeigter Gewalt ungefähr dem in Großbritannien und in anderen Ländern entsprach, konnten die Forscher keine Wirkungen im Sinne einer Steigerung des gewalttätigen bzw. antisozialen Verhaltens bei den Kindern durch die Einführung des Fernsehens feststellen. Charlton u. a. konstatierten, dass auf St. Helena auch fünf Jahre später keine negativen Effekte des neuen Mediums festzustellen waren. Dies führten sie auf die intakte Sozialstruktur und die starke soziale Kontrolle in der kleinen Gemeinschaft zurück, die dafür Sorge, dass sich Fernsehgewalt nicht in gewalttätigem oder anderem antisozialen Verhalten niederschlägt. Es wird nicht davon ausgegangen, dass die Kinder gewalttätiges Verhalten nicht gelernt hätten, aber ihre Umwelt verhindere, dass dieses Verhalten in die Tat umgesetzt werde. Charlton, Gunter und Hannan (2002, S. 130f.) konstatieren: „[...] where environments actively check on and correct children's behavior, television's capacity to adversely affect young viewer's social behavior is lessened or removed, in general. Likewise, television's scope for prompting pernicious effects on young viewers is heightened where parents, neighbours, schools and communities are unwilling, or unable, to provide these checks, and cues. Thus, where parents and others, or the community at large, appear permissive of aggression (either by deliberately ignoring, overlooking, or actively condoning it), they increase chances that children will behave aggressively, with and without television.“ Der einzige bedenkliche Effekt, den die Forscher fanden, bezog sich auf eine größere Präferenz violenter Programme bei denjenigen Kindern, die sich schon vor Einführung des Fernsehens durch ein problematisches Verhalten auszeichneten hatten.

Eine weitere Langzeituntersuchung stammt von Jeffrey G. Johnson u. a. (2002). An der Studie nahmen 707 Familien mit einem Kind zwischen 1 und 10 Jahren aus zwei Counties im Norden des Staates New York teil. Diese wurden 1975, 1983, 1985/1986 und 1991–1993 interviewt.¹⁹⁶ Dabei wurden sowohl von den Kindern als auch von ihren Müttern



¹⁹⁶ 1975 lag das Durchschnittsalter der untersuchten Kinder bei 5,8 Jahren, 1983 bei 13,8 Jahren, 1985/86 bei 16,2 Jahren 1991–1993 bei 22,1 Jahren und 2000 bei 30 Jahren.



Daten zum Fernsehkonsum der Kinder, zu einer Vernachlässigung während der Kindheit sowie zu psychischen Störungen und aggressivem bzw. kriminellm Verhalten der Kinder erhoben. Im Jahr 2000 beantworteten die „Kinder“ zudem einen Fragebogen, der ein breites Spektrum aggressiver Akte erhob und durch amtliche Informationen zu begangenen Straftaten ergänzt wurde. Darüber hinaus wurden Einkommen, Bildungsstand, Intelligenz, Charakteristika der Nachbarschaft, Aggressionsverhalten Gleichaltriger und Schulgewalt in die Untersuchung einbezogen.

Johnson u. a. stellten fest, dass Vernachlässigung der Kinder, eine unsichere Nachbarschaft, geringes Familieneinkommen, niedriger Bildungsstand der Eltern und psychische Probleme in einem signifikanten Zusammenhang mit dem Fernsehkonsum im Alter von 14 Jahren und mit Aggressionsverhalten im Alter von 16 bzw. 22 Jahren standen. Alter und Geschlecht wiesen einen Einfluss auf das Aggressionsverhalten, nicht jedoch auf die Fernsehdauer im Alter von 14 Jahren auf.

Die Verfasser unterschieden drei Formen aggressiven Verhaltens: 1. physische Auseinandersetzungen, die Verletzungen zur Folge haben, 2. Raubüberfälle, Drohungen, jemanden zu verletzen, und krimineller Waffengebrauch, 3. jeglicher aggressiver Akt gegen eine andere Person. Sie teilten die Probanden nach ihrem Fernsehverhalten in drei Gruppen ein: Fernsehkonsum unter einer Stunde täglich, ein bis drei Stunden täglich und mehr als drei Stunden täglich.

Nach der Kontrolle von Drittvariablen ergaben sich sowohl im Hinblick auf den TV-Konsum im Alter von 14 Jahren und das Gewaltverhalten im Alter von 16 bzw. 22 Jahren als auch im Hinblick auf den TV-Konsum im Alter von 22 Jahren und das Gewaltverhalten im Alter von 30 Jahren mehrere signifikante Zusammenhänge:

Es zeigte sich, dass aus der Gruppe, die im Alter von 14 Jahren den höchsten TV-Konsum aufwies, im Alter von 16 bzw. 22 Jahren gut 25 % in physische Auseinandersetzungen involviert waren, die Verletzungen zur Folge hatten. Dabei gab es ausgeprägte Geschlechtsunterschiede zwischen Männern (41,7%) und Frauen (9,3%). Bei Wenigsehern (unter einer Stunde täglich) kamen entsprechende violente Handlungen nur bei 5,7% vor (Männer: 8,9%, Frauen: 2,3%). In Raubüberfälle, Drohungen, jemanden zu verletzen, und kriminellen Waffengebrauch waren von den Vielsehern 14,6% (Männer: 20,9%, Frauen: 8,5%) verwickelt, von den Wenigsehern nur 3,4% (Männer: 6,7%, Frauen: 0%). Ein beliebiger aggressiver Akt gegen eine andere Person wurde von 28,8% der Vielseher (Männer: 45,2%, Frauen: 12,7%) und 5,7% der Wenigseher (Männer: 8,9%, Frauen: 2,3%) begangen.

Ähnliche Befunde zeigen die Verfasser für den Zusammenhang zwischen dem Fernsehkonsum im Alter von 22 Jahren und dem Aggressionsverhalten im Alter von 30 Jahren. Es waren jedoch nicht alle Beziehungen signifikant. Dies galt auch für eine nach Geschlechtern getrennte Betrachtungsweise, die mehr signifikante Werte für Frauen auswies als für Männer, während es im ersten betrachteten Zeitraum (Fernsehkonsum mit 14 Jahren, Gewaltverhalten mit 16 bzw. 22 Jahren) für Frauen keine signifikanten Zusammenhänge gegeben hatte. Dieses spätere Auftreten eines Zusammenhangs zwischen Fernsehkonsum und Aggressivität begründen Johnson u. a. (2002, S. 2471) mit der Vermutung, dass Mädchen womöglich als Heranwachsende weniger brutale Sendungen sehen als Jungen.



Im Hinblick auf die Frage, ob auch frühere Aggressivität späteren Fernsehgewaltkonsum hervorgerufen haben könnte, konstatierten die Verfasser, dass aggressives Verhalten im Alter von 14 Jahren zwar nicht mit dem späteren Fernsehkonsum verbunden war, Jugendliche, die im Alter von 16 Jahren Aggressionsverhalten an den Tag legten (physische Auseinandersetzungen, die Verletzungen zur Folge haben), im Alter von 22 Jahren aber signifikant mehr fernsahen als andere Jugendliche. Dieser Befund verweise auf eine wechselseitige Beziehung zwischen Fernsehgewalt und Aggressivität. Gleichwohl war das Ausmaß des Fernsehkonsums mit späterer Aggressivität verbunden – und zwar unabhängig davon, ob es eine aggressive Vorgeschichte gab oder nicht. Daraus wird gefolgert, dass aggressive Individuen zwar möglicherweise mehr Zeit mit Fernsehen verbringen als nicht aggressive Personen, der Zusammenhang zwischen Fernsehkonsum und Aggressivität hiermit aber nicht vollständig erklärt werde.

Ein entscheidendes Problem der vorliegenden Untersuchung besteht darin, dass der Fernsehkonsum der Probanden nur durch Selbstangaben gemessen worden ist und insbesondere nur dessen Menge, nicht jedoch die Art der gesehenen Sendungen erhoben wurde. Dass diejenigen, die mehr fernsehen, auch mehr Gewalt sehen und dadurch aggressiver werden, ist eine plausible Vermutung, die in der Untersuchung von Johnson u. a. aber nicht empirisch nachgewiesen worden ist.¹⁹⁷

2003 legten L. Rowell Huesmann u. a. die Befunde einer weiteren Langfriststudie vor, die den Zeitraum 1977 bis 1992 umfasst. In einer 1977 begonnenen dreijährigen Langfriststudie hatten die Forscher den Zusammenhang zwischen Mediengewalt und Aggressionsverhalten bei Kindern aus fünf Ländern untersucht.¹⁹⁸ Die Kinder aus dem Großraum Chicago, die an dieser Untersuchung teilgenommen hatten, wurden 15 Jahre später erneut befragt. In der Ursprungsstudie waren 557 Kinder aus zwei Alterskohorten (1. Klasse, d. h. 6 bis 7 Jahre/3. Klasse, d. h. 8 bis 9 Jahre) zwischen 1977 und 1978 zweimal interviewt worden.¹⁹⁹ Der Fernsehgewaltkonsum wurde über die Nennung von Lieblingsprogrammen und der Häufigkeit, mit der sie gesehen wurden, erhoben (die Gewalt der Programme wurde von externen Ratern eingestuft). Außerdem wurde die Identifikation der Kinder mit erwachsenen aggressiven Fernsehfiguren, die das gleiche Geschlecht hatten wie die Befragten, gemessen (über die Frage, wie stark sich die Kinder wie bestimmte männliche bzw. weibliche Fernsehfiguren verhielten). Ebenfalls erhoben wurde die Beurteilung des Realitätsgehalts von Fernsehgewalt (für zehn violente Sendungen sollten sie die Frage beantworten „How true do you think this program is in telling what life is really like?“). Das Verhalten der Kinder wurde durch

¹⁹⁷ Johnson u. a. (2002) weisen zudem selbst darauf hin, dass mit ihrer Untersuchungsanlage kein strenger Kausalnachweis erbracht wurde, wie ihn experimentelle Studien liefern könnten, und dass möglicherweise nicht alle Drittvariablen kontrolliert worden sind. Eine weitere Schwäche liegt darin, dass die Durchführung der Untersuchung und der Auswertungen in der Veröffentlichung von Johnson u. a. (2002) nur rudimentär dokumentiert und teilweise missverständlich dargestellt wird. Dies hat methodische Kritik auf den Plan gerufen (vgl. Tillekens 2002), deren Berechtigung wegen der lückenhaften Dokumentation der Originalstudie allerdings schwierig zu beurteilen ist und in ihrer Schlussfolgerung, dass die Daten in Wirklichkeit die Harmlosigkeit von Gewalt nachgewiesen hätten, ebenfalls überzogen sein dürfte.

¹⁹⁸ Vgl. dazu Huesmann/Eron 1986; Huesmann/Lagerspetz/Eron 1984.

¹⁹⁹ 505 dieser Kinder wurden zudem 1979 erneut befragt. Diese Informationen wurden jedoch in der vorliegenden Studie nicht herangezogen.



Einstufungen Gleichaltriger gemessen. Zur Beurteilung der intellektuellen Fähigkeiten wurden – abgesehen von einem eigens durchgeführten Test – die Schulzeugnisse herangezogen. Auch Interviews mit den Eltern fanden statt, wobei deren Bildungsniveau, der Beruf des Vaters, die Aggressivität der Eltern, ihr Fernsehverhalten (Häufigkeit und Gewaltkonsum) sowie ihr Erziehungsverhalten (z. B. Ablehnung des Kindes, harte Bestrafung usw.) erhoben wurden.

In der Nachfolgestudie gelang es den Forschern, zwischen 1992 und 1995 einen Großteil der ursprünglichen Teilnehmer wieder ausfindig zu machen und erneut zu interviewen (persönlich bzw. telefonisch/schriftlich), so dass sie schließlich über Langzeitdaten für 329 Personen verfügten (153 männlich, 176 weiblich), die inzwischen ein Durchschnittsalter von 22 Jahren hatten. Darüber hinaus wurde mit dem Einverständnis der Probanden eine weitere Person (kein Verwandter; bevorzugt der Lebenspartner) interviewt, von der die Teilnehmer angegeben hatten, dass sie sie am besten kenne. In den Interviews in den 90er Jahren wurde der Fernsehkonsum der Probanden erhoben (Nennung der drei Lieblingssendungen und der Sehhäufigkeit; die Gewalt der Programme wurde wiederum durch externe Rater eingestuft). Daten über ihr Aggressionsverhalten stammten aus Selbstangaben, den Angaben der weiteren interviewten Person sowie Daten aus dem Kriminalitäts- und Verkehrsverstoßregister.²⁰⁰

Vier Fragen standen in der Untersuchung von Huesmann u. a. (2003) im Zentrum:

1. In welchem Ausmaß erlaubt der Konsum von Fernsehgewalt in der Kindheit die Vorhersage späterer Aggression bzw. Gewalt?
2. Bestehen in dieser Hinsicht Geschlechtsunterschiede?
3. Spielt das Ausmaß der Identifikation mit aggressiven Protagonisten oder die Wahrnehmung von Fernsehprogrammen als realistisch eine Rolle?
4. In welchem Maße besteht die Möglichkeit, dass ein eventuell festgestellter, positiver Zusammenhang darauf zurückzuführen ist, dass aggressive Kinder Gewaltdarstellungen bevorzugen, bzw. inwieweit zeichnen Drittvariablen verantwortlich?

Die Studie ergab, dass der Fernsehgewaltkonsum der Kinder im Alter zwischen 6 und 9 Jahren, ihre Identifikation mit gleichgeschlechtlichen TV-Figuren und ihre Wahrnehmung von Fernsehgewalt als realistisch in einem signifikanten Zusammenhang mit ihrem Aggressionsverhalten als Erwachsene stand. Dies galt in Bezug auf physische Aggression für beide Geschlechter,²⁰¹ in Bezug auf „indirekte“ Aggression²⁰² war nur

²⁰⁰ Einbezogen wurden nur Verstöße im Zusammenhang mit „moving traffic“, d. h. z. B. keine Parksünden.

²⁰¹ Dass insgesamt aber etwa gleich starke Effekte für Männer und Frauen gefunden wurden, erklären die Verfasser (2003, S. 217) damit, dass die feministische Bewegung in den 60er und 70er Jahren zu einem Wandel sozialer Normen für angemessenes weibliches Verhalten und damit auch zu einer Enthemmung weiblicher Aggression geführt habe. Zudem seien im Fernsehen mehr aggressive weibliche Modelle zu finden gewesen.

²⁰² „Indirekte“ Aggression wurde über eine Skala gemessen, die z. B. danach fragte, wie oft die Probanden einer Person, mit der sie Probleme hatten oder auf die sie wütend waren, Dinge wegnahmen oder versuchten, sie bei anderen schlechtmachen.



für Frauen eine Beziehung festzustellen. Huesmann u. a. erklären dies damit, dass weibliche Fernsehfiguren in den 70er Jahren mehr indirektes als direktes Gewaltverhalten gezeigt hätten.

Für den festgestellten Zusammenhang zwischen Fernsehverhalten und Gewalttätigkeit zeichneten in erster Linie diejenigen verantwortlich, die in ihrer Kindheit Extremseher von Gewalt waren (operationalisiert als die 20% der Probanden mit dem jeweils höchsten Gewaltkonsum, der stärksten Wahrnehmung von Fernsehgewalt als realistisch und der ausgeprägtesten Identifikation mit gleichgeschlechtlichen aggressiven Protagonisten).

Um Aussagen über den Beitrag von Fernsehgewalt zu einer *Veränderung* des Aggressionsverhaltens treffen zu können, führten die Verfasser eine Regressionsanalyse durch, in der das Gewaltverhalten in der Kindheit kontrolliert wurde. Dabei zeigte sich, dass für Männer und Frauen Fernsehgewaltkonsum in der Kindheit, die Identifikation mit gleichgeschlechtlichen Fernsehfiguren und die Wahrnehmung von Fernsehgewalt als realistisch das Gewaltverhalten über das aufgrund bereits bestehender Aggressivität zu erwartende Maß hinaus beeinflusste.

Des Weiteren untersuchten die Forscher *interaktive Effekte* der verschiedenen von ihnen erhobenen Variablen zur Rezeption von Fernsehgewalt. Dabei stellten sie fest, dass die Identifikation mit gleichgeschlechtlichen Fernsehfiguren und die Wahrnehmung violenter Fernsehinhalte als realistisch den Effekt des generellen Fernsehgewaltkonsums nur bei Männern (nicht jedoch bei Frauen) zusätzlich verstärkte.²⁰³

Eine von den Forschern durchgeführte *Drittvariablenkontrolle* ergab, dass der Zusammenhang zwischen Fernsehgewaltkonsum und späterem Gewaltverhalten unabhängig war von der Aggressivität in der Kindheit, der Schichtzugehörigkeit und den intellektuellen Fähigkeiten der Kinder. Überraschenderweise blieb diese Beziehung auch unabhängig von der Aggressivität der Eltern, deren „mobility orientation“ (d. h. z. B. die Bereitschaft, für das eigene Fortkommen Opfer zu bringen), deren Fernsehverhalten und Erziehungsstil bestehen, woraus die Verfasser allerdings nicht folgern, dass das elterliche Verhalten grundsätzlich keinerlei Bedeutung für Aggressions- und Fernsehverhalten besitze.

Im Hinblick auf eine *umgekehrte Kausalität*, d. h. einen höheren Fernsehgewaltkonsum aufgrund stärkerer aggressiver Verhaltenstendenzen, konnten die Verfasser keinen Effekt für Männer und nur einen geringen Effekt für Frauen finden.²⁰⁴ Wenn die Zusammenhänge auch nicht signifikant waren, so waren sie doch alle positiv. Es gab auch keine andere Variable, die das Fernsehverhalten als Erwachsener besser erklärte. Auch zeigte ein Vergleich der beiden Befragungen in der Kindheit, dass hier durchaus

²⁰³ Hierzu bieten die Forscher folgende, aufgrund ihrer Daten allerdings nicht nachzuprüfende Erklärung an: Möglicherweise beruht die Beziehung zwischen Fernsehgewaltkonsum in der Kindheit und späterer Aggressivität eher auf Desensibilisierungseffekten als auf Beobachtungslernen. Die Autoren vermuten, dass Desensibilisierung nicht so stark wie Beobachtungslernen von einer Identifikation mit den Fernsehfiguren und der Wahrnehmung des Realitätsgehalts abhängt.

²⁰⁴ Die Verfasser (2003, S. 218) betonen, dass nicht experimentelle Längsschnittdaten keinen starken Kausalbeweis liefern können, aber geeignet sind, die jeweilige Plausibilität der beiden Kausalrichtungen zu überprüfen.



positive signifikante Zusammenhänge zwischen Aggressivität und Fernsehgewaltkonsum existierten. Diesen Befund erklären die Verfasser mit der „*Rechtfertigungstheorie*“, d. h. aggressivere Kinder sehen mehr Mediengewalt, weil sie ihr eigenes Verhalten dann als normal einstufen können. Daraus resultiert über den Prozess des Beobachtungslernens ein Zuwachs aggressiver Skripts, Schemata und Überzeugungen, die die Wahrscheinlichkeit gewalttätigen Verhaltens weiter steigern. Den Geschlechtsunterschied erklären die Verfasser damit, dass es in einer Kultur, in der weibliche Aggressivität weniger akzeptiert wird als männliche, wichtiger sei, sich über den Medienkonsum der Rechtfertigung des eigenen Verhaltens zu versichern. Insgesamt erwies sich der Zusammenhang zwischen Fernsehgewaltkonsum in der Kindheit und späterer Aggression allerdings als ungefähr doppelt so stark wie der zwischen Aggressivität in der Kindheit und späterem Fernsehgewaltkonsum.

Eine wichtige Konsequenz der Studie besteht darin, dass Mediengewalt langfristige negative Effekte vor allem auf Kinder zu haben scheint. Mediengewalt scheint Kinder aus allen Schichten negativ beeinflussen zu können. Mit anderen Worten, nicht nur das für Gewalt „prädestinierte“ Kind, sondern auch „normale“ Kinder erscheinen gefährdet. Als besonders gefährlich stufen die Autoren (2003, S. 218) Filme ein, in denen sich das Kind mit dem gewalttätigen Protagonisten identifiziert, die Handlung als der Wirklichkeit entsprechend wahrnimmt und der aggressive Protagonist belohnt wird.

Des Weiteren soll eine Studie Erwähnung finden, die sich zwar nur über einen Zeitraum von ca. einem halben Jahr erstreckt, aufgrund ihres Längsschnitt-Designs aber ebenfalls einige Hinweise auf die Kausalitätsrichtung des Zusammenhangs zwischen Mediengewaltkonsum und Gewaltverhalten liefern kann. Douglas A. Gentile, Jennifer R. Linder und David A. Walsh (2003) befragten 236 Schülerinnen und Schüler der 3., 4. und 5. Klasse aus vier Schulen (48% weiblich, 52% männlich) zu zwei Zeitpunkten eines Schuljahres (Zeitpunkt 1: November 2000–Februar 2001, Zeitpunkt 2: April 2001–Mai 2001) nach ihrem Medienkonsum (einbezogen wurden Fernsehen, Filme/Videos sowie Computerspiele).²⁰⁵ Das Gewaltverhalten der Kinder wurde durch Selbstangaben und durch Einschätzungen von Gleichaltrigen sowie Lehrerinnen und Lehrern erhoben. Dabei wurden verbale, physische Aggression und Beziehungsaggression (vgl. Kapitel 2.1) ebenso berücksichtigt wie prosoziales Verhalten. Darüber hinaus wurde als Maß für Auswirkungen von Gewaltdarstellungen auf die Einstellungen der Rezipienten der feindliche Attributionsbias (vgl. Kapitel 3.3.5, 4.4.2) der Probanden durch zehn Geschichten mit verschiedenen Provokationssituationen und unklarer Intention des Verursachers erhoben, zu denen die Versuchspersonen zwei Fragen (Intention des Provokateurs und Beurteilung seines Verhaltens als gemein oder nicht) beantworten sollten.

Die Verfasser konstatierten, dass zu beiden Messzeitpunkten ein signifikanter Zusammenhang zwischen medialem Gewaltkonsum und einem feindlichen Attributionsbias sowie verschiedenen Formen des Gewaltverhaltens bestand. Auch existierte eine signifikante Beziehung zwischen dem Gewaltmedienkonsum zum Zeitpunkt 1 mit den

²⁰⁵ Den Gewaltgehalt der genannten Lieblingsmedienprodukte ließen die Verfasser die Befragten selbst einschätzen, was problematisch ist.



kognitiven und verhaltensbezogenen Gewaltmaßen zu Zeitpunkt 2. Diese war geschlechtsunabhängig. Ein ähnliches Bild zeigte sich auch in Bezug auf den Zusammenhang zwischen medialem Gewaltkonsum zu Zeitpunkt 1 und *Veränderungen* der Aggressionsmaße zwischen Zeitpunkt 1 und 2. Die Verfasser stellten fest, dass die Medienrezeption zu Zeitpunkt 1 nicht nur spätere Aggressivität voraussagte, sondern auch, dass sich Kinder zu einem späteren Zeitpunkt *in höherem Maße* aggressiv und *in geringerem Maße* prosozial verhielten als zuvor. Zwischen Einstellungen und Verhaltensweisen zu Zeitpunkt 1 und dem Medienverhalten zu Zeitpunkt 2 fanden die Forscher ebenfalls signifikante Korrelationen, was auf einen Einfluss violenter Prädispositionen auf den Medienkonsum hindeutet. Insgesamt sprechen die Befunde nach Gentile, Linder und Walsh für einen zumindest kurzfristig wechselseitigen Zusammenhang zwischen der Rezeption violenter Medieninhalte und Gewaltverhalten. Des Weiteren fragten die Autoren nach dem Risikobeitrag der verschiedenen Variablen zur Herausbildung von Aggressionsverhalten. Demnach weisen sowohl ein feindseliger Attributionsbias als auch Geschlecht, Mediengewaltkonsum und früheres Aggressionsverhalten eine Beziehung zu späteren Gewalthandlungen auf. Treten diese Risikofaktoren gemeinsam auf, so ist mit höherer Wahrscheinlichkeit mit aggressivem Verhalten zu rechnen.

Dass zwischen Mediengewaltkonsum und Gewaltverhalten ein Wechselwirkungsprozess besteht, nehmen auch Michael D. Slater u. a. (2003) an. Die Forscher gehen davon aus, dass sich beide Faktoren wechselseitig verstärken und beschreiben diesen Prozess als „Modell der Abwärtsspirale“ („*Downward Spiral Model*“). Dieses Modell charakterisieren sie folgendermaßen (Slater u. a. 2003, S. 714): „This model accounts for both selective exposure due to aggressive tendencies resulting in choice of violent media content and for the effects of exposure to such content on subsequent aggressiveness. The central proposition of this model is that although aggressive tendencies may lead youth to seek out media content consistent with those tendencies, the resulting exposure reinforces and exacerbates those aggressive tendencies.“

Die Forscher führten eine Panel-Untersuchung durch, bei der die Probanden innerhalb eines Zeitraums von zwei Jahren viermal befragt wurden. An der ersten Befragung nahmen 2.550 Schülerinnen und Schüler der 6. oder 7. Klasse (Durchschnittsalter ca. 12 Jahre) von 20 Schulen aus zehn Regionen der USA teil. Von 1.778 Schülerinnen und Schülern lagen Daten zu allen vier Befragungszeitpunkten vor. Die Schülerinnen und Schüler gaben Auskunft über ihren Medienkonsum (Nutzung von Actionfilmen, Computer- und Videospiele, in denen Waffen gebraucht werden, sowie Besuch von Internet-Seiten, die Gewalt enthalten oder empfehlen) 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 Internet-Nutzung einbezogen.

Slater u. a. stellten fest, dass der Gewaltkonsum zu einem bestimmten Zeitpunkt mit Aggressivität zum gleichen Zeitpunkt einherging. Außerdem hing der Gewaltfilmkonsum zu einem früheren Zeitpunkt statistisch signifikant mit der Aggressivität zu einem späteren Zeitpunkt zusammen. Aggressivität zeigte zwar einen Zusammenhang mit



Mediengewaltkonsum zum gleichen, nicht jedoch zu einem späteren Zeitpunkt.²⁰⁶ Die Verfasser schließen aus ihren Befunden, dass sich Aggressivität und Mediengewaltkonsum wechselseitig verstärken. Aufgrund ihrer Befunde vertreten sie einen Risikogruppenansatz, wenn sie folgern: „A downward spiral model suggests that although the negative effects may be slight for youth with little inclination to aggressiveness, such youth are also less likely to extensively use such media content. Those youth with such a predisposition are likely to have such predispositions reinforced, and their preexisting aggressive tendencies magnified.“²⁰⁷

Zusammenfassung:

Langfriststudien ermöglichen die Untersuchung kumulativer Medienwirkungen und können Hinweise auf die Kausalrichtung von Zusammenhängen liefern. Aufgrund des aufwendigen Forschungsdesigns liegen allerdings nur wenige derartige Studien vor. Von den vorhandenen sind einige, obwohl sie regelmäßig als Belege für schädliche Auswirkungen von Mediengewalt zitiert werden, aufgrund methodischer Defizite nur eingeschränkt (Johnson u. a. 2002) oder überhaupt nicht (Centerwall 1992) brauchbar. Die bislang erzielten Befunde sprechen z. T. dafür, dass der Konsum von Mediengewalt langfristig zu negativen Auswirkungen auf das Verhalten führen kann. Diese Kausalitätsrichtung des Zusammenhangs ist bislang besser belegt und wird durch stärkere Korrelationen gestützt als die umgekehrte Vermutung, dass eine bereits bestehende violente Prädisposition die Präferenz für entsprechende Fernseh-inhalte verursacht. Auch für die Annahme, dass Aggressivität das Fernsehverhalten beeinflusst, gibt es allerdings einige Anhaltspunkte, so dass die Möglichkeit eines wechselseitigen Zusammenhangs von Mediengewaltkonsum und Gewaltverhalten besteht. Bei der Interpretation der Forschungsergebnisse ist allerdings Vorsicht im Hinblick auf allzu einfache und direkte Kausalschlüsse angebracht, denn mit der Länge des Untersuchungszeitraums wächst auch die Wahrscheinlichkeit, dass (von den Forschern nicht ausreichend berücksichtigte) intervenierende Variablen eine Rolle spielen und den Zusammenhang zwischen Mediengewalt und Gewaltverhalten beeinflussen.

²⁰⁶ Es kann allerdings, wie Slater u. a. (2003, S. 732) selbst betonen, nicht ausgeschlossen werden, dass eine Drittvariable wie die Veränderung des Entwicklungsstandes sowohl den Mediengewaltkonsum als auch die Aggressivität beeinflusst. Auf der Basis ihrer Datenauswertung halten die Verfasser diese Möglichkeit jedoch für unwahrscheinlich.

²⁰⁷ Als besonders gefährdet betrachten Slater u. a. (2003, S. 731) männliche Jugendliche (bei denen Aggressivität sozial akzeptabler sei als bei weiblichen), Sensation-Seeker (die eher bereit seien, Risiken einzugehen) oder Jugendliche, die aus anderen Gründen zu deviantem Verhalten neigen.



3.5.3 Meta-Analysen

Seit 1998 sind zwei neue Meta-Analysen erschienen: Matthew Hogben (1998) untersuchte Studien mit verschiedenen Operationalisierungen von Aggression (aggressives Verhalten, aggressive Einstellungen, aggressive Persönlichkeit), während sich bisherige Meta-Analysen zumeist auf Untersuchungen beschränkt haben, in denen violentes Verhalten erhoben wurde. Hogben bezog allerdings nur Studien ein, die den Konsum von Fernsehgewalt unter natürlichen Bedingungen untersucht haben, und schloss solche aus, in denen diese Variable kontrolliert oder manipuliert wurde. Insgesamt gingen 30 zwischen 1958 und 1992 veröffentlichte Studien mit 56 Zusammenhangsmaßen in seine Untersuchung ein. Über alle Studien hinweg fand Hogben, dass Fernsehgewalt mit einem kleinen Anstieg der Aggression beim Rezipienten einherging.²⁰⁸ Außerdem stellte Hogben fest, dass die Effektgröße mit dem Publikationsjahr der Studie anstieg, allerdings ab 1980 stagnierte. Hogben erklärt den Anstieg des Effekts mit dem zunehmenden Gewaltgehalt des Fernsehens, vermutet aber, dass ein (1980 eingetretener) „Deckeneffekt“ existiert, an dem die Effektstärke ihr Maximum erreicht und auch durch eine weitere Zunahme der Gewaltexposition nicht mehr gesteigert wird. Diese Interpretation ist allerdings insofern mit Vorsicht zu behandeln, als sie voraussetzt, dass die Probanden in den nach 1980 erschienenen Studien tatsächlich einem höheren Gewaltgehalt ausgesetzt waren als die Teilnehmer an den älteren Untersuchungen. Eine Betrachtung der nach 1980 erschienenen Untersuchungen ergab außerdem, dass die Effekte für Kinder stärker ausfielen als für Erwachsene. Darüber hinaus analysierte Hogben auch den Einfluss von drei Medieninhaltsvariablen auf die Effektstärke (vgl. dazu ausführlicher Kapitel 3.4.2). Dabei stellte sich heraus, dass als gerechtfertigt dargestellte Mediengewalt eine stärkere Wirkung hatte als Mediengewalt, die als nicht gerechtfertigt präsentiert wurde. Studien, die unrealistische (d. h. unrealistisch geringe oder gar keine) Konsequenzen von Gewalthandlungen zeigten, stellten stärkere Effekte fest als solche, in denen die Konsequenzen von Gewalt in angemessener, d. h. realistischer Weise zu sehen waren. Nicht ganz unabhängig von den dargestellten Konsequenzen ist die dritte von Hogben untersuchte Inhaltsvariable, die sich darauf bezieht, wie realistisch das Umfeld der Gewaltdarstellung ist, d. h. ob Gewalt etwa in Science Fiction-Filmen oder Cartoons oder in realistischeren Formaten präsentiert wird. Hierbei stellte sich heraus, dass unglaubliche Gewaltsituationen stärkere Effekte bewirkten als realistischere. Dieses Ergebnis widerspricht allerdings völlig den in anderen Studien erzielten Befunden, die auf eine stärkere Wirkung realitätsnah dargestellter Gewalt hinweisen (vgl. dazu Kapitel 3.4.2.6).²⁰⁹

²⁰⁸ Der Wert von $d = 0,21$ entspricht $r = 0,11$ (vgl. Comstock/Scharrer 2003, S. 208) und ist damit als gering einzustufen (vgl. dazu Fußnote 211).

²⁰⁹ Hogben (1998, S. 225f.) argumentiert: „Televised aggression that is portrayed in implausible situations (e.g., science fiction) or with implausible characters (e.g., cartoon characters) is seen as less believable by viewers and as less serious [...]. Given this situation, televised aggression in implausible settings should be more strongly associated with viewer aggression than when it is in plausible settings.“ Die Logik dieser Argumentation wird allerdings nicht weiter begründet und erschließt sich nicht. Auch über Gründe für das Zustandekommen des Ergebnisses der Meta-Analyse lässt sich auf Basis der Publikation von Hogben wegen der mangelnden Nachvollziehbarkeit des Vorgehens keine Aussage treffen.



Die zweite Meta-Analyse wurde von Brad J. Bushman und Craig A. Anderson 2001 (vgl. auch Anderson/Bushman 2002a; 2002c) veröffentlicht. Die Forscher führten eine kumulative Meta-Analyse durch und bildeten die Stärke der gefundenen Korrelationen zwischen 1975 und 2000 in Fünf-Jahres-Intervallen ab. Berücksichtigt wurden nur solche Untersuchungen, die aggressives Verhalten als abhängige Variable gemessen haben. Die Verfasser konnten 202 unabhängige Stichproben identifizieren, die über 43.000 Versuchspersonen umfassten. Insgesamt fanden die Verfasser einen signifikant positiven Zusammenhang zwischen Mediengewalt und Gewaltverhalten. Dies galt sowohl für experimentelle als auch für nicht experimentelle Untersuchungen, wobei – nicht überraschend – die Effekte für experimentelle Studien stärker ausfielen. Im Zeitverlauf betrachtet blieben die Effekte für experimentelle Studien weitgehend stabil, während die Effektstärke für nicht experimentelle Studien anstieg.²¹⁰ Eine weitere Differenzierung der Effektstärken verschiedener Untersuchungsdesigns (vgl. Anderson/Bushman 2002a; 2002c) zeigte ungefähr gleich starke Effekte für Querschnitt- und Längsschnittstudien ($r = 0,18$ bzw. $r = 0,17$). Höher war auch die Korrelation für Feldexperimente nicht ($r = 0,19$); Laborexperimente fanden eine etwas größere Effektstärke ($r = 0,23$).²¹¹

Neben den zwei geschilderten Meta-Analysen sind seit 1977 fünf weitere erschienen, die sich mit der Wirkung von Fernsehgewalt beschäftigt haben (für einen Überblick vgl. Comstock/Scharrer 2003; Comstock 2004; Strasburger/Wilson 2003, S. 72–75; zu weiteren, spezielleren Meta-Analysen vgl. Kapitel 4.4, 4.7, 9). Comstock (2004, S. 198) kommt nach einer Sichtung aller sieben vorliegenden Meta-Analysen zu dem Ergebnis: „These analyses irrefutably confirm that there is a positive correlation between exposure to violent television and movie portrayals and engagement in aggressive or antisocial behavior.“ Allerdings ist – wie eingangs bemerkt – zu berücksichtigen, dass diverse einbezogene Studien methodische Defizite aufweisen und die Effekte unter unterschiedlichen Bedingungen verschieden groß ausfallen. Nicht zu allen diesen Bedingungen (v. a. verschiedenen Arten von Inhalten und verschiedenen Personengruppen) existieren bereits so viele Studien, dass eine Meta-Analyse sinnvoll wäre. Die in den Meta-Analysen festgestellte Effektgröße ist zudem nicht besonders groß. Die Zusammenhangsmaße der sieben Meta-Analysen rangieren zwischen $r = 0,11$ (Hogben 1998) und $r = 0,31$ (Paik/Comstock 1994), was eine geringe bis mittlere Effektstärke bedeutet. Dem entspricht eine Varianzaufklärung von 1 bis 9%, d. h. höchstens 9% der festgestellten Aggression der Rezipienten werden durch den Konsum von Fernsehgewalt erklärt. Dieses Ergebnis unterstreicht die von der Forschung immer wieder betonte Tatsache, dass Gewaltverhalten nicht auf eine einzige Ursache, sondern auf ein ganzes Bündel

²¹⁰ Die Verfasser (2001, S. 485) nennen vier mögliche Ursachen für diesen Befund: 1. Könnte die Methodik der Untersuchungen verbessert worden sein; 2. könnte der Medien- und damit auch der Mediengewaltkonsum angestiegen sein; 3. könnte sich der Gewaltgehalt der Medien erhöht haben und 4. würde die Effektgröße auch steigen, wenn ein größerer Anteil der Bevölkerung violentere und ein entsprechend größerer Anteil weniger violente Medieninhalte konsumieren würde.

²¹¹ Nach einem vielfach angewandten, von Cohen (1977; vgl. auch Rosenthal/Rosnow/Rubin 2000) vorgeschlagenem Kriterium, können Korrelationskoeffizienten von $r = 0,10$ als klein, von $r = 0,30$ als mittel und von $r = 0,50$ als groß bezeichnet werden.



von Faktoren zurückzuführen ist (vgl. Kapitel 3.4). Bei der zunächst gering erscheinenden Effektgröße ist zudem zu berücksichtigen, dass der geringe Effekt für den Durchschnitt der Probanden eines Samples für einige Probanden eine durchaus große Gefährdung bedeuten kann. Außerdem kann selbst ein geringer Anteil gefährdeter Personen angesichts der Verbreitung der Fernsehnutzung, auf die Gesamtbevölkerung bezogen und in absoluten Zahlen betrachtet, ein ernstzunehmendes Problem darstellen. Um die Bedeutung der Effektstärke zu veranschaulichen, nehmen Bushman und Anderson (2001) einen Vergleich mit den Ergebnissen von Meta-Analysen zu anderen Zusammenhängen, v. a. aus dem medizinischen Bereich, vor. In diesem Vergleich stellt sich der Zusammenhang zwischen Mediengewalt und Aggression zwar als etwas geringer dar als der zwischen Rauchen und Lungenkrebs, aber z. B. größer als der zwischen Kondomgebrauch und sexuell übertragenen AIDS-Infektionen, Nikotinplaster und dem Aufgeben des Rauchens, Kalziumkonsum und Knochenmasse usw. Allerdings sind solche Vergleiche mit Vorsicht zu behandeln, weil relativ eindeutig zu beobachtende und leichter zu operationalisierende medizinische Zusammenhänge kaum mit sozialen Fragestellungen und sehr verschieden und oft nur indirekt messbaren Variablen gleichgesetzt werden können, wie sie in der Medien-und-Gewalt-Forschung vorherrschen.²¹²

Zusammenfassung:

Meta-Analysen, die eine quantitative Schätzung des Zusammenhangs zwischen Mediengewalt und Aggression beim Rezipienten über verschiedene Studien hinweg vorgenommen haben, sprechen für einen geringen bis mittelgroßen Einfluss von Fernsehgewalt auf die Gewalttätigkeit der Zuschauer. Der Beitrag von Mediengewalt zur Erklärung des Gewaltverhaltens beträgt höchstens 9%, wobei allerdings zu beachten ist, dass diesem Befund auch einige methodisch nicht einwandfreie Studien zugrunde liegen. Dennoch unterstreicht dieses Resultat, dass Mediengewalt nur einen von vielen Faktoren beim Zustandekommen von Aggression darstellt. Dabei sollte jedoch nicht aus den Augen verloren werden, dass es sich bei dem Ergebnis um einen Durchschnittswert handelt und die Wirkung von Mediengewalt bei bestimmten Medieninhalten bzw. bei bestimmten besonders gefährdeten Personengruppen stärker ausfallen kann.

IV.

Wirkungen von Gewalt in Computerspielen

4.1 Vorbemerkungen

Eine weitere Mediengattung, die in letzter Zeit in der Medien-und-Gewalt-Forschung vermehrte Aufmerksamkeit findet, sind Computerspiele. Dieses Forschungsinteresse erscheint nicht zuletzt aufgrund der mittlerweile weiten Verbreitung dieses „neuen“ Mediums gerechtfertigt. In Haushalten in Deutschland befanden sich nach Angaben des „Verbandes der Unterhaltungssoftware Deutschland e. V.“ (2003) 2003 ca. 10 Mio. Spielekonsolen, auf die etwa 19 Mio. Personen ab 10 Jahren zugreifen konnten. 2003 wurden in Deutschland ca. 26 Mio. PC-Spiele und 16 Mio. Konsolenspiele verkauft. In den USA betragen die Verkaufszahlen für Computer- und Videospiele nach Angaben der „Entertainment Software Association“ im Jahr 2003 239 Mio. Stück, was knapp zwei Spielen pro Haushalt entspricht.

Zwar werden in der Forschung auch mögliche positive Wirkungen elektronischer Spiele untersucht (vgl. z. B. Funk 2002; Klimmt 2004), negative Effekte, insbesondere gewalthaltiger Spiele, haben allerdings größere Aufmerksamkeit gefunden. Zum erhöhten Interesse, auch der breiten Öffentlichkeit, an den Wirkungen solcher Spiele haben neben dem Aufkommen immer realistischer gestalteter und immer gewalthaltigerer Spiele²¹³ auch Ereignisse wie das Massaker an der „Columbine Highschool“ in Littleton oder der Amoklauf von Erfurt beigetragen, da die jugendlichen Täter intensive Konsumenten violenter Computerspiele gewesen sind. Insbesondere die so genannten „Ego-Shooter“ (erstes Spiel: „Doom“ 1993), gewalthaltige Spiele, bei denen der Spieler das Geschehen aus einer Ich-Perspektive wahrnimmt,²¹⁴ sind in diesem Zusammenhang in den Fokus des Interesses gerückt. Autoren, wie z. B. der ehemalige Oberstleutnant der US Army und Professor für Psychologie an der Militär-Akademie in West Point und der State University von Arkansas, Dave A. Grossmann, propagieren einen simplen Ursache-Wirkungs-Zusammenhang, der in der Öffentlichkeit auf große Resonanz stößt. Grossman („Stop teaching our kids to kill“ 1999) argumentiert v. a. mit der Tatsache, dass das Militär in den Vereinigten Staaten Computerspiele verwende,²¹⁵ um Soldaten für Kampfeinsätze zu trainieren und Tötungshemmungen abzubauen, und

²¹³ Zur Geschichte der Computerspiele vgl. z. B. Anderson 2003, S. 143–148; Gentile/Anderson 2003, S. 137–139; Kent 2001 und Lischka 2002; 2003a.

²¹⁴ Vgl. dazu z. B. Eichner 2002; Fromm 2002; Gieselmann 2002; Kübler 2003; Wiemken 2003.

²¹⁵ Vgl. hierzu sowie zu dem Spiel „America’s Army“, einem Rekrutierungsinstrument, ausführlicher Gieselmann 2002; Lischka 2003b; Schmundt 2004.



bezeichnet Computerspiele als „Tötungssimulatoren“.²¹⁶ So simpel wie manche Gegner violenter Computerspiele argumentieren jedoch auch Vertreter der Harmlosigkeit von Computerspielen wie etwa die amerikanische „Interactive Digital Software Association“²¹⁷ (2001), die in einem auf ihrer Homepage verbreiteten Bericht nicht nur selektiv Forschungsbefunde verbreitet, die keine deutlichen Zusammenhänge zwischen Computerspielen und Gewaltverhalten aufzeigen konnten, sondern auch folgende haarsträubende Argumentation vertritt: Da die Jugendgewalt in der Zeit, in der sich Computerspiele verbreiteten, gesunken sei und da andere Länder, in die gewalthaltige Spiele verkauft würden, eine deutlich niedrigere Verbrechensrate hätten als die USA, könnten Computerspiele nicht die Ursache für Gewalthandlungen sein.

Im Folgenden soll versucht werden, jenseits so kurzschlussartiger Folgerungen einen Überblick über den wissenschaftlichen Kenntnisstand zur Gefährlichkeit von violenten Computerspielen zu liefern. Nach einigen kurzen definitorischen Anmerkungen sollen in diesem Kapitel zunächst Nutzungsumfang und Nutzungsmotive von Computerspielen behandelt werden, bevor sich die Darstellung dem Gewaltgehalt von Computerspielen und insbesondere den bislang vorliegenden Wirkungsbefunden zuwendet. Dabei sei bereits an dieser Stelle auf diverse methodische Mängel hingewiesen, die eine vorsichtige Interpretation der einzelnen Studien angeraten erscheinen lassen, und auf die abschließend bei einer Bewertung des Forschungsstandes noch einmal ausführlicher eingegangen werden soll.

4.2 Definitionen

Bei der Beschäftigung mit Computerspielen stößt man auf eine recht uneinheitliche, teilweise verwirrende Begrifflichkeit, die Bezeichnungen wie Bildschirmspiele, Arcade-Spiele Videospiele, Computerspiele oder Handhelds umfasst.²¹⁸

Während *Bildschirmspiele* einen Oberbegriff darstellen, sind *Computerspiele* Spiele, die für den Einsatz auf dem PC konzipiert sind. *Videospiele* laufen auf eigens für Spielzwecke gebauten Geräten, den so genannten Konsolen, die an den Fernseher angeschlossen werden (z. B. Sony Playstation, Nintendo64 bzw. Nintendo Game Cube, Microsoft Xbox). *Arcade-Spiele*, d. h. Spieleautomaten mit Münzeinwurf, wie sie in Spielhallen zu finden sind, und *Handhelds*, d. h. tragbare Spielgeräte wie der „Gameboy“, können als spezielle Formen der Videospiele betrachtet werden.

²¹⁶ Zu kritischen Auseinandersetzungen mit der Argumentation Grossmans vgl. Fritz 2000 und Goldstein 2000, die die Unterschiede zwischen der Wirkung auf Soldaten und der Wirkung auf „normale“ Spieler betonen, so z. B. die unterschiedlichen Motive der Spielnutzung.

²¹⁷ Heute: „Entertainment Software Association“.

²¹⁸ Zur Begrifflichkeit vgl. z. B. Fritz 2003a; Klimmt 2004, S. 696f., 700f.; Ladas 2002, S. 34–37.



Ebenfalls erwähnenswert ist der Begriff der *Online-Spiele*, einer Form des PC-Spiels, die über das Internet gespielt wird.²¹⁹ Besonders geeignet ist das Internet für *Netzwerkspiele* (z. B. „Counterstrike“ 1998), d. h. Spiele, die gemeinsam mit anderen und/oder gegen andere gespielt werden.²²⁰

Da in der Forschung bislang eine Differenzierung der Wirkung violenter Spielinhalte nach den verschiedenen Spielplattformen kaum stattgefunden hat,²²¹ soll in diesem Kapitel, dem Alltagsprachgebrauch folgend, allgemein von „Computerspielen“ die Rede sein.

4.3 Wirkungspotenzial

4.3.1 Nutzungsumfang und Genrepräferenz

Um das Gefährdungspotenzial von Computerspielen besser beurteilen zu können, ist es sinnvoll, sich zunächst die Verbreitung dieser Freizeitbeschäftigung, v. a. unter Kindern und Jugendlichen, näher anzusehen.

Auskunft über die Medien- und auch die Computerspielnutzung von Kindern in Deutschland gibt z. B. die vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest herausgegebene Studie „Kinder und Medien“ 2003 („KIM-Studie 2003“), für die eine repräsentative Stichprobe von 1.201 6- bis 13-jährigen Kindern sowie ihre „primäre Erziehungsperson“ befragt wurden. Die Untersuchung ergab, dass 70 % der 6- bis 13-jährigen Kinder zumindest gelegentlich einen Computer benutzen.²²² Spielen ist dabei die Tätigkeit, die Kinder am Computer am häufigsten ausüben. 70 % der PC-Nutzer gaben an, alleine, 53 % mit anderen gemeinsam mindestens einmal wöchentlich Computerspiele zu spielen. Durchschnittlich 37 % der Kinder spielen bis zu 30 Minuten, 41 % zwischen 30 und 60 Minuten und 19 % mehr als 60 Minuten täglich. Jungen spielen deutlich länger als Mädchen und ältere Kinder deutlich länger als jüngere.²²³ Was die Art der Spiele

²¹⁹ Bei Online-Spielen lässt sich unterscheiden zwischen Online-Adaptionen von Gesellschaftsspielen (z. B. Memory, Puzzle usw.), CD-ROM-basierten Netzwerkspielen mit Mehrspielerfunktion, bei denen gemeinsame Spiele über Internet-Plattformen organisiert und Spieler für einzelne Spielesitzungen zusammenschaltet werden, sowie originären Online-Spielen, bei denen Spielereigenschaften nur im Internet existieren, bei denen es sich meist um Rollen-Spiele (z. B. „Everquest“) handelt und bei denen jeder Spieler eine virtuelle Figur entwirft und führt (Vorläufer sind die so genannten „Multi-User-Dimensions“; vgl. Götzenbrucker 2001; Griffiths/Davies/Chappell 2004; jugendschutz.net 2002; Klimmt 2004, S. 701).

²²⁰ Zu den Netzwerk-Spielen insgesamt vgl. Fehr/Fritz 1998. „Counterstrike“ ist ein Zusatzmodul für den Ego-Shooter „Half-life“, das von Spielefreaks speziell für den Netzwerkeinsatz entwickelt wurde. „Counterstrike“, bei dem sich die Spieler in zwei konkurrierenden Teams organisieren und gegeneinander Aufgaben erledigen, war das erste erfolgreiche Spiel, das nur noch im Netz gespielt werden konnte (vgl. jugendschutz.net 2002).

²²¹ Während im Hinblick auf die rein technische Dimension wohl keine Unterschiede zu erwarten sind, dürfte es durchaus wichtig sein, ob Spieler alleine oder (etwa über das Internet) gemeinsam Netzwerkspiele spielen, die eine gewisse Form sozialen Verhaltens erfordern. Hier fehlt es allerdings noch an Forschungsbefunden.

²²² Ein Viertel der Kinder hat nach Angaben der Mütter eine Spielekonsole zur Verfügung.

²²³ Mädchen: 47 % bis zu 30 Minuten, 36 % 30-60 Minuten, 13 % über 60 Minuten; Jungen: 29 % bis zu 30 Minuten, 46 % 30-60 Minuten, 24 % über 60 Minuten. Kinder im Alter von 6 bis 7 Jahren: 58 % bis zu 30 Minuten, 33 % 30-60 Minuten, 8 % über 60 Minuten; Kinder im Alter von 12 bis 13 Jahren: 32 % bis zu 30 Minuten, 37 % 30-60 Minuten, 28 % über 60 Minuten.



betrifft, so sind Simulationsspiele die beliebtesten (37%), gefolgt von Strategiespielen (34%), Actionspielen (31%), Fun- und Gesellschaftsspielen (27%), Sportspielen (17%), Adventure-Spielen (16%), Jump&Run-Spielen (15%) und Lernspielen (11%). Simulationsspiele, Actionspiele, Sport- und Adventure-Spiele sind bei Jungen beliebter. Fun- und Gesellschaftsspiele, Jump&Run-Spiele und Lernspiele werden von Mädchen bevorzugt. Eigens untersucht wurde in der „KIM-Studie 2003“ die Internetnutzung, wobei sich herausstellte, dass 17% der Kinder mindestens einmal wöchentlich über das Internet Spiele herunterladen (Jungen: 21%, Mädchen: 12%) und 18% Netzspiele spielen (Jungen: 23%, Mädchen: 13%).

Aktuelle Daten liefert auch eine Ende 2003 durchgeführte Untersuchung im Auftrag der ARD/ZDF-Medienkommission und des „Kinderkanals“ („Kinder und Medien 2003“), für die 2.103 Kinder im Alter von 6 bis 13 Jahren sowie je ein Erziehungsberechtigter befragt wurden. Auch 245 Erziehungsberechtigte von Kindern zwischen 2 und 5 Jahren nahmen an der Untersuchung teil. Die Studie ergab, dass von den 6- bis 13-jährigen Kindern 8% täglich oder fast täglich und 30% einmal oder mehrmals wöchentlich auf einer Spielekonsole spielen. Bei 53% ist im Haushalt eine Spielekonsole vorhanden. 29% besitzen eine eigene Konsole. 20% der 6- bis 13-jährigen Kinder nutzen täglich oder fast täglich und 41% einmal oder mehrmals pro Woche den Computer, wobei sich auch in dieser Studie das Spielen als die beliebteste Beschäftigung am PC erwies. Alleine spielen 18% jeden oder fast jeden Tag, 58% ein- oder mehrmals pro Woche und 18% seltener. Gemeinsam spielen 6% jeden oder fast jeden Tag, 55% ein- oder mehrmals pro Woche und 31% seltener. 3% spielen täglich oder fast täglich, 19% ein- oder mehrmals wöchentlich und 33% seltener Netzspiele über das Internet. 2% laden täglich oder fast täglich, 17% ein- oder mehrmals wöchentlich und 44% seltener Spiele über das Internet herunter. Auch Vorschulkinder spielen zu 5% schon einmal oder mehrmals pro Woche auf einer Spielekonsole.

Die Studie „Kinderwelten 2004“ von Super RTL und IP Deutschland, die auf den Antworten von 960 6- bis 13-jährigen Kindern und 960 „Haupterziehern“ basiert, ergab, dass nach Angaben der Eltern in 60% der Haushalte ein „Gameboy“ vorhanden ist (46% der Kinder besitzen einen eigenen); über eine Spielekonsole verfügen 39% der Haushalte (19% der Kinder besitzen eine eigene). Ein Computer steht in 78% der Haushalte (11% der Kinder besitzen einen eigenen). Von den Kindern gaben 20% an, den „Gameboy“ häufig, 33% ihn gelegentlich zu nutzen. Bei den Konsolen betragen die Anteile der häufigen bzw. gelegentlichen Nutzer 17% bzw. 14%, bei PC-Spielen 19% bzw. 34%. Auch in dieser Untersuchung zeigten sich deutliche Geschlechtsunterschiede. Von den Jungen nutzen den „Gameboy“ 60%, Konsolen 46% und PC-Spiele 55% häufig oder gelegentlich. Bei den Mädchen betragen die entsprechenden Anteile für den „Gameboy“ 46%, für Konsolen 16% und für PC-Spiele 51%. Jungen schätzen v. a. Actionspiele, Renn- und Sportspiele und Strategiespiele, mit zunehmendem Alter auch Kampf- und Ballerspiele. Mädchen dagegen bevorzugen Quiz- und Denkspiele. Abenteuer- und Geschicklichkeitsspiele. Rollen- und Simulationsspiele sowie Jump&Run-Spiel sind den Befunden dieser Studie nach bei beiden Geschlechtern beliebt.



Informationen zur Mediennutzung von Jugendlichen sind der vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest herausgegebenen Studie „Jugend, Information, (Multi-)Media“ 2003 („JIM-Studie 2003“) zu entnehmen, für die 1.209 12- bis 19-Jährige befragt wurden. 93 % der Jugendlichen nutzen mindestens einmal monatlich in ihrer Freizeit einen Computer. Das Spielen von Computerspielen ist nach der Online-Nutzung die zweithäufigste Tätigkeit am Computer und liegt fast gleichauf mit dem Musikhören über den PC (45 % gaben an, dies täglich oder mehrmals pro Woche zu tun).²²⁴ Bei Jungen sind Computerspiele deutlich beliebter als bei Mädchen. Unter den Jungen gaben 64 %, unter den Mädchen nur 24 % an, täglich oder mehrmals pro Woche Computerspiele zu spielen.²²⁵ Mit dem Alter nimmt das Computerspielen deutlich ab. Während noch 60 % der 12- bis 13-Jährigen mehrmals wöchentlich spielen, sind es unter den 18- bis 19-Jährigen nur noch 27 %.²²⁶ Von 48 % der Spieler werden Computerspiele sowohl alleine als auch gemeinsam gespielt, 14 % spielen überwiegend gemeinsam, 38 % überwiegend alleine. Bei den 12- bis 19-Jährigen bevorzugen Jungen Action- und Simulationsspiele, Mädchen Strategie- und Denkspiele sowie Adventure-Spiele. Jump&Run-Spiele werden von dieser Altersgruppe fast nicht mehr gespielt. Rollenspiele werden wenig genannt, werden aber von Jungen (9 %) lieber gespielt als von Mädchen (5 %). Was das Spielen über das Internet betrifft (Netz-, und Multi-User-Spiele), so ist dies bei Jungen (19 % täglich bzw. mehrmals wöchentlich) deutlich beliebter als bei Mädchen (3 %). Auch bei Spiele-Downloads zeigen sich Geschlechtsunterschiede. Während 10 % der Jungen regelmäßig Spiele aus dem Internet beziehen, sind es bei den Mädchen nur 2 %.²²⁷

Weitere Daten über die Spielenutzung von Jugendlichen liefert die im Auftrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2002 vom IPOS-Institut (2003) durchgeführte Befragung von 2.516 west- und 1.016 ostdeutschen Jugendlichen und jungen Erwachsenen im Alter von 14 bis 27 Jahren. Die Studie ergab, dass 59 % der Befragten zumindest gelegentlich Computerspiele spielen. Auch diese Studie zeigt, dass Männer deutlich häufiger spielen als Frauen und der Anteil der Spieler mit dem Alter zurückgeht.²²⁸ Die Nutzungsdauer beträgt bei drei Vierteln der Spieler bis zu fünf Stunden in der Woche, rund 10 % verbringen über zehn Stunden wöchentlich mit dieser Beschäftigung. Auch in dieser Untersuchung erwies sich die Spieldauer bei Männern und bei jüngeren Befragten als deutlich höher.²²⁹ Die meisten Befragten spielen alleine

²²⁴ Zudem besitzt ca. ein Drittel der Jugendlichen eine Spielekonsole.

²²⁵ Dass Jungen mehr Computerspiele spielen als Mädchen, zeigte auch die „Shell-Jugendstudie“ 2002 (Deutsche Shell 2002). Befragt wurden Jugendliche im Alter zwischen 12 und 25 Jahren. Bei den männlichen Befragten gaben 33 %, bei den weiblichen nur 8 % an, im Laufe einer Woche Computerspiele zu spielen.

²²⁶ Diese Informationen stammen aus der „JIM-Studie 2002“.

²²⁷ Der „ARD/ZDF-Online Studie 2003“ zufolge nutzen 29 % der 14- bis 19-Jährigen das Internet für Computerspiele. In der Gesamtbevölkerung sind dies nur 11 % (vgl. Eimeren/Gerhard/Frees 2003, S. 347).

²²⁸ Im Westen spielen 76 % der männlichen jungen Erwachsenen am Computer (incl. Spielekonsolen) und 39 % der weiblichen, im Osten 80 % vs. 48 %. Während unter den 14- bis 17-Jährigen im Westen 73 % spielen (75 %), sind es unter den 25- bis 27-Jährigen nur noch 45 % (Osten: 56 %).

²²⁹ Die Mehrheit der Frauen beschäftigt sich bis zu einer Stunde mit Computerspielen, bei den Männern spielt die Mehrheit zwischen zwei und fünf Stunden. Daten zum Alter werden nicht gesondert ausgewiesen.



am Computer (Westen: 59%, Osten: 65%), wobei dies v. a. für PC-Spiele gilt, wohingegen Spiele auf Konsolen oder im Internet meist gemeinsam genutzt werden. Die meisten Befragten spielen allerdings v. a. am Computer (Westen: 62%, Osten: 68%), rund ein Viertel spielt auf Konsolen, ein kleiner Anteil (Westen: 10%, Osten: 6%) im Internet. Betrachtet man nur die Internet-User, so nutzt rund ein Fünftel der Befragten das Netz zum Spielen. Auch hier gilt wiederum, dass Männer mehr spielen als Frauen und Jüngere dieser Beschäftigung eher nachgehen als Ältere. Außerdem fand die IPOS-Studie heraus, dass „potenziell benachteiligte“ Jugendliche, d. h. solche, die arbeitslos sind und/oder höchstens über einen Hauptschulabschluss verfügen, zu einem etwas höheren Anteil und etwas länger Computerspiele nutzen und häufiger mit Spielekonsolen spielen.

Insgesamt lässt sich festhalten, dass Computerspiele eine mittlerweile weit verbreitete Freizeitbeschäftigung sind, wobei ihre Nutzung bei älteren Kindern und in der frühen Jugend besonders ausgeprägt ist und dann mit dem Alter abnimmt.²³⁰ Zudem werden Computerspiele von Jungen bzw. Männern erheblich mehr genutzt als von Mädchen bzw. Frauen.²³¹ Die Ursachen für diese geschlechtsspezifischen Nutzungsunterschiede werden in der Forschung noch diskutiert. Einer verbreiteten Meinung zufolge ist das geringe Interesse von Mädchen an Computerspielen darauf zurückzuführen, dass die auf dem Markt befindlichen Spiele ihre Vorlieben zu wenig bedienen. Dies liegt allerdings offenbar nicht nur daran, dass in Computerspielen kaum weibliche Protagonisten vorkommen (die nicht im negativen Sinne klischeehaft dargestellt sind), sondern auch daran, dass Mädchen andere Spielaufgaben (z. B. kreative Aufgaben statt Reaktionsaufgaben, kooperative statt kompetitive Problemlösungen, eher ganzheitliche als sequentielle -„Trial and Error“- Behandlung der Spielaufgabe; Lösung von Rätseln statt Ausüben von Kontrolle) und andere Spielgestaltungen (z. B. umfangreichere Spielgeschichte, Humor, nicht violente statt kämpferische Inhalte, weibliche Rollenvorbilder, bekannte Situationen und Charaktere) bevorzugen als Jungen. Spiele dieser Art werden aber viel weniger angeboten. Auch schneiden Mädchen bei Computerspielen schlechter ab, was auf mangelnde Spielerfahrung (aufgrund fehlender Spielmotivation) zurückzuführen sein kann und die Anziehungskraft der Spiele weiter herabsetzt. Letztgültige Aussagen sind allerdings bislang nicht möglich, denn es fehlen, wie

²³⁰ Vgl. hierzu detaillierter z. B. Buchman/Funk 1996; Gentile/Anderson 2003, S. 132; Kirsh 2003, S. 381; Roberts u. a. 1999.

²³¹ Vergleichbare Befunde haben auch Studien in anderen Ländern erbracht. Zu Nutzungsdaten für den amerikanischen Markt vgl. z. B. Gentile/Walsh 2002; Rideout/Vandewater/Wartella (2003); Roberts/Foehr/Rideout/Brodie 1999; Woodar/Gridina 2000; Wright u. a. 2001; vgl. als Überblick auch Wartella/Lee/Caplowitz 2002; Wartella/O'Keefe/Scantlin 2000. Zu einer umfassenden australischen Studie vgl. Durkin/Aisbett 1999. Wie die Daten der Studie von Victoria J. Rideout, Elizabeth A. Vandewater und Ellen A. Wartella (2003) (befragt wurden 1.065 Eltern von Kindern im Alter zwischen einem halben Jahr und 6 Jahren) zeigen, beträgt der Anteil der Kinder, die schon einmal irgendeine Art von Computerspiel gespielt haben, bei den bis 3-jährigen 14% und bei den 4- bis 6-jährigen 50%. Von den bis 3-jährigen spielen 4% an einem typischen Tag mit Computerspielen, bei den 4- bis 6-jährigen 16%. Schon bei den 4- bis 6-jährigen (für die Altersgruppe darunter werden keine Daten ausgewiesen) zeigen sich deutliche Geschlechtsunterschiede in der Computerspielnutzung.



Chritoph Klimmt (2004, S. 707) konstatiert, „(quasi-)experimentelle Studien, um die Spielelemente, die männliche und weibliche Nutzer/innen in unterschiedlichem Maße ansprechen, zu identifizieren.“²³²

Zur Einschätzung des Gefährdungspotenzials durch Computerspiele sind die bislang referierten Befunde aus größeren Nutzungsstudien nur sehr eingeschränkt geeignet, da die Art der genutzten Spiele nicht genügend spezifiziert wird. Es liegen allenfalls Daten zu den präferierten Genres von Computerspielen vor, wobei die Klassifikation der Spiele in verschiedene Kategorien sich allerdings als recht schwierig erwiesen hat und die vorliegenden Systematisierungsversuche keine Beurteilung des Gewaltgehalts ermöglichen.²³³ Um die Attraktivität violenter Computerspielinhalte einschätzen zu können, ist es daher notwendig, auf die Befunde speziellerer, nicht unbedingt repräsentativ angelegter Studien zurückzugreifen:

Debra D. Buchman und Jeanne D. Funk (1996; vgl. auch Funk 2002, S. 123f.) präsentieren die Befunde einer Untersuchung von 900 Viert- bis Achtklässlern, die zeigen, dass sowohl Jungen als auch Mädchen Spiele mit violentem Inhalt nicht violenten Spielen vorziehen. Geschlechtsunterschiede waren insofern festzustellen, als Jungen eher realistische, menschliche Gewalt sowie Gewalt im Zusammenhang mit Sport präferieren, während Mädchen Cartoon- bzw. Phantasiegewalt bevorzugen.

Auch Douglas A. Gentile u. a. (2004) konstatierten in einer Befragung von über 600 Schülerinnen und Schülern der 8. und 9. Klasse Geschlechtsunterschiede bei der Gewaltpräferenz. Darum gebeten, auf einer zehnstufigen Skala den von ihnen gewünschten Gewaltgehalt von Computerspielen zu beurteilen, ergab sich für Jungen ein durchschnittlicher Wert von 6,7, für Mädchen von 3,8. 68% der Jungen nannten einen Skalenpunkt von sechs oder höher. Dies war bei Mädchen nur zu 22% der Fall. Nur 1% der Jungen und auch nur 16% der Mädchen gaben an, dass sie am liebsten keinerlei Gewalt in Computerspielen hätten. Nach ihren Lieblingsspielen befragt nannten nur 30% der Jungen und 50% der Mädchen ein Spiel ohne Gewalt. Fast die Hälfte der Jungen nannte Spiele mit hohem Gewaltgehalt, während dies bei Mädchen nur bei 20% der Fall war.

Oene Wiegman und Emil van Schie (1998) stellten in den Niederlanden fest, dass 40% der von den befragten Probanden (N = 278) genannten Lieblingsspiele gewalttätige Elemente aufwiesen. Auch hatten vier der acht meistgenannten Spiele aggressive Inhalte. Auch in dieser Studie zeigten sich Geschlechtsunterschiede, d. h. Jungen bevorzugten aggressive Spiele mehr als Mädchen.

²³² Zu bislang vorliegenden Arbeiten zur geschlechtsspezifischen Nutzung von Computerspielen und ihren möglichen Ursachen vgl. z. B. Alloway/Gilbert 1998; Brunner/Bennett/Honey 1998; Cassell/Jenkins 1998a; 1998b; Children Now 2000; 2001; Cone 2001; Dietz 1998; Dittler 1997; Durkin/Aisbett 1999; Fritz/Fehr 2003a; Fromme/Gecius 1997; Kafai 1998; Kürten/Mühl 2000, S. 145–149; Ladas 2002, S. 157–159; Schlüter 2000; Subrahmanyam 2001; Subrahmanyam/Greenfield 1998; Wartella/Lee/Caplowitz 2002, S. 7–9.

²³³ Zur Problematik einer Kategorisierung von Computerspielen vgl. ausführlich Klimmt 2001b.



Peter Nikken (2000) konstatierte ebenfalls in den Niederlanden in einer Befragung von 295 Viert- bis Sechstklässlern (152 Jungen, 143 Mädchen; Durchschnittsalter 9 Jahre), dass Jungen violente Computerspiele mehr schätzten als Mädchen. Auf einer zehnstufigen Skala, auf der sie beurteilen sollten, wie sehr sie verschiedene Spiele mochten, bewerteten sie violente Spiele mit 7,8, Mädchen nur mit 5,7. Mädchen schätzten nicht-violente Spiele mehr (8,1 vs. 6,9). Für Jungen machten v. a. Herausforderung und die Möglichkeit zur Aggressionsausübung den Reiz von Computerspielen aus, für Mädchen eher die Möglichkeit, etwas zu lernen und Kontrolle auszuüben bzw. während des Spiels Entscheidungen zu treffen.

In Deutschland ergab die später noch genauer zu beschreibende Untersuchung von Rita Steckel (1998, S. 134; vgl. Kapitel 4.5.2), dass 30% der 167 befragten Jungen angaben, Kampf- und Gewaltspiele zu bevorzugen. In der Untersuchung von Clemens Trudewind und Rita Steckel (2002, S. 89f.; vgl. Kapitel 4.5.2, 4.6.2) nannten 36,5% der Kinder als Lieblingsspiel eines mit hohem Aggressionsgehalt. Auf die Bewertung des Gewaltgehalts angesprochen, lehnten nur 17% der Kinder aggressionshaltige Spielinhalte eindeutig ab. 38% dagegen schätzten sie eindeutig positiv ein, weitere 9% äußerten zumindest Vorbehalte. Jungen fanden insgesamt positivere Bewertungen als Mädchen.²³⁴

4.3.2 Gewaltgehalt

Obwohl die Besorgnis über gewalttätige Computerspiele weit verbreitet ist und bestimmte Spiele in der öffentlichen Diskussion immer wieder an den Pranger gestellt werden (z. B. „Counterstrike“), liegen erstaunlich wenige Untersuchungen vor, die sich auf empirischer Basis mit dem Gewaltgehalt der beliebtesten Computerspiele beschäftigen.

Zu den wenigen Ausnahmen zählt eine Studie von Lisbeth Schierbeck und Bo Carstens, die in Dänemark Spiele untersuchten, die 1998 auf den Markt gebracht wurden. Die Forscher verwendeten eine weite Definition von Gewalt²³⁵ und konstatierten, dass 53% der Spiele violente Inhalte aufwiesen. Dabei waren Unterschiede je nach Genre festzustellen. Vor allem Actionspiele, Strategiespiele und Simulationsspiele, die zusammen 60% der untersuchten Spiele ausmachten, erwiesen sich als gewalthaltig. Von den Rollen-Spielen, von denen es allerdings nur acht gab, waren alle violent. Das Opfer der Gewalt war zumeist ein menschliches Wesen (32% aller untersuchten violenten und

²³⁴ Zu weiteren deutschen Studien, die eine höhere Präferenz von Jungen für Gewaltspiele ergaben, vgl. z. B. Bofinger 2001, S. 130; Fromme/Meder/Vollmer 2000, S. 95, 102; Kassis/Steiner 2003, S. 134; Kürten/Mühl 2000, S. 147; Salisch/Bretz 2003, S. 127.

²³⁵ Eine genaue Definition wird von den Autoren nicht angeführt. Sie stellen lediglich fest (Schierbeck/Carstens 2000, S. 128): „[...] actions only slightly related to striking and shooting are also included.“



nicht violenten Spiele), aber auch häufig ein unbelebtes Objekt (23%). 32% aller Spiele zeigten kein Blut. Viel Blut war nur in 6% der Spiele zu sehen. Häufige Gewaltakte enthielten 17% aller Spiele, gelegentliche Gewalt 34%.

In den USA untersuchte Tracy Dietz (1998) 33 populäre Nintendo- und Sega-Spiele.²³⁶ Dietz kam zu dem Ergebnis, dass 79% dieser Spiele Gewalt enthielten, 27% davon im Kontext von Sportspielen. In etwa der Hälfte der Spiele richtete sich die Gewalt gegen andere, zumeist menschliche Spielfiguren.

Die US-amerikanische Organisation „Children Now“ stellte in einer 2001 veröffentlichten Studie fest, dass 89% der bestverkauften Computerspiele Gewalt enthielten. Bei der Hälfte davon führte diese Gewalt zu Schäden für die Spielfiguren. Die negativen Auswirkungen von Gewalt im Sinne eines Leidens der Opfer wurden allerdings selten gezeigt. Tötungsakte wurden fast immer als gerechtfertigt dargestellt und die Spieler wurden für violente Handlungen stets belohnt. Des Weiteren wurde festgestellt, dass 70% der vom „Entertainment Software Rating Board“ als geeignet für Spieler ab 6 Jahren eingestuft Spiele (Rating „E“ = „Everyone“) Gewalt enthielten, wobei Gewalt in der Hälfte dieser Spiele für die Spielhandlung entscheidend war.

Ebenfalls 2001 veröffentlichten Kimberly M. Thompson und Kevin Haninger eine Inhaltsanalyse von 55 Computerspielen mit dem Rating „E“. ²³⁷ 64% der Spiele enthielten intentionale Gewalt, die in 60% der Fälle belohnt wurde oder für den Spielfortgang entscheidend war. In 58% der Spiele kamen Waffen vor, in 55% wurde körperliche Gewalt (ohne Waffen) ausgeübt.

Durch die Berücksichtigung von mehr Kontextfaktoren aussagekräftiger als die bisher genannten Studien ist die auf einer Adaption des Kategoriensystems der „National Television Violence Study“ (vgl. Kapitel 3.1.2) basierende Inhaltsanalyse der 60 populärsten Nintendo64-, Sega-Dreamcast- und Sony-Playstation-Spiele von Stacy L. Smith, Ken Lachlan und Ron Tamborini (2003).²³⁸ Die Untersuchung ergab, dass 68% der Spiele Gewalt enthielten. In Spielen für ein breites Publikum (Ratings E = „Everyone“, d. h. ab 6 Jahre, und K-A = „Kids Through Adults“) war dies bei 57%, bei Spielen für ältere Spieler (Ratings T = „Teens“, d. h. ab 13 Jahre, sowie M = „Mature Players“, d. h. ab 17 Jahre) war dies zu 90% der Fall. Die Zahl der violenten Interaktionen pro Minute fiel in der ersten Kategorie mit 1,2 ebenfalls deutlich geringer aus als in der zweiten (4,6). Spiele für die ältere Zielgruppe wiesen zudem häufiger menschliche und junge gewalttätige Prota-

²³⁶ Die Popularität wurde aufgrund von Beliebtheitslisten mehrerer Videotheken und einer Spielezeitschrift beurteilt.

²³⁷ Hierbei handelte es sich um Konsolenspiele, die als repräsentativ bewertet wurden (gemessen an einer Auswertung der Beschreibungen für 672 Computerspiele mit „E“-Rating) und die eine Mischung sehr populärer und wenig verbreiteter Spiele darstellten. Die Spiele wurden entweder bis zum Ende oder mindestens 90 Minuten lang gespielt und dabei aufgezeichnet.

²³⁸ Popularität wurde durch die Verkaufszahlen operationalisiert. Die Inhaltsanalyse beruhte auf den ersten zehn Spielminuten.



gonisten auf,²³⁹ was sie den Verfassern zufolge aufgrund der größeren Realitätsnähe und des größeren Identifikationspotenzials für jüngere Kinder (die auch Spiele spielen, die nicht für ihre Altersgruppe gedacht sind), besonders gefährlich mache. Als attraktiv im Sinne guter, prosozialer Eigenschaften wurden die gewalttätigen Protagonisten nur in ca. 10% der Spiele dargestellt (Spiele für ältere Nutzer 4%, für jüngere Nutzer 21%), was das Imitationsrisiko, verglichen mit Fernsehdarstellungen, eher gering erscheinen lässt. Andere Kontextfaktoren erwiesen sich jedoch als problematischer. So wurden in den Spielen für ältere Nutzer häufiger Feuerwaffen oder ungewöhnliche Waffen gezeigt (20% vs. 6% der Spiele für Jüngere), während in Spielen für die breite Öffentlichkeit häufig „natürliche“ Waffen, d. h. der eigene Körper, eingesetzt wurde (79% vs. 42% der Spiele für Ältere). Die Verfasser weisen darauf hin, dass bisherigen Befunden zufolge eine Imitation v. a. von Gewalt mit leicht zugänglichen Waffen wahrscheinlich ist, d. h. gerade die Gewaltdarstellungen in Spielen auch für jüngere Kinder die Nachahmungsgefahr erhöhen. Spiele für ältere Nutzer enthielten zudem häufig viele Wiederholungen von Gewaltakten (60% vs. 27% der Spiele für jüngere Spieler), was die Verfasser aufgrund der möglichen Verinnerlichung entsprechender Handlungen als bedenklich betrachten. „Schmutzige“ Gewalt war in 28% der Spiele (56% der Spiele für ältere Nutzer, 4% der Spiele für das breite Publikum) enthalten, unrealistisch wenig negative Konsequenzen von Gewalt zeigten 53% der Spiele (52% ältere Zielgruppe, 55% jüngere Zielgruppe). Wie dies unter Wirkungsaspekten zu beurteilen ist, kann den Autoren zufolge nicht eindeutig entschieden werden, da die Darstellung von Gewaltfolgen einerseits abschreckend wirken, andererseits aber vom Spieler auch als Zeichen für „Erfolg“ bewertet werden könnte. Eher für negative Konsequenzen spricht die Tatsache, dass der Anlass für die Gewalthandlungen in 70% der Spiele als gerechtfertigt dargestellt wurde (77% der Spiele für ältere, 56% der Spiele für jüngere Spieler); Gewaltakte in 56% der Spiele belohnt (56% vs. 57%) und in 98% zumindest nicht bestraft wurden (94% vs. 100%). 41% (33% vs. 48%) der untersuchten Spiele enthielten Gewalt, die in humorvollem Kontext präsentiert wurde, was Lerneffekte ebenfalls begünstigen kann (vgl. Kapitel 3.4.2.7).

Die Forscher kommen insgesamt zu dem Schluss, dass v. a. die Gewalt in Spielen für ältere Nutzer viele Merkmale aufweist, die ein Risiko für negative Folgen bergen. In diesen Spielen sei der Hauptakteur meist menschlich, führe wiederholte Akte gerechtfertigter Gewalt aus, die durch Waffen ausgeübt werde und Blutvergießen zur Folge habe. Spiele für alle Nutzer seien dennoch nicht gefahrlos, sie zeigten attraktive nicht-menschliche Figuren, die Gewalt mit natürlichen Mitteln ausübten.

Mehrere Untersuchungen haben sich in den USA auch der Frage zugewandt, ob die für die Computerspiele vergebenen Ratings als zutreffend bezeichnet werden können. Dabei traten einige Diskrepanzen zutage. Thompson und Haninger (2003) fanden in 44% der von ihnen untersuchten Spiele, die in der Bewertung keinen Hinweis auf

²³⁹ Menschliche Gewalttäter wurden in 87% der Spiele für die ältere, jedoch nur in 40% der Spiele für die jüngere Zielgruppe gezeigt. Bei der Darstellung von jungen Tätern (bis 19 Jahre) betrug das Verhältnis 19% vs. 3%.



Gewalt erkennen ließen, dennoch violente Inhalte. Auch teilen Eltern die Einstufungen offensichtlich nicht immer. Wie eine Studie von David A. Walsh und Douglas A. Gentile (2001), in der 55 Eltern befragt wurden, zeigte, gibt es zwar Übereinstimmung in der Einschätzung für Kinder ungeeigneter Inhalte, v. a. in Bezug auf violente Inhalte konnten Eltern der Unbedenklichkeitseinstufung mancher Medienprodukte durch die Industrie jedoch nicht zustimmen. Jeanne B. Funk u. a. (1999b) verglichen die Ratings der Industrie mit der Einschätzung von Schülerinnen und Schülern, College-Studentinnen und Studenten und Eltern. Übereinstimmung in den Einschätzungen und den Ratings zeigte sich hier für Spiele mit offensichtlich nicht gewalttätigen oder sehr gewalttätigen Inhalten. Bemerkenswerte Diskrepanzen dagegen traten bei Spielen mit Cartoon-Gewalt auf, die von den Konsumenten, insbesondere von den Kindern, als gewalthaltig eingestuft wurden, von der Industrie aber mit keinerlei Restriktionen versehen worden waren.

Diese Befunde zeigen sowohl die Schwierigkeiten in der Gestaltung eines geeigneten Bewertungssystems auf als auch die Notwendigkeit, nicht vom Inhalt direkt auf die Wirkung zu schließen, sondern die subjektive Wahrnehmung der Rezipienten zu berücksichtigen.

4.3.3 Nutzungsmotive

Um die Auswirkungen von Computerspielen beurteilen zu können, ist es wichtig, sich mit den Nutzungsmotiven der Spieler bzw. mit der Frage danach auseinander zu setzen, was den Reiz von Computerspielen ausmacht. Hierzu haben sich inzwischen mehrere, nicht immer trennscharf voneinander abzugrenzende Faktoren herauskristallisiert, die im Folgenden aufgeführt werden. Dabei ist zu berücksichtigen, dass sich allerdings nur wenige der hierzu vorliegenden Untersuchungen speziell mit den Motiven für die Nutzung *gewalthaltiger* Spiele befasst haben. Ebenfalls einschränkend anzumerken ist, dass viele der genannten Motive aus Selbstangaben von Spielern abgeleitet wurden und sich hier die Frage stellt, inwieweit die Befragten ehrlich geantwortet haben und inwieweit sie sich ihrer Spielmotive überhaupt bewusst sind.

Strukturelle Kopplung:

Spiele können dadurch attraktiv sein, dass die in ihnen enthaltenen Themen Bezüge zur Lebenswelt der Nutzer (z. B. frühere Erfahrungen, Einstellungen, Persönlichkeitsmerkmale, wie z. B. Aggressivität, andere Hobbys) aufweisen (*strukturelle Kopplung*). Dabei kann es zu einer *parallelen* Kopplung kommen, d. h. Spieler bevorzugen Bekanntes (z. B. Hobbyfußballer, die Computer-Fußballspiele spielen)²⁴⁰ oder zur *kompensatori-*

²⁴⁰ Ladas (2002, S. 89) erläutert die Anwendung des Modells der strukturellen Kopplung zur Erklärung von Nutzungsentscheidungen bei Computerspielen folgendermaßen: „Der Nutzer ist bestrebt, die Irritationen durch strukturelle Unterschiede zwischen den Wirklichkeiten so gering wie möglich zu halten. Er wählt deshalb gerne Computerspiele aus, die seinem bisherigen Vorrat an Wahrnehmungs- und Handlungsschemata entgegenkommen. Er wählt 'lebenstypisch'.“



schen Kopplung, bei der Spieler zu solchen Spielen greifen, deren Schemata der Wunschwelt des Rezipienten entsprechen (z. B. unsportliche Menschen, die Sportspiele spielen) (vgl. Fritz/Fehr 1999; 2003a; Ladas 2002, S. 87–90, 94–97; Müsgens 2000, S. 62). Einige der im Folgenden genannten Motivationen können eng mit dem Aspekt struktureller Kopplung verknüpft sein.

In Bezug auf die Nutzung von Gewaltspielen konnten manche Studien einen Zusammenhang zwischen der Akzeptanz von Gewalt und gewalttätigem eigenen Verhalten der Probanden auf der einen und einer Begeisterung für violente Computerspiele auf der anderen Seite feststellen, den man als „strukturelle Kopplung“ bezeichnen könnte (vgl. z. B. Kürten/Mühl 2000). Unklar ist allerdings zumeist die Richtung des Kausalzusammenhangs: Motiviert die bereits vorhandene Gewalttätigkeit zum Konsum entsprechender Spiele, lösen violente Spiele Gewaltverhalten aus, oder liegt eine Wechselwirkung vor?

Herausforderung, Wettbewerb und Erfolg:

In vielen Studien nennen Befragte die Herausforderung und deren erfolgreiche Bewältigung, z. B. durch Weiterentwicklung der eigenen Fähigkeiten, auch im Wettbewerb mit anderen Mitspielern, als zentrale Motivation der Computerspielnutzung (vgl. Durkin/Aisbett 1999, S. 83–87; Ladas 2002, S. 99–101; Sherry/Lucas 2003; Sherry u. a. 2001).

Ausübung von Macht und Kontrolle:

Im Gegensatz zu anderen Unterhaltungsmedien bieten Computerspiele durch ihren interaktiven Charakter die Möglichkeit, in der virtuellen Welt Macht und Kontrolle auszuüben – eine Gelegenheit, die sich den Spielern im realen Leben häufig nicht oder zumindest nicht in diesem Maße bietet und die daher kompensatorischer Natur sein kann (vgl. Büttner 2000, S. 65; Durkin/Aisbett 1999, S. 83–87; Fritz 2003c; Fritz/Fehr 1999; Ladas 2002, S. 68, 98–101; Schlüter 2000, S. 216²⁴¹). Violente Computerspiele eignen sich zur Befriedigung dieses Bedürfnisses besonders gut, da Gewalt eine sehr deutliche Form der Ausübung von Macht und Kontrolle darstellt (vgl. Fritz/Fehr 2003c, S. 54).

Einen besonderen Aspekt des Gefühls von Macht und Kontrolle thematisieren Maria von Salisch und Hans Joachim Bretz (2003). Dessen Funktion sehen sie bei Kindern v. a. in der Möglichkeit, damit dem Erleben des Kontrollverlustes bei Ärger („Mein Freund macht etwas, was ich gar nicht will und ich kann nichts dagegen tun“) zu begegnen. Computerspiele hätten damit eine Funktion im Kontext des Mood Management (vgl. Kapitel 3.2.4). Nach von Salisch und Bretz werden gewalthaltige Computerspiele jedoch nicht zum Abreagieren von Ärger herangezogen. Auf Grundlage einer Befragung von 94 9- bis 13-Jährigen kamen die Forscher vielmehr zu dem Befund, dass Kinder, die bei Ärger dazu neigen, ihre Aufmerksamkeit von der ärgererregenden Ursache abzulenken, ein größeres Interesse an Bildschirmspielen aufweisen. Aufmerksamkeitslen-

²⁴¹ Schlüter führte 19 Interviews mit Kindern zwischen 12 und 17 Jahren durch. Er weist selbst darauf hin, dass seine Ergebnisse nicht verallgemeinerbar sind (vgl. Schlüter 2000, S. 164).



kung sei „ein Mittel, um belastende Emotionen (wie Ärger) zu verbergen und damit besser von den Gleichaltrigen akzeptiert zu werden [...]“ (von Salisch/Bretz 2003, S. 128f.).

Identitätsbildung:

Fritz und Fehr (1999) halten es für möglich, dass Computerspiele durch Spielfiguren, Inhalte und Leistungsanforderungen „Angebotsflächen für Identitätsentwicklungen“ bieten könnten.²⁴² Die interaktiven Elemente eines Spiels ermöglichen es den Spielern Identitätswürfe zu entwickeln und zu erproben. Erfolge im Spiel könnten die Zuversicht erhöhen, sich auch in der realen Lebenswelt behaupten zu können.

Geselligkeit:

Im Gegensatz zum gängigen Vorurteil vom sozial isolierten Computerspieler haben mehrere Untersuchungen festgestellt, dass Computerspiele – selbst wenn das Spiel nicht für mehrere Spieler gedacht ist – häufig gemeinsam gespielt werden und so soziale Gratifikationen vermitteln (vgl. Bofinger 2001, S. 116–118; Durkin/Aisbett 1999, S. 74f.; Fromme/Meder/Vollmer 2000, S. 49; Griffiths/Davies/Chappell 2004; Ladas 2002, S. 68; Media Analysis Laboratory 1998; Sherry/Lucas 2003; Sherry u. a. 2001; Theunert/Demmler/Kirchhoff 2002, S. 139²⁴³).

Bekämpfung von Langeweile:

In vielen Studien wird Langeweile bzw. der Wunsch nach Unterhaltung als Anlass für das Computerspielen genannt. Offensichtlich sind Computerspiele hierbei allerdings oft „zweite Wahl“, d. h. sie werden v. a. dann herangezogen, wenn attraktive Alternativen der Freizeitbeschäftigung (z. B. wegen schlechten Wetters) nicht zur Verfügung stehen (vgl. z. B. Fritz 2003b; Fritz/Fehr 2003c, S. 53f.; Fromme/Meder/Vollmer 2000, S. 24; Ladas 2002, S. 93f.; Müsgens 2000, S. 52; Schlütz 2002, S. 196; Sherry/Lucas 2003; Sherry u. a. 2001; Theunert/Demmler/Kirchhoff 2002, S. 139). Fritz und Fehr (2003c, S. 54) argumentieren, dass Gewalt in Computerspielen zur Bekämpfung von Langeweile besonders geeignet sei, da durch die so inszenierte Bedrohung ein Abflachen des Erregungsniveaus verzögert werden könne.

Fantasie:

Eine besondere Faszinationskraft der Computerspiele geht nach den Befunden verschiedener Studien auch davon aus, dass die Spiele Handlungen und Szenarien enthalten, die unter realen Bedingungen nicht möglich sind (z. B. Fahren eines Rennwagens, hohes Springen usw.) bzw. Erfahrungen mit sonst verschlossenen Lebensbereichen eröffnen (vgl. Klimmt 2004, S. 704; Müsgens 2000, S. 63; Sherry/Lucas 2003; Sherry u. a. 2001). Die Studie von Johannes Fromme, Norbert Meder und Nikolaus Vollmer (2000,

²⁴² Zur von Jugendlichen geschätzten Möglichkeit, verschiedene Identitäten im Rahmen von Computerspielen „auszuprobieren“, vgl. auch Vogelgesang 2000b, S. 157.

²⁴³ Diese Studie ist allerdings mit großer Vorsicht zu interpretieren, da lediglich vier Männer, die bevorzugt Ego-Shooter spielten, befragt worden sind.



S. 84f.) ergab, dass Kinder es an Computerspielen schätzen, wenn sie über „elektronische Stellvertreter“ Rollen spielen können, viele Rollen zur Auswahl haben und diese Rollen viele Handlungsmöglichkeiten bieten.²⁴⁴

Eskapismus:

Computerspiele bieten die Möglichkeit der Flucht aus dem Alltag. Dafür eignen sich sowohl die Inhalte (z. B. Helden, die Abenteuer in einer Phantasiewelt bestehen) als auch die Notwendigkeit, sich völlig auf das Spielgeschehen zu konzentrieren (vgl. Klimmt 2004, S. 704f.; Ladas 2002, S. 66f., 97; Schlütz 2002, S. 195; Sherry/Lucas 2003; Sherry u. a. 2001).

Stress- und Aggressionsabbau:

Auch der Wunsch nach der Reduktion von Stress und Ärger und nach Entspannung ist ein oft genanntes Motiv für das Spielen von Computerspielen (vgl. z. B. Fritz 2003b; Ladas 2002, S. 93; Müsgens 2000, S. 62; Theunert/Demmler/Kirchhoff 2002, S. 139).

Flow-Erlebnis:

Eng mit den letztgenannten Aspekten hängt das so genannte Flow-Erlebnis zusammen. Beim „*Flow*“ handelt es sich um einen emotionalen Zustand, bei dem der Spieler völlig mit dem Spiel verschmilzt. Mihaly Csikszentmihalyi (2000, S. 59) beschreibt dieses Erlebnis folgendermaßen: „Im *flow*-Zustand folgt Handlung auf Handlung, und zwar nach einer inneren Logik, welche kein bewusstes Eingreifen von Seiten des Handelnden zu erfordern scheint. Er erlebt den Prozess als ein einheitliches ‘Fließen’ von einem Augenblick zum nächsten, wobei er Meister seines Handelns ist und kaum eine Trennung zwischen sich und der Umwelt, zwischen Stimulus und Reaktion, oder zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft verspürt.“

Das Flow-Erlebnis ist durch fünf Elemente gekennzeichnet (vgl. Csikszentmihalyi 2000, S. 61–74; Fritz 2003e; Schlütz 2002, S. 70):

- a) Verschmelzen von Handlung und Bewusstsein, d. h. die gesamte Aufmerksamkeit gilt der Tätigkeit und ablenkende Gedanken treten nicht auf. Die eigene Person wird im Flow-Zustand ebenfalls nicht reflektiert.
- b) Damit ein Flow-Zustand auftreten kann, muss ein Akteur handeln und die steuernde Instanz bleiben. Der Ausgang muss ungewiss, aber von den Fähigkeiten des Handelnden abhängig sein. Dabei muss die Aufgabe des Handelnden zu bewältigen sein, d. h. „Flow wird dann erlebt, wenn ein Gleichgewicht zwischen den Handlungsanforderungen und den eigenen Fähigkeiten und Handlungsmöglichkeiten

²⁴⁴ Fromme, Meder und Vollmer (2000) befragten 1.111 Schülerinnen und Schüler der 2., 4. und 6. Klasse verschiedener Schultypen.



besteht.“ (Fritz 2003e). Bei Unterforderung kommt es zu Langeweile, bei Überforderung zu Angst, Wut und Ärger.²⁴⁵

- c) Flow erfordert große Konzentrationsleistungen und die Beschränkung der Aufmerksamkeit und des Bewusstseins auf ein eingegrenztes Stimulusfeld. Die Umwelt wird nicht mehr wahrgenommen und auch Gedanken über Folgen der ausgeübten Tätigkeit werden ausgeblendet, d. h. es geht nicht primär um das Erreichen eines bestimmten Ziels, sondern um das Erlebnis, das sich auf dem Weg zu diesem Ziel einstellt. Auch geht das Gefühl für die tatsächlich während einer Tätigkeit vergangene Zeit verloren.
- d) Flow stellt sich nur mit dem Gefühl ein, alles unter Kontrolle zu haben, d. h. die Herausforderungen bewältigen zu können. Der Zufall darf bei den entsprechenden Aktivitäten keine zu große Rolle spielen.
- e) Eine Tätigkeit, die Flow hervorruft, ist mit eindeutigen Handlungsanforderungen und eindeutigen Rückmeldungen verbunden.

Csikszentmihalyi (2000, S. 74) fasst zusammen: „Dank der Einschränkung des Stimulusfeldes ermöglicht eine *flow*-Aktivität dem Ausübenden, seine Handlungen zu konzentrieren und Ablenkungen außer Acht zu lassen. Dies führt zum Gefühl der potenziellen Kontrolle über die Umwelt. Weil die *flow*-Aktivität klare und widerspruchsfreie Regeln aufweist, erlaubt sie ein vorübergehendes Vergessen der eigenen Identität mit allen damit verbundenen Problemen. Das Ergebnis all dieser Faktoren ist, dass man den Prozess intrinsisch belohnend findet.“

Computerspiele sind deshalb so geeignet, ein Flow-Erlebnis auszulösen, weil sie diesen Kriterien entsprechen (vgl. Fritz 2003e; Schlütz 2002, S. 71). Sie sind intrinsisch motiviert, d. h. sie dienen keinem Zweck außer dem Spielerlebnis selbst. Sie weisen klare Regeln auf und ermöglichen sofortiges Feedback auf das Handeln. Sie bieten ständige Herausforderungen, die sich durch Einstellungen bzw. verschiedene Spielelevel den eigenen Fähigkeiten anpassen lassen, was ein Gefühl der Kontrolle hervorruft. Die technische Gestaltung ermöglicht ein hohes Involvement des Spielenden, der zugleich die steuernde Instanz bleibt. Auf diese Weise kann das Spielen zu einer Selbstvergessenheit, zum Vergessen von Problemen, Verpflichtungen usw. sowie zu einem Verlust des Zeitgefühls führen und eine Art Sogwirkung und Suchtpotenzial erzeugen.

²⁴⁵ In ähnlicher Weise erklärt Klimmt (2001a, S. 30) die Faszination von Computerspielen damit, dass sie durch das Initiieren parasozialer Interaktionen mit den Spielfiguren Handlungsnotwendigkeiten bzw. -aufforderungen erzeugten, d. h. Reaktionen herausforderten und zugleich Handlungsmöglichkeiten einräumten.



Jürgen Fritz (2003e) erklärt diese Wirkung von Computerspielen mit dem Zusammenspiel einer „*Frustrations-Spirale*“ (ausgelöst durch mangelnden Spielerfolg) und einer „*Flow-Spirale*“. Fritz schreibt: „Bei der ‘Frustrations-Spirale’ führen negativ-emotionale Spielfolgen dazu, dass die (nicht erlangten) Spielreize immer begehrlischer werden und den Spieler ‘zwingen’, immer mehr Zeit und Konzentrationskraft in das Spiel zu investieren. Die Flow-Spirale schöpft aus den positiv-emotionalen Spielfolgen die Erwartung, dass diese Lust sich immer wieder herstellen lässt. Von daher bleibt der Spieler in der für ihn befriedigenden Spielaktivität. Er steigert die Intensität der sekundären Spielhandlungen durch noch größere Konzentration, um auch schwierigere Levels des Spiels in den Griff zu kriegen und im Flow zu bleiben. Im konkreten Spielgeschehen verbinden sich beide Teil-Funktionskreise miteinander und bilden dadurch die entscheidende Energiequelle für die Spielmotivation. Mal befindet sich der Spieler in der Frustrations-Spirale, mal in der Flow-Spirale. Das Überwinden der Frustrations-Spirale führt unmittelbar in die Flow-Spirale, und die Flow-Spirale birgt das unmittelbare Risiko in sich, in die Frustrations-Spirale zu geraten, wenn es nicht mehr gelingt, die Spielforderungen zu erfüllen [...]. Dieser ‘Zwei-Wege-Generator’ liefert die motivationale Energie für das Computerspielen.“ Diese Annahmen von Fritz sind allerdings nicht empirisch belegt. Es liegen zwar einige empirische Untersuchungen vor, die generelle Hinweise auf Flow-Erlebnisse beim Konsum von Computerspielen enthalten (vgl. z. B. Müsgens 2000, S. 60–62; Petersen/Bente 2001; Schlütz 2002, S. 172–175), die Befunde sind jedoch rar und beziehen sich auch nicht speziell auf die Wirkung gewalthaltiger Computerspiele.

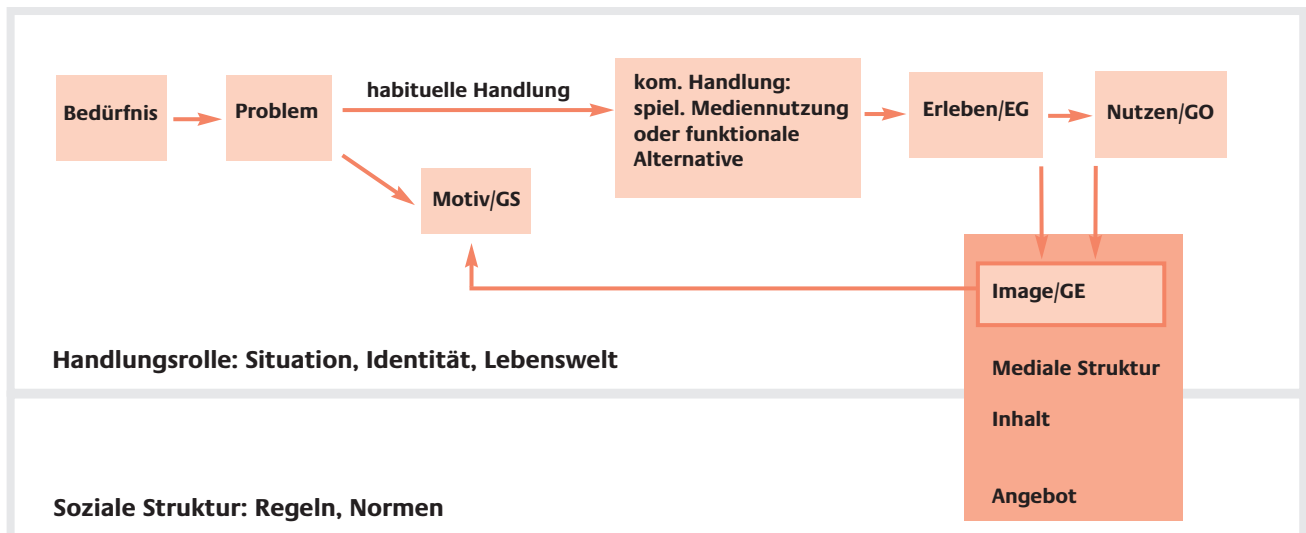
Ein „Arbeitsmodell“ zur Wirkung violenter Computerspiele, das den Flow-Zustand berücksichtigt, hat Funk (2002, S. 127f.) vorgeschlagen. Neben „Flow“ berücksichtigt das Modell auch „Psychological Absorption“ als weitere Form eines veränderten Bewusstseinszustandes. „Psychological Absorption“ und Flow könnten zu einer Separierung von Gedanken, Gefühlen und Erfahrungen und einer Außerkräftsetzung rationalen Denkens führen, was in Verbindung mit violenten Inhalten und in Abwesenheit moderierender Faktoren eine unbewusste Entwicklung aggressiver Verhaltensmuster nach sich ziehen könne. Wie auch Funk selbst konzediert, steht ein empirischer Test dieser Annahmen allerdings noch aus.

Die hier aufgeführten möglichen Motive der Spielnutzung können von Person zu Person stark variieren. Warum sich ein bestimmter Spieler in einer bestimmten Situation einem bestimmten Spiel aussetzt, ist noch weit gehend ungeklärt. Als theoretische Basis zur besseren Erfassung dieser Zusammenhänge bietet sich der Usesand-Gratifications-Ansatz²⁴⁶ an, den Daniela Schlütz speziell in Bezug auf Computerspiele in ihrem „*Erweiterten Handlungsmodell spielerischer Mediennutzung*“ weiterentwickelt hat. Die Fortentwicklung besteht v. a. in der Unterscheidung mehrerer Gratifikationsebenen und der Einbeziehung einer Erlebniskomponente in das klassische Gratifikationsmodell.

²⁴⁶ Zu einem Überblick über diesen Ansatz, der nach dem Nutzen des Medienkonsums für den Rezipienten fragt, vgl. Kunczik/Zipfel 2001, S. 343–351.



Abb. 5: Erweitertes Handlungsmodell spielerischer Mediennutzung



GS = Gratifications Sought = Gesuchte Gratifikationen
EG = Erlebnisgratifikationen
GO = Gratifications Obtained = Erhaltene Gratifikationen

Quelle: Schlütz 2002, S. 79

Ihr Modell beschreibt Schlütz (2002, S. 191) selbst folgendermaßen: „Das Modell stellt spielerische Mediennutzung als einen Prozess dar, der mit einem unbewussten Bedürfnis anhebt, welches als Problem wahrgenommen wird. Dieses Problem wird – eine bestimmte Lösungsstrategie antizipierend – zu einem Motiv/einer gesuchten Gratifikation. Dieser Schritt kann und wird übersprungen werden, wenn die Handlung rein habituell motiviert ist. Die Herausbildung des Motivs auf Basis des wahrgenommenen Problems wird maßgeblich beeinflusst durch die Gratifikationserwartung als Bestandteil des Medienimages. Es handelt sich dabei um die Vorstellung, die sich jemand vom Potenzial eines bestimmten Mediums macht. Das Motiv induziert eine kommunikative Handlung, die – in Abhängigkeit von der Handlungsrolle (Situation, Identität, Lebenswelt) – als spielerische Mediennutzung oder als funktionale Alternative ausgestaltet sein kann. Die kommunikative Handlung geht mit spezifischen Erlebnisgratifikationen einher und hat einen Nutzen/eine erhaltene Gratifikation zu Folge. Sowohl Erleben als auch Nutzen wirken auf die Gratifikationserwartungen zurück.“



Schlütz führte zwei empirische Untersuchungen durch, wobei die erste Studie auch die Internet- und Fernsehnutzung einbezog.²⁴⁷ Als „Probleme“,²⁴⁸ die eine spielerische Mediennutzung auslösen, erwiesen sich v. a. Langeweile und mangelnde Alternativen. Was die Gratifikationserwartungen²⁴⁹ an ein bestimmtes Medium betrifft, lag die Stärke von Bildschirmspielen v. a. auf affektivem Gebiet, d. h. es wurde involvierende Unterhaltung, spielerischer Wettbewerb, eskapistisches Erleben und stimulierende Herausforderung erwartet. Diese Erwartungen basierten v. a. auf den Bildschirmspielen eigenen Eigenschaften der Interaktivität, der „Agency“²⁵⁰ und des damit zusammenhängenden „Immersionspotenzials“ (d. h. der Möglichkeit, im Spiel zu „versinken“). Die Motive der Mediennutzung bzw. die gesuchten Gratifikationen²⁵¹ erwiesen sich als stark situationsabhängig. Alleinsein förderte eine habituelle Nutzung. Bei Spielen in Gesellschaft waren die Motive nach Unterhaltung oder Eskapismus ausgeprägt. Anderen Handlungsalternativen überlegen waren Bildschirmspiele durch die höhere Aktivität (verglichen z. B. mit anderen Medien), die sie ermöglichen. Das Verhältnis zwischen organisatorischem und kognitivem Aufwand der Nutzung und der erzielten Befriedigung wurde als ausgewogen wahrgenommen. Geschätzt wurden Flexibilität, Selbstbestimmtheit, Realitätsferne und ihre Eigenschaft als Refugium, das Selbstverwirklichung und Flow-Erlebnisse ermöglicht. Dem entsprachen auch die Erlebnisgratifikationen.²⁵² Spieler fühlten sich aktiv, involviert und hatten Flow-Erlebnisse.

Die Situation war insofern von Bedeutung, als das Spielen mit anderen als angenehmer empfunden wurde. Das Genre war insofern wichtig, als z. B. „Ballerspiele“ mehr Aufregung und Nervosität hinterließen. Die Diskrepanz zwischen gesuchten und erhaltenen Gratifikationen erwies sich bei Bildschirmspielen als besonders gering (geringer als beim Fernsehen und beim Internet), was Schlütz auf den hohen Grad an Einflussmöglichkeiten zurückführt. Als zentrale erhaltene Gratifikationen erwiesen sich „selbstbestimmte Unterhaltung, eskapistisches Erleben (das auch der Befindlichkeitssteuerung dient) [...] sowie stimulierende Herausforderung (mit Autonomie- und Kompetenzaspekten [...]).“ (Schlütz 2002, S. 193).

²⁴⁷ An der ersten Studie nahmen 190, an der zweiten 140 vorwiegend männliche Probanden teil. Bei den Untersuchungen wurde die so genannte „Experience Sampling Method“ angewandt: Nachdem die Probanden in einer ersten Phase an einer mündlichen Befragung teilgenommen hatten, erhielten sie in einer zweiten Phase entweder (Studie 1) einen Pager, der sie eine Woche lang täglich mehrfach durch ein Signal aufforderte, einen sehr kurzen Fragebogen auszufüllen, oder (Studie 2) ihnen wurden zehn Kurzfragebögen mitgegeben, die sie immer dann ausfüllen sollten, wenn sie Computerspiele spielten. Auf diese Weise sollten die Informationen zur Mediennutzung möglichst situationsnah erfasst werden.

²⁴⁸ Ein „Problem“ ist bei Schlütz (2002, S. 75) ein „bewusst gewordenes Bedürfnis, das in Abhängigkeit von personalen, strukturellen und situativen Faktoren spezifiziert wurde“. Ein „Motiv“ dagegen wird als „bewusster Handlungsantrieb als Folge eines wahrgenommenen Problems in Verbindung mit dessen Lösung im Rahmen der gegebenen Situation“ verstanden.

²⁴⁹ „Gratifikationserwartungen“ definiert Schlütz (2002, S. 78) als „abstrakte Vorstellung einer potenziell realisierten Problemlösung, die gespeist wird von eigenen Mediennutzungserfahrungen und anderen Informationen über Medien.“

²⁵⁰ Darunter ist zu verstehen, dass die Spieler selbst die Handlung und damit auch ihr Spielerlebnis bestimmen.

²⁵¹ Eine „gesuchte Gratifikation“ ist nach Schlütz (2002, S. 78) „eine konkret angestrebte Problemlösung und damit ein Handlungsmotiv, das auf eine zu erhaltende Gratifikation zielt und durch Gratifikationserwartungen beeinflusst wird.“

²⁵² „Erleben“ versteht Schlütz (2002, S. 78) als tätigkeitsimmanente Handlungsfolge, während eine „erhaltene Gratifikation“ – ebenfalls eine Handlungsfolge – „eine konkret realisierte Problemlösung“, d. h. einen „Nutzen“, darstellt.



4.3.4 Computerspiele vs. Fernsehinhalte

In der Diskussion um die Wirkungen von Computerspielen herrscht die Ansicht vor, dass die bislang in Bezug auf Film- und Fernsehgewalt konstatierten Effekte prinzipiell auch für violente Spiele Gültigkeit besitzen, ja bei Computerspielen sogar noch wesentlich deutlicher ausfallen dürften. Dies wird mit folgenden Argumenten begründet (vgl. Anderson/Dill 2000, S. 788; Dill/Dill 1998, S. 411–414; Funk u. a. 2004, S. 24; Gentile/Anderson 2003, S. 135f.; Gentile/Walsh 2001; Grodal 2000; Gunter 1998, S. 133; Krahe/Möller 2004, S. 54; Sherry 2001, S. 412; Wartella/O’Keefe/Scantlin 2000, S. 72f.):

Aktivität:

Während der Rezipient von Fernsehgewalt nur Zuschauer ist, d. h. eine eher passive Haltung einnimmt, übt der Spieler eines Computerspiels eine aktive Rolle aus. Der Spielablauf kommt erst durch seine Aktionen überhaupt zustande.

Intensität emotionaler Wirkungen:

Eng mit dem Aspekt der Aktivität hängt auch die emotionale Wirkung zusammen. So meint Klimmt (2001a, S. 23; vgl. auch Klimmt/Vorderer 2002b, S. 317 und Grodal 2000, S. 201), Filme lösten v. a. „Sozio-Emotionen“ aus, Spiele dagegen „Ego-Emotionen“²⁵³: „Bei der Filmrezeption freut man sich beispielsweise *mit* den Protagonisten über *deren* Leistungen, beim Computerspiel sind die Spieler dagegen glücklich über ihre *eigenen* Leistungen [...]. Deswegen – so die Annahme – fallen die emotionalen Wirkungen von Computer- und Videospiele besonders intensiv aus und führen zu einer starken Spiel-motivation.“ (Klimmt 2001a, S. 23).

Aufmerksamkeit:

Ebenfalls mit der Aktivität in Zusammenhang steht die Tatsache, dass Computerspiele ständige Aufmerksamkeit erfordern, wohingegen ein Film auch weniger genau verfolgt und während einer anderen Beschäftigung nebenbei konsumiert werden kann.

Belohnung:

Während Gewalt im Fernsehen höchstens stellvertretend belohnt wird (d. h. das Verhalten des Schauspielers wird belohnt), erfolgt bei Spielegewalt eine direkte Belohnung des Spielenden (durch Punkte, Sound-Effekte, Zugang zu höheren Levels des Spiels usw.).

Fehlende Bestrafung:

Im Computerspiel hat Gewalt keine negativen Konsequenzen für den Aggressor, sondern ist im Gegenteil ausschließlich mit positiven Effekten verbunden bzw. stellt das Hauptziel des Spiels dar.

 ²⁵³ Vgl. zur Begrifflichkeit auch Vorderer 1998.



Identifikation mit dem Aggressor:

Anders als im Fernsehen stehen dem Rezipienten zumeist nicht verschiedene Identifikationsfiguren (z. B. auch das Opfer) zur Wahl, sondern es wird eine Identifikation mit einer bestimmten, zumeist violenten Figur nahe gelegt. Bei vielen Spielen kann sich der Spieler eine bestimmte Figur auswählen, je nachdem welches Geschlecht, welche Persönlichkeit, Kampfstärke usw. er bevorzugt, was das Identifikationspotenzial verstärkt. Bedenklich erscheinen v. a. die so genannten „Ego-Shooter“, bei denen der Spieler die Perspektive der violenten Spielfigur einnimmt.

Gleichzeitigkeit verschiedener Komponenten des Lernprozesses:

Für den Spieler eines Computerspiels vollziehen sich verschiedene Komponenten des Modelllernens gleichzeitig (Beobachtung des Modells, Bestärkung, Ausführung des Verhaltens), was vermutlich stärkere Lerneffekte bewirkt, als wenn sich die verschiedenen Aspekte einzeln vollziehen würden.

Wiederholungs-/Einübungseffekte:

Computerspiele erleichtern es, bestimmte Verhaltensweisen durch Wiederholung zu trainieren. Dabei spielt es nach Gentile/Anderson (2003, S. 135f.) auch eine Rolle, dass Computerspiele es etwa im Gegensatz zu den meisten Fernsehinhalten ermöglichen, die einzelnen Schritte eines Tötungsaktes detailliert und wiederholt nachzuvollziehen (z. B. Waffe und Munition besorgen, Waffe laden, Opfer stellen, zielen, Abzug betätigen usw.). Auf diese Weise könnten ganze Sequenzen aggressiven Verhaltens trainiert werden. Ob diese „Fertigkeiten“ allerdings auf die Realität übertragbar sind, ist eine andere Frage, die noch zu diskutieren ist (vgl. Kapitel 4.5.3).

Kontinuität:

Während Gewaltszenen im Fernsehen oft von kurzer Dauer sind und durch wechselnde Szenen unterbrochen werden, ist der Spieler eines violenten Computerspiels zumeist ununterbrochen in Gewalthandlungen involviert.

Gewaltgehalt:

Computerspiele werden in ihren Gewaltdarstellungen immer realistischer, was Lerneffekte ebenfalls fördern kann. Auch ist die Häufigkeit von violenten Szenen erheblich höher, in vielen Spielen ist Gewalt allgegenwärtig.



4.4 Wirkungsfolgen

Bei der Vorstellung der Forschungsbefunde zu verschiedenen Auswirkungen violenter Computerspiele soll einer Systematisierung gefolgt werden, die Anderson und Bushman (2001) im Rahmen ihrer Meta-Analyse vorgenommen haben (vgl. ähnlich auch bereits Dill/Dill 1998; vgl. auch Anderson 2002; 2004; Gentile/Anderson 2003, S. 140–142; Carnagey/Anderson 2003) und derzufolge sich die folgenden Wirkungsformen unterscheiden lassen: Erhöhung des physiologischen Erregungsniveaus, Förderung violenter Kognitionen, Emotionen und Verhaltensweisen sowie Reduktion prosozialen Verhaltens.

4.4.1 Erhöhung der physiologischen Erregung

Verschiedene Untersuchungen konnten bei Spielern von gewalthaltigen Spielen eine stärkere Beschleunigung des Pulses und eine deutlichere Erhöhung des Blutdrucks konstatieren als bei Spielern nicht gewalthaltiger Spiele. Auch gibt es Hinweise darauf, dass diese physiologischen Reaktionen bei Rezipienten, die ohnehin schon stärker zur Aggressivität neigen, deutlicher ausfallen (vgl. Lynch 1999). Carnagey, Bushman und Anderson (im Druck; vgl. dazu Carnagey/Anderson 2004) konstatierten allerdings, dass Probanden, die 20 Minuten lang ein violentes Computerspiel gespielt hatten, einen niedrigeren Puls aufwiesen, während sie Szenen realer Gewalt sahen, als Versuchspersonen, die ein nicht violentes Spiel gespielt hatten. Dies interpretieren die Verfasser als Desensibilisierungseffekt.

Auch fragt sich, welche Konsequenzen aus einer möglichen Erregungssteigerung durch violente Computerspiele abzuleiten wären. Höhere Erregung muss nicht zu aggressiverem Verhalten führen. Dies belegt auch eine Untersuchung von Michele J. Fleming und Debra J. Rickwood (2001), die zwar in ihrer Studie mit 71 Kindern im Alter zwischen 8 und 12 Jahren nach violenten Computerspielen höhere Erregungswerte fanden als nach nicht violenten, aber keinen Zusammenhang zwischen dieser Erregung und einer aggressiven Stimmung bei ihren Probanden nachweisen konnten.²⁵⁴

4.4.2 Förderung aggressiver Kognitionen

Die bisherigen Forschungsergebnisse sprechen dafür, dass violente Spiele aggressive Gedanken bei den Rezipienten fördern können. Ein Anstieg aggressiver Kognitionen wurde in den vorliegenden Studien allerdings sehr unterschiedlich operationalisiert:

In einem Experiment von Anderson und Dill (2000) spielten 210 Studierende (104 weiblich, 106 männlich) ein violentes bzw. ein nicht violentes Spiel und sollten danach auf einem Computerbildschirm erscheinende aggressive Worte sowie Kontrollworte so schnell wie möglich vorlesen. Es stellte sich heraus, dass bei Personen, die ein gewalthaltiges Spiel gespielt hatten, die Lesegeschwindigkeits-Differenz zwischen den aggressiven und den neutralen Worten größer war als bei den Spielern nicht gewalthaltiger Spiele. Die Verfasser interpretieren diesen Befund als Priming aggressiver Gedanken durch violente Spiele (zum Priming vgl. Kapitel 3.3.5).

Anderson u. a. (2004, im Druck, Experiment 1) führten ein Experiment mit 61 Studenten und 69 Studentinnen durch, die per Zufallsauswahl eines von zehn Spielen (fünf violente, fünf nicht violente) spielten. Danach beantworteten sie einen Fragebogen über das Spiel und füllten einen Test aus, bei dem unvollständige Worte um Buchstaben zu ergänzen waren. Dabei gab es mehrere Möglichkeiten, die einem Wort eine aggressive oder eine neutrale Bedeutung verliehen (z. B. explo_e => explore oder explode). Diejenigen, die violente Spiele gespielt hatten, kreierten mehr violente Worte als die Spieler nicht violenter Spiele, was die Verfasser als Hinweis auf eine erhöhte Zugänglichkeit violenter Gedanken interpretieren (Priming).

Steven J. Kirsh (1998) stellte in einer Studie mit Kindern der 3. und 4. Klasse (N = 52; 44 % weiblich, 56 % männlich; Alter zwischen 8 und 10 Jahren) fest, dass die Spieler gewalthaltiger Spiele einen kurzfristigen „Hostile Attribution Bias“²⁵⁵ entwickelten. Die Kinder spielten einige Minuten lang entweder das sehr gewalttätige Spiel „Mortal Combat II“ oder ein nicht violentes Basketball-Spiel. Danach bekamen sie mehrere Geschichten vorgelegt, in denen ein Gleichaltriger ein negatives Ereignis auslöste (z. B. ein Kind mit einem Ball in den Rücken traf). Es stellte sich heraus, dass die Probanden, die das gewalttätige Spiel gespielt hatten, der Person in der Geschichte signifikant eher eine böswillige Intention unterstellten als die Kinder, die sich mit dem nicht gewalttätigen Spiel beschäftigt hatten.

Auch Bushman und Anderson (2002) konstatierten in einem Experiment mit 224 Studierenden (112 Männer, 112 Frauen), dass bereits nach einer 20-minütigen Beschäftigung mit einem violenten Computerspiel eine gesteigerte Erwartung bei den Rezipienten vorhanden war, dass in einer potenziell konflikträchtigen Situation aggressiv gehandelt werde (gemessen über die Angaben der Versuchspersonen dazu, wie sich die Protagonisten in einer ihnen vorgelegten Geschichte verhalten werden). Die Probanden, die ein violentes Spiel gespielt hatten, unterstellten dem Protagonisten in der Geschichte aggressivere Gedanken, Gefühle und Verhaltensweisen.

²⁵⁵ Bushman und Anderson (2002, S. 1680) definieren den „Hostile Attribution Bias“ als „tendency to perceive harmful actions by others as intentional rather than accidental“. Im Gegensatz dazu meine der „Hostile Perception Bias“ die „tendency to perceive social interactions as being aggressive“. Der „Hostile Expectation Bias“ wird als „tendency to expect others to react to potenzial conflicts with aggression“ verstanden.



Eine Korrelationsstudie von Paul J. Lynch u. a. (2001) kam zu ähnlichen Befunden. Eine Befragung von 607 Schülerinnen und Schülern der 8. und 9. Klasse (52% männlich, 48% weiblich) zeigte, dass die Probanden, die angaben, viele violente Spiele zu spielen, einen höheren „Hostile Attribution Bias“ aufwiesen. Dieser wurde gemessen, indem die Befragten zehn Geschichten mit Provokationssituationen vorgelegt bekamen, in denen die Intention des Provokateurs uneindeutig war und von den Probanden eingeschätzt werden sollte.²⁵⁶

Eines ähnlichen Verfahrens bedienten sich Audrey M. Buchanan u. a. (2002) in einer Studie mit 219 Dritt- bis Achtklässlern (Alter zwischen 7 und 11 Jahren, 51% männlich, 49% weiblich). Auch hier war hoher Fernseh- und Computerspielkonsum mit einem ausgeprägteren „Hostile Attribution Bias“ verbunden. Zusammenhänge zeigten sich auch mit Berichten von Gleichaltrigen und von Lehrerinnen und Lehrern über aggressives Verhalten der jeweiligen Versuchspersonen.

In einer Befragung unter 231 deutschen Achtklässlern (115 Mädchen, 116 Jungen) konnten Barbara Krahe und Ingrid Möller (2004) den von ihnen angenommenen direkten Effekt von violenten Computerspielen auf einen „Hostile Attributional Style“ von Jugendlichen nicht nachweisen. Sie stellten aber fest, dass die Häufigkeit der Beschäftigung mit violenten Computerspielen und die Vorliebe für solche Spiele (operationalisiert als Empfehlung des Spiels an Gleichaltrige) die normative Akzeptanz von physischer Gewalt fördern und über aggressive Normen auch der feindselige Attributionsstil der Rezipienten beeinflusst wird.

Einen weiteren Aspekt der Förderung aggressiver Kognitionen durch Computerspielgewalt haben Eric Uhlmann und Jane Swanson (2004) untersucht. Es handelt sich dabei um die Annahme, dass violente Computerspiele einen Verhaltenseffekt ausüben, indem es zu Veränderungen in der „automatischen Selbstwahrnehmung“ des Individuums kommt (z. B. in Bezug auf das Ausmaß, in dem die Person sich selbst spontan mit aggressiven Charakterzügen und Handlungsweisen assoziiert). Uhlmann und Swanson (2004) führten ein Experiment mit 120 18-jährigen Psychologiestudentinnen und -studenten (54 männlich, 65 weiblich, 2 ohne Angabe) durch. Diese spielten zehn Minuten lang entweder ein elektronisches Puzzle-Spiel oder das violente Spiel „Doom“. Diejenigen, die das violente Spiel gespielt hatten, zeigten eine deutlichere „automatische aggressive Selbstwahrnehmung“ („automatic aggressive self-concept“).²⁵⁷ Dass es sich dabei nicht nur um einen kurzfristigen Effekt handelte, legt die Beobachtung nahe, dass die Probanden, die zudem angaben, häufiger violente Computerspiele zu spielen, eine aggressivere Selbstwahrnehmung besaßen. Diese Befunde werten die Verfasser als Bestätigung für die Annahme, dass aggressive Medieninhalte über assoziative Netzwerke im Gedächtnis wirken.

²⁵⁶ Eine Veröffentlichung der Studie von Lynch u. a. (Gentile u. a. 2004) enthält diesen Aspekt der Untersuchung nicht.

²⁵⁷ Gemessen wurde dies über einen Test, der auf der Geschwindigkeit beruht, in der Worte danach kategorisiert werden, ob sie die Person selbst oder andere betreffen bzw. aggressive oder friedliche Bedeutung haben. In Bezug auf (in anderer Weise gemessene) Selbstangaben zur Wahrnehmung eigener aggressiver Züge konnte kein Effekt festgestellt werden.



Abschließend sei noch eine Untersuchung von Jürgen Bofinger (2001) erwähnt, der feststellte, dass 41% der Kinder, die schon verbale Angriffe als Gewalt betrachteten, von Schießspielen fasziniert waren, wohingegen deren Anteil unter Schülerinnen und Schülern, für die Gewalt erst bei schwerer körperlicher Gewalt begann, 61% betrug. Bofinger (2001, S. 136) weist darauf hin, dass die Wirkrichtung dieses Zusammenhangs unklar bleibe, nimmt aber eine Wechselwirkung von Gewaltverständnis und Gewaltspielfaszination an.

4.4.3 Förderung aggressiver Emotionen

Auch auf der emotionalen Ebene wurden negative Wirkungen von violenten Spielen nachgewiesen. Jeanne B. Funk, Jill Hagan und Jackie Schimming (1999) stellten z. B. fest, dass bei Kindern der 3. bis 5. Klasse (35 Probanden, davon 10 Mädchen) violente Spiele das Frustrationsniveau stärker steigerten als nicht violente Spiele.²⁵⁸

Kevin Durkin und Kate Aisbett (1999) stellten in zwei qualitativen Untersuchungen in Australien (Beobachtung von 65 Spielern in Spielhallen sowie Interviews mit 14 Fokus-Gruppen²⁵⁹ mit jeweils drei bis acht Teilnehmern zwischen 5 und 25 Jahren) fest, dass Computerspiele zu Frustrationsgefühlen führten. Diese waren auf mangelnden Spiel-erfolg zurückzuführen und nicht speziell auf violente Inhalte. Durkin und Aisbett (1999) führten zudem eine Telefonumfrage unter 415 Jugendlichen zwischen 12 und 18 Jahren und unter 895 Erwachsenen über 18 Jahre durch. Darin berichteten 14% der Erwachsenen und 8% der Jugendlichen Gefühle von Frustration während des Computerspiels. Demgegenüber nannten jedoch nur 3% der Erwachsenen und 5% der Jugendlichen Gefühle von Zorn und Aggression. Die meisten Befragten berichteten über positive Gefühle wie Vergnügen, Glück, Heiterkeit, Entspannung und Herausforderung (vgl. Durkin/Aisbett 1999, S. 98).²⁶⁰

Diese Ergebnisse decken sich mit den Befunden, die Manuel Ladas in seiner Online-Befragung von 2.141 Computerspielern erzielte, wobei allerdings – wie auch bei der Studie von Durkin und Aisbett – auf die eingeschränkte Aussagekraft von Selbstangaben verwiesen werden muss. Die Computerspieler in der Studie von Ladas berichteten ebenfalls überwiegend von positiven Emotionen. Sie fühlten sich erfolgreich, entspannt, gut gelaunt, stark, abreagiert und erfrischt. Nur 7,5% berichteten von aggressiven Gefühlen (vgl. Ladas 2002, S. 243).

²⁵⁸ Versuchspersonen waren 35 Kinder und je ein Elternteil. Nach einer Befragung zum Computerspielverhalten spielten Kinder und Eltern getrennt ein violentes oder ein nicht violentes Computerspiel. Danach wurde der Grad der Frustration durch Selbstangaben der Befragten auf einer zehnstufigen Skala gemessen.

²⁵⁹ Vgl. zur Methode Kapitel 3.4.2.8.

²⁶⁰ Auch in einer kanadischen Studie mit 647 Befragten im Alter zwischen 11 und 18 Jahren berichtete die Mehrheit von positiven Gefühlen, 63% gaben aber auch an, dass Spiele sie gelegentlich frustrierten (vgl. Media Analysis Laboratory 1998).



Auch Anderson und Dill (2000) konnten in ihrem Experiment (vgl. Kapitel 4.4.2, 4.4.4) keine Steigerung feindseliger Gefühle durch violente Computerspiele konstatieren – ein Befund, den die Verfasser (2000, S. 788) folgendermaßen kommentieren: „Thus, the danger in exposure to violent video games seems to be in the ideas they teach and not primarily in the emotions they incite in the player.“

4.4.4 Förderung aggressiven Verhaltens

Von besonderer Bedeutung ist die Frage, ob violente Computerspiele in der Lage sind, gewalttätiges Verhalten auszulösen. Dafür dass dies so sein könnte, liegen einige Hinweise sowohl aus Experimental- als auch aus Korrelationsstudien vor.

Beider Methoden bedienten sich Anderson und Dill (2000). Zum einen führten sie eine Befragung von 227 Studierenden (78 männlich, 149 weiblich) durch, in der über Selbstangaben Daten zum Konsum von Computerspielen, zum aggressiven Verhalten, zur Straffälligkeit, zu akademischen Leistungen, Weltansicht und Persönlichkeitsmerkmalen wie Aggressivität und Reizbarkeit erhoben wurden. Zum anderen führten Anderson und Dill ein Laborexperiment mit 210 Studierenden durch (104 weiblich, 106 männlich). Die Probanden spielten 15 Minuten lang ein nicht violentes oder ein violentes Computerspiel. Danach gaben sie ihre Zustimmung zu 35 Statements an, mit denen die aktuelle Feindseligkeit der Probanden gemessen wurde, bewerteten das Spiel danach, als wie aufregend sie es empfanden, und machten Angaben zu ihrer Weltansicht. Nach weiteren 15 Spielminuten mussten die Probanden verschiedene auf einem Monitor erscheinende aggressive Worte möglichst schnell laut vorlesen, wobei die Reaktionszeiten gemessen wurden. In einer zweiten Laborsitzung eine Woche später beschäftigten sich die Probanden erneut 15 Minuten mit einem Computerspiel und spielten dann gegen einen imaginären Gegner ein Reaktionsspiel, bei dem es darum ging, einen Knopf schneller als der Gegner zu drücken. Der Gewinner durfte den Verlierer mit einem in Intensität und Länge variablen unangenehmen Geräusch „bestrafen“, durch das Aggressivität gemessen werden sollte. Insgesamt zeigte sich in beiden Studien, d. h. sowohl in der Befragung als auch im Laborexperiment, ein Zusammenhang zwischen dem Konsum violenter Spiele und aggressivem Verhalten, was die Verfasser als Nachweis für sowohl lang- als auch kurzfristige Effekte von Spielegewalt interpretieren. Es ist allerdings sehr fraglich, ob das Auslösen von Geräuschen tatsächlich ein geeigneter Aggressionsindikator ist. Zudem waren die Unterschiede in der Länge der ausgelösten Geräusche in beiden Versuchsgruppen sehr gering.

In einem anderen Experiment von Anderson u. a. (2004, Experiment 2) spielten 93 männliche und 97 weibliche Probanden ein aggressives bzw. ein nicht aggressives Spiel. Die Spiele unterschieden sich, wie in einem anderen Experiment sichergestellt worden war, nicht in ihrem Frustrations- und Erregungspotenzial, sondern nur in ihrem violenten Gehalt. Danach wurde ein Reaktionstest durchgeführt, der dem im Experiment von



Anderson/Dill 2000 vergleichbar war.²⁶¹ Es zeigte sich, dass die Spieler violenter Spiele aggressiver waren als die nicht violenter Spiele und dass auch die abgefragte Erfahrung mit violenten Computerspielen einen Einfluss auf die aggressiven Reaktionen besaß.

Einige weitere erwähnenswerte Studien beruhen auf *Befragungen*, so z. B. die Untersuchung von Wiegman und van Schie bei 278 10- bis 14-jährigen niederländischen Kindern (134 Jungen, 144 Mädchen). Diese wurden gefragt, wie viel Zeit sie mit welchen Computerspielen verbringen (die Kinder führten eine Woche lang ein Tagebuch). Über die Einschätzung Gleichaltriger wurde zudem das Aggressionsverhalten der Probanden erhoben. Dabei zeigte sich ein positiver Zusammenhang zwischen der Präferenz für violente Computerspiele und aggressivem Verhalten.

Gentile u. a. (2004) konstatierten in einer Befragung von 607 Schülerinnen und Schülern der 8. und 9. Klasse, dass Heranwachsende, die mehr violente Computerspiele konsumierten, feindseliger waren, häufiger von Streitigkeiten mit Lehrerinnen und Lehrern und Verwicklungen in körperliche Auseinandersetzungen berichteten und schlechtere Schulleistungen erbrachten.²⁶²

Buchanan u. a. (2002) unterschieden in einer Befragung zwischen physischer Aggression und „Beziehungsaggression“ („Relational Aggression“, d. h. Verletzung durch Formen psychischer Gewalt wie Ausgrenzung, Verbreitung von Gerüchten usw.). Die Forscher befragten 219 Schülerinnen und Schüler der 3. bis 5. Klasse (zwischen 7 und 11 Jahren, 51% männlich, 49% weiblich) nach ihren Mediennutzungsgewohnheiten, führten einen Test zum „Hostile Attribution Bias“ (vgl. Kapitel 3.3.5, 4.4.2) durch und ließen das Aggressionsverhalten der Probanden von Gleichaltrigen sowie von Lehrerinnen und Lehrern einschätzen. Die Studie zeigte einen Zusammenhang zwischen dem Konsum gewalttätiger Fernseh- und Computerspielinhalte und beiden Aggressionsformen. Die Forscher nehmen an, dass Beziehungsaggression möglicherweise für die Kinder eine subtilere und mit weniger Sanktionen von Eltern, Lehrerinnen und Lehrern verbundene Aggressionsform sei, aus der sich jedoch evtl. physische Aggression entwickeln könne.

In Großbritannien konstatierten John Colwell und Jo Payne (2000) in einer Untersuchung mit 204 Schülerinnen und Schülern der 8. Klasse, dass es zwar keinen Zusammenhang zwischen der Zahl aggressiver Spiele unter den drei Lieblingsspielen gab, die Zeit der Beschäftigung mit Computerspielen insgesamt aber mit dem (selbst berichteten) Aggressionsverhalten zusammenhing.

²⁶¹ Variiert wurde die Versuchsanlage insofern, als es zwei Phasen gab. In einer ersten Phase wurden die Probanden vom „Gegenspieler“ bestraft, wenn sie verloren (die Zahl der gewonnenen und verlorenen Versuche war vorab festgelegt). In einer zweiten Phase waren sie selbst diejenigen, die das „bestrafende“ Geräusch bestimmten und auslösten.

²⁶² Auch eine Untersuchung von Bofinger (2001, S. 131f.) ergab, dass Kampf-, Baller- und Schießspiele v. a. unter den Kindern beliebt waren, die von den Lehrerinnen und Lehrern als leistungsschwächer und als unter Mitschülern unbeliebter eingestuft wurden.



Funk u. a. (2002a) schlossen aus einer Befragung von 32 11- bis 15-jährigen Schülerinnen und Schülern (zwölf davon von einer Schule für verhaltensauffällige Kinder), dass sich bei Kindern mit einer hohen Präferenz für Gewaltspiele mehr klinisch relevante psychische Störungen zeigten. Einen Zusammenhang zwischen Gewaltspielkonsum und selbstberichtetem aggressivem Verhalten konnten die Forscher allerdings nicht feststellen. Dieses unerwartete Ergebnis erklären sie damit, dass Kinder, die violente Spiele bevorzugen, möglicherweise auch viel Gewalt in anderen Medien konsumieren, so dass es zu einem Desensibilisierungseffekt in dem Sinne gekommen sein könnte, dass Kinder eigenes Gewaltverhalten nicht mehr als Gewalt wahrnehmen. Die Verfasser folgern: „Their perceptions of their own behavior, in comparison, may not seem sufficient-ly aggressive to justify endorsement of problems in this area.“ (Funk u. a. 2002, S. 134).

Keine Hinweise auf eine Auslösung aggressiven Verhaltens durch Computerspiele erbrachten auch die bereits erwähnten qualitativen Studien von Durkin und Aisbett (1999). Frustration über mangelnden Spielerfolg entlud sich zwar bei einigen Spielern in Aggressionshandlungen, diese „Gewalt“ richtete sich allerdings fast ausschließlich gegen Spielautomaten und nicht gegen Personen.

4.4.5 Reduktion prosozialen Verhaltens

Mehrere Studien sind zu dem Ergebnis gelangt, dass violente Computerspiele prosoziales Verhalten reduzieren. Dies war beispielsweise der Befund der bereits geschilderten Befragung von Wiegman und van Schie (1998; vgl. Kapitel 4.3.1) in den Niederlanden. Von Kindern, die viele violente Spiele unter ihren Lieblingsspielen nannten, berichteten Gleichaltrige weniger prosoziales Verhalten als von Kindern, die andere Spiele bevorzugten.

In den USA führten Mary E. Ballard und Robert Lineberger (1999) ein Experiment mit 119 Studenten durch, die ein violentes oder ein nicht violentes Computerspiel spielten. Zuvor waren die Teilnehmer angewiesen worden, sich 20 Wortpaare zu merken. Nach dem Spiel sollten sie einen vermeintlichen Mit-Teilnehmer für die jeweils gelungene oder gescheiterte Erinnerung an die Wortpaare belohnen (mit „Jelly-Beans“, einer Süßigkeit) oder bestrafen (indem die Hand des Teilnehmers in Eiswasser gehalten wurde). Es zeigte sich, dass die männlichen Versuchspersonen, die ein violentes Spiel gespielt hatten, männliche Teilnehmer weniger belohnten als die Spieler des nicht violenten Spiels. Bei der Belohnung weiblicher Teilnehmerinnen zeigten sich allerdings keine Unterschiede. Im Hinblick auf das Bestrafungsverhalten gegenüber Männern war kein Einfluss der Spielvariante festzustellen. Frauen wurden nach dem aggressiven Spiel jedoch stärker bestraft als nach dem nicht aggressiven Spiel. Die Verfasser folgern (Ballard/Lineberger 1999, S. 556) in etwas gewagter Weise: „Taken as a whole, the results suggest that video game violence may decrease reward behavior toward others, particularly males, and increase punitive behavior toward others, especially females.“



Carnagey, Bushman und Anderson schließlich zeigten in einer noch unveröffentlichten Studie (zu ersten Angaben vgl. Carnagey/Anderson 2004), dass Probanden, die ein violentes Spiel gespielt hatten, einem Gewaltopfer langsamer halfen als Teilnehmer, die ein nicht violentes Spiel gespielt hatten.

4.5 Wirkungstheorien

Obwohl sich diverse Studien mit den Effekten violenter Computerspiele befasst haben, sind mögliche Wirkungsmechanismen bislang noch immer verhältnismäßig unklar. Ein theoretisches Modell, das von seinen Entwicklern und auch einigen anderen Autoren zur Einordnung ihrer Befunde herangezogen wird, ist das in Kapitel 3.3.7 beschriebene „General Aggression Model“. Allerdings können einzelne Studien stets nur isolierte Aspekte des recht komplexen Modells untersuchen. Bisher erzielte Befunde widersprechen dem Modell zwar nicht, sind aber auch nicht spezifisch genug, um zu belegen, dass den Ergebnissen genau die angenommenen Mechanismen zugrunde liegen.²⁶³ Christoph Klimmt und Sabine Trepte (2003, S. 116) kritisieren, dass die speziellen Eigenschaften von Computerspielen (im Vergleich zu anderen Medien) in dem Modell keine Berücksichtigung finden. Da die Befunde, die im Rahmen des GAM interpretiert werden, bereits vorgestellt worden sind (vgl. Kapitel 3.3.7 sowie die Studien von Anderson u.a.), wird dieser Aspekt in diesem Kapitel nicht mehr eigens behandelt. Noch nicht näher eingegangen wurde bislang auf Studien, die sich mit den Wirkungsmechanismen Katharsis, Habitualisierung, Transfer/Nachahmung und Kultivierung befasst haben. Deren Überlegungen und Befunde sollen im Folgenden dargestellt werden.

4.5.1 Katharsis

Die im Rahmen der Fernsehgewaltforschung als widerlegt zu betrachtende Katharsisthese (vgl. Kapitel 2.2, 3.3.1) ist von der Forschung zur Computerspielgewalt wieder aufgegriffen worden. Die Möglichkeit, dass Computerspiele, anders als Fernsehinhalte, kathartische Effekte auslösen, wird u. a. damit begründet, dass Computerspiele im Gegensatz zu anderen Unterhaltungsmedien ein wirksameres, „interaktives Abreagieren“ ermöglichen könnten (vgl. Ladas 2002, S. 138). Die Zahl der Studien, die sich mit diesem Thema befasst haben, ist allerdings recht klein. John L. Sherry (2001, S. 413) recherchierte im Rahmen seiner Meta-Analyse sieben ältere Studien, die diese These untersucht haben. Hierzu gehört eine Befragung von Gerald I. Kestenbaum und Lissa Weinstein (1985), die ergab, dass heranwachsende Jungen violente Computerspiele nutzen, um Aggression abzubauen.

²⁶³ Zum Beispiel stellten Anderson und Dill (2000) fest, dass ihre Befunde mit der GAM-Annahme konsistent sind, dass violente Computerspiele kurz- und langfristig aggressives Verhalten steigern könnten, und konstatieren, dass gewalttätiges Verhalten infolge von Computerspielgewalt v. a. über kognitive und nicht über affektive Prozesse ausgelöst werde.



Hinweise darauf, dass Computerspiele gespielt werden, um Wut abzureagieren, fand auch Jürgen Fritz in einigen Studien (vgl. Fritz 2003b; 2003e). Bereits 1994/95 mit 104 Vielenspielern (bestimmt durch Selbstangaben) durchgeführte Interviews ergaben, dass gut 24% der Probanden das Herauslassen von Wut und Ärger als Spielmotivation nannten (vgl. Fritz 2003b; 2003e). Allerdings scheint der gewünschte Effekt nicht unbedingt einzutreten, v. a. dann nicht, wenn während des Spielens Misserfolge auftreten, die dann den ursprünglichen Gefühlszustand noch verstärken (vgl. Fritz 2003e). Zu diesem Ergebnis kamen auch Durkin und Aisbett (1999, S. 65–67) in ihrer Befragung australischer Fokus-Gruppen.

In der Online-Befragung von Computerspielern von Ladas (2002) meinten 22% der Befragten, es treffe voll bzw. ziemlich zu, dass Wut ein Spielanlass für sie sei (55% trifft nicht zu, 23% trifft mäßig zu). Dass eine Wirkung während des Spiels im Aggressionsabbau bestehe, meinten knapp 37% (trifft voll zu bzw. trifft ziemlich zu), knapp 33% gaben an, dass dies nur mäßig und 30,5%, dass dies gar nicht zutreffe. Auf einem semantischen Differential²⁶⁴ mit vier Skalenpunkten entschieden sich bei der Skala „aggressiv“ – „abreagiert“ 92,4% für „abreagiert“ und nur 7,5% für „aggressiv“. Darüber hinaus konstatierte Ladas (2002, S. 294), dass das Gefühl, Aggressionen loszuwerden und sich abzureagieren, v. a. von Spielern hoch und mittel gewalthaltiger Genres berichtet wurde. Ob es allerdings tatsächlich die Gewalt in Action-, Kampfsport-, Kriegs-Strategiespielen, militärischen Flugsimulationen und Auto-Rennspielen war, die hierbei eine Rolle spielte, oder ob andere Eigenschaften das Spiel hierzu geeignet erscheinen ließen, muss offen bleiben. Dafür, dass es nicht nur der Inhalt ist, spricht die Tatsache, dass die Spieler keine Präferenz für die von Ladas ebenfalls als hoch gewalttätig eingestufteten Rollenspiele zeigten. Des Weiteren konstatierte Ladas (2002, S. 295f.), dass Personen mit einer aggressiven Persönlichkeit häufiger berichteten, *während* des Spiels empfänden sie einen Aggressionsabbau. Betrachtet man die Wirkungen *nach* dem Spiel, so fühlten sich aggressive Spieler allerdings nicht mehr oder weniger stark abreagiert als weniger aggressive Spieler.

Abgesehen davon, dass diese Befunde recht widersprüchlich sind, besteht ein Problem dieser wie der anderen bisher geschilderten Untersuchungen darin, dass ihre Ergebnisse auf Selbstangaben der Versuchspersonen beruhen und daher nur sehr begrenzt aussagekräftig sind.

Ein Experiment von Jürgen Wegge und Uwe Kleinbeck (1997) vermeidet zwar diese Problematik, leidet jedoch unter anderen methodischen Schwächen. In der Untersuchung spielten 55 Schülerinnen und Schüler (Durchschnittsalter 15 Jahre, 26 Jungen, 29 Mädchen) und 54 Studierenden (Durchschnittsalter 24 Jahre, 32 männlich, 22 weiblich) das so genannte „Gaunerspiel“. Dabei handelte es sich um ein von je drei Personen gespieltes Spiel, bei dem es darauf ankam, als erster eine bestimmte Punktzahl zu erreichen. Hierzu konnten die Spieler Koalitionen mit jeweils einem anderen Spieler eingehen, mit dem für

²⁶⁴ Bei einem „semantischen Differential“ ordnen die Befragten einen Begriff auf mehrstufigen Skalen zwischen zwei Gegensatzpaaren ein.



die jeweilige Runde dann eine Vereinbarung über die Verteilung der zu gewinnenden Punkte getroffen werden musste. Koalitionen konnten jederzeit gebrochen oder gewechselt werden. Die Operationalisierung „instrumenteller Aggression“ erfolgte über die Häufigkeit, mit der Spieler zuvor vereinbarte Koalitionen brachen, Mitspielern drohten oder Gewinnverteilungen zum eigenen Vorteil veränderten. In einer zweiten Sitzung spielte ein Teil der Probanden ein violentes, ein Teil ein nicht violentes und ein dritter Teil gar kein Computerspiel, bevor erneut das „Gauenspiel“ gespielt wurde. Es waren nur äußerst geringfügige Effekte festzustellen. Spieler des violenten Spiels lehnten Koalitionsangebote und Angebote zur Punkteverteilung nach dem Spiel etwas weniger häufig ab als davor; für Spieler des nicht violenten Spiels waren keine Unterschiede erkennbar. Davon abgesehen kann diese Untersuchung auch aufgrund der zweifelhaften Versuchsanlage (das strategisch geschickte Verhalten in einem Spiel kann wohl kaum als Hinweis auf „instrumentelle Aggression“ gewertet werden) trotz gegenteiliger Interpretation der Verfasser keineswegs als Beleg für Katharsiseffekte, sondern eher als abschreckendes Beispiel für eine völlig ungeeignete Versuchsanlage gelten.²⁶⁵

Zusammenfassend ist festzuhalten, dass die wenigen zu Katharsiseffekten von Computerspielen vorliegenden Untersuchungen aus methodischen Gründen keine große Aussagekraft besitzen. Es gibt zwar Hinweise darauf, dass Computerspiele bewusst zum Aggressionsabbau gespielt werden, dass der gewünschte Effekt tatsächlich eintritt, kann allerdings keineswegs als bewiesen angesehen werden, zumal Misserfolge im Spiel eine aggressive Stimmungslage möglicherweise noch verstärken.

4.5.2 Habitualisierung

Wie bereits in Kapitel 2.2 angedeutet wurde, schließt das Habitualisierungskonzept sehr unterschiedliche Vorstellungen davon ein, was unter „Habitualisierung“ zu verstehen ist. Diese Problematik zeigt sich auch in Bezug auf die Computerspielforschung. Auch hier gehen die Ansichten über die Natur eines möglichen Abstumpfungseffekts auseinander, was sich auch in recht verschiedenen Operationalisierungen niederschlägt.

So wurden in einigen Untersuchungen v. a. physiologische Messwerte erhoben. John L. Sherry, John Curtis und Glenn Sparks (2001) z. B. sind in einem Experiment mit 131 Studentinnen und Studenten der Frage nachgegangen, ob beobachtete negative Effekte von

²⁶⁵ Auch die Interpretation der Befunde durch die Verfasser ist kritikwürdig. So stellen sie fest (Wegge/Kleinbeck 1997, S. 35): „Wenn man hier überhaupt von Effekten sprechen kann, was angesichts der geringen Signifikanzen kaum angebracht ist, so deuten diese Ergebnisse also auf das Auftreten eines Katharsiseffektes hin.“ Trotz dieses Hinweises auf die äußerst geringe Aussagekraft der Befunde fahren die Verfasser dennoch fort: „Wir sind geneigt, diese Beobachtungen als Indiz für einen Katharsiseffekt zu werten, da eine Varianzanalyse ohne die Berücksichtigung der Werte aus der ersten Untersuchungsphase etwas deutlichere Befunde erbrachte.“ Auch die Ergebnisse dieser Auswertung fallen jedoch nicht überzeugender aus.



violenten Computerspielen auf einen Erregungstransfer (vgl. Kapitel 2.2, 3.2.6) oder auf Habitualisierungsmechanismen zurückzuführen sind. Nach einer Erhebung physiologischer Basiswerte spielten die Probanden ein gewalthaltiges oder ein nicht gewalthaltiges Spiel bzw. lasen einen Zeitungsartikel über neue Internettechnologien (Kontrollgruppe). Im Anschluss daran sahen die Versuchspersonen ein achtminütiges gewalthaltiges Video. Während des Spiels und während des Videos wurden physiologische Daten erhoben, und im Anschluss an den Film füllten die Probanden einen Fragebogen zum Video aus. Mittels einer Adjektivliste wurde ihre aktuelle Aggressivität gemessen. Die Versuchspersonen, die das gewalthaltige Spiel gespielt hatten, wiesen stärkere physiologische Reaktionen (d. h. eine stärkere Erregung) auf und schätzten das Video als gewalthaltiger ein als die anderen Probanden. Die männlichen Versuchspersonen dieser Gruppe forderten zudem eine längere Gefängnisstrafe für den violenten Protagonisten und berichteten aggressivere Gefühle. Die Forscher interpretieren ihre Befunde im Sinne eines Erregungstransfers. Allerdings ist an der Anlage der Untersuchung Kritik angebracht. So ist es wahrscheinlich, dass sich das violente und das nicht violente Spiel (das nicht genauer beschrieben wird) abgesehen vom Gewaltgehalt auch in ihrem Erregungspotenzial unterscheiden. Darüber hinaus ist bei der gewählten, auf die Messung kurzfristiger Effekte zugeschnittenen Versuchsanlage nicht wirklich mit einem (eher langfristig wirksamen) Habitualisierungseffekt zu rechnen. Die Forscher selbst räumen ein, dass zehn Minuten Spielzeit zu kurz sein könnten, um solche Wirkungen nachzuweisen. Auch bei längerer Spielzeit ist es jedoch unwahrscheinlich, dass sich durch einmaliges Spielen eines violenten Spiels bereits Desensibilisierungseffekte einstellen. Über langfristige Effekte konnten die Forscher jedoch keine Aussagen treffen, da sie frühere Erfahrung der Probanden mit violenten Computerspielen nicht berücksichtigten.

Mit physiologischen Messungen zum Nachweis eines Desensibilisierungseffekts operierten auch Carnagey, Bushman und Anderson (im Druck, hier referiert nach Carnagey/Anderson 2004). Diese stellten bei Probanden, die 20 Minuten lang ein violentes Computerspiel gespielt hatten, beim Betrachten von realen Gewaltszenen eine geringere Herzfrequenz fest als bei Probanden, die ein nicht violentes Spiel gespielt hatten. Auch diese Untersuchung wirft die Frage auf, inwieweit es überhaupt möglich ist, so kurzfristige Abstumpfungseffekte festzustellen, bzw. ob bei dem gemessenen Phänomen überhaupt von Abstumpfung gesprochen werden kann.

Dass die Interpretation der entsprechenden physiologischen Werte offensichtlich noch keineswegs einheitlich und eindeutig ist,²⁶⁶ zeigt auch die noch genauer zu beschreibende Untersuchung von Rita Steckel (1998), die neben diversen anderen Kennwerten auch auf physiologischer Ebene erhob, wie Kinder nach gewalthaltigen oder nichtgewalthaltigen Spielen auf emotional belastende Bilder reagieren. Steckel fand bei den Kindern, die das nicht violente Spiel gespielt hatten, im Vergleich zu



²⁶⁶ Vgl. dazu auch Kapitel 3.3.2.



einem früher erhobenen Basiswert eine niedrigere Herzfrequenz beim Betrachten der Bilder. Bei den Kindern, die das violente Spiel gespielt hatten, war dieser Effekt nicht anzutreffen. Steckel wertet diesen Befund – im Gegensatz zu der Interpretation von Carnagey, Bushman und Anderson – als „Hinweis darauf [...], dass durch die belastenden Bilder bei den Joshi-Kindern [die das nicht violente Sortierspiel „Joshi´s Cookie“ gespielt hatten] als Zeichen einer emotionalen Betroffenheit eine Herzratendekeleration auftrat.“

Eine andere Gruppe von Studien hat sich mit Habitualisierungseffekten in Gestalt verringerter Empathiereaktionen befasst. Auch hier unterscheidet sich schon die theoretische Herangehensweise der verschiedenen Forscher. So herrscht zwar weit gehende Übereinstimmung darüber, dass violente Computerspiele von ihrer Gestaltung her keine Empathiereaktionen (z. B. Mitleid mit dem Opfer) nahe legen. Die Schlussfolgerungen aus dieser Beobachtung sind allerdings unterschiedlich. Manuel Ladas z. B. ist der Ansicht, dass dort, wo keine Empathiereaktionen stattfinden würden, auch keine Habitualisierung eintreten könne. Ladas (2002, S. 192f.) formuliert: „Wenn jedoch keine empathetische Aufwühlung – oder gar Schockierung – durch die virtuelle Gewalt erfolgt, ist auch keine langfristige Gewöhnung bzw. Abstumpfung gegenüber den verschiedenen Gewalt-Arten anzunehmen – noch nicht einmal gegenüber Gewalt in anderen Computerspielen, da die eben nur äußerst selten als Gewalt im negativen, schädigenden Sinne wahrgenommen wird.“ Diese Annahme sieht er dadurch belegt, dass die von ihm befragten Computerspieler (Online-Befragung von 2.141 Computerspielern aus dem deutschen Sprachraum) von einer rein funktionalistischen, kaum emotionalisierten Wahrnehmung der Gewalt im Computerspiel berichteten.²⁶⁷ Empathiereaktionen hingen, wenn sie vorkamen, nicht, wie oft angenommen, mit technischen Spielmerkmalen, wie z. B. einer Ich-Perspektive, zusammen, sondern eher mit der Existenz einer ausgeprägten Spielgeschichte, die in Computerspielen allerdings nur äußerst selten anzutreffen ist. Nur eine Minderheit berichtete für sich selbst von einer Habitualisierungsreaktion (vgl. Ladas 2002, S. 247f.). Ladas (2002, S. 248) folgert: „Da Empathie in Computerspielen von vielen Spielern grundsätzlich als eher unangemessen angesehen wird, die virtuelle Gewalt nur selten Mitleid [...] auslöst und kaum als Gewalt im schädigenden Sinne wahrgenommen wird [...], gibt es in der Wahrnehmung der Spieler in Computerspielen offenbar fast keine ‘schockierenden’ Elemente, gegenüber denen überhaupt eine ‘Abstumpfung’ möglich wäre.“ Bei diesen Befunden muss allerdings berücksichtigt werden, dass es sich bei den Befragten nicht um Kinder, sondern um ältere Personen (Durchschnittsalter 21 Jahre) handelte, und v. a. dass die Ergebnisse auf Selbstangaben beruhen. Dies vorausgesetzt sind 14%, die von Habitualisierungsreaktionen durch Computerspiele in bezug auf andere Computerspiele berichten, 20,5% die solche Effekte in Bezug auf Spielfilme und 9,7% die sie in Bezug auf Habitualisierungseffekte in der Realität feststellen, nicht als gering, sondern als eher besorgniserregend einzustufen.

²⁶⁷ Spiele wurden generell weniger emotional wahrgenommen, d. h. wirkten weniger bedrohlich und ängstigend als Spielfilme, weil die Spielenden Inhalte vorhersehen und den Ablauf selbst steuern können.



Andere Schlussfolgerungen aus dem geringen Empathiepotenzial violenter Computerspiele ziehen z. B. Fritz und Fehr (2003c). Sie konstatieren (2003c, S. 57): „Empathie ist nur in der realen Welt des menschlichen Miteinanders erlernbar (und verlernbar) und *nicht* in der virtuellen Welt des Computerspiels. Immer längere Aufenthalte in der virtuellen Welt können schädigen, weil sich dadurch die Zeit vermindert, in der sich diese Empathie ausbilden könnte. Sie schädigen auch deshalb, weil sich Muster für emotionale Befriedigungen herausbilden können, die ohne Empathie auskommen und daher von der Notwendigkeit ablenken, eine empathische Form der Zwischenmenschlichkeit auszubilden, die auf Gewalt weit gehend verzichten kann und die durch ihre besondere emotionale Qualität Befriedigung schenkt.“

Fritz und Fehr folgen Ladas zumindest insoweit, als sie aufgrund der Abwesenheit empathieauslösender Elemente im Computerspiel auch keinen Empathieabbau bzw. ein „Verlernen“ von Empathie durch violente Spiele annehmen. Andere Autoren dagegen vermuten direktere Effekte violenter Computerspiele, die v. a. dadurch zu erwarten seien, dass der Spieler nicht nur selbst ständig Gewaltakte ausübe, sondern Gewalt in Computerspielen auch gerechtfertigt sei, belohnt werde und zumeist keine sichtbaren negativen Konsequenzen für die Opfer nach sich ziehe.

Zu den Vertreterinnen dieser Sichtweise gehören z. B. Jeanne B. Funk und ihr Forschungsteam. Diese gehen vom Konzept der moralischen Bewertung („moral evaluation“) aus. Dabei handelt es sich um einen automatisch ablaufenden Prozess, der dann zum Tragen kommt, wenn eine Situation die Steuerung des Verhaltens durch normative Grundsätze erfordert (vgl. Funk u. a. 2003, S. 415). Eine Desensibilisierung gegenüber bestimmten Schlüsselreizen, die diesen Prozess normalerweise in Gang setzen, kann jedoch dazu führen, dass potenzielle moralische Implikationen bei der Wahl des Verhaltens ausgeblendet werden. Eine solche Desensibilisierung kann sich auf eine affektive und auf eine kognitive Komponente des moralischen Bewertungsprozesses beziehen. Unter einer *affektiven bzw. emotionalen* Desensibilisierung verstehen Funk u. a. (2004, S. 25; vgl. auch Funk u. a. 2003, S. 416) „[...] numbing or blunting of emotional reactions to events which would typically elicit a strong response.“ *Kognitive* Desensibilisierung dagegen ist „[...] the belief that violence is mundane and inevitable [...]“. Geringere Empathiereaktionen werden als Zeichen für emotionale Desensibilisierung, stärkere Akzeptanz von Gewalt als Zeichen für kognitive Desensibilisierung betrachtet. Funk u. a. (2003) führten eine Untersuchung mit 35 Kindern im Alter zwischen 8 und 12 Jahren sowie 31 Kindern im Alter zwischen 5 und 7 Jahren durch. Zunächst wurden Spielerfahrung und Spielpräferenzen der Kinder ebenso erhoben wie die generelle Empathie und Einstellungen gegenüber Gewalt. Dann spielten die Kinder ein violentes bzw. ein nicht violentes Spiel (die Spiele unterschieden sich bei den Altersgruppen) und wurden dann mit der Schilderung von zehn Alltagssituationen konfrontiert, von denen vier aggressive Handlungen und sechs empathische Reaktionen als Fortgang der Geschichte nahe legten. Empathie und Einstellung zur Gewalt wurden über Antworten der Kinder auf Fragen nach dem Fortgang der Situation, ihrem eigenen Verhalten in einer solchen Lage usw. gemessen.



Kurzfristige Effekte des violenten bzw. nicht violenten Spiels konnten in dieser Studie nicht nachgewiesen werden. Es zeigte sich jedoch ein positiver Zusammenhang zwischen einem langfristigen Konsum violenter Spiele und geringeren Empathiewerten bei der Beurteilung der Alltagssituationen. Auch zeigten Kinder mit höheren ursprünglichen Empathie- bzw. Aggressions-Akzeptanz-Werten auch empathischere bzw. aggressivere Reaktionen. Die Richtung des Kausalzusammenhangs konnte allerdings auf Basis der erhobenen Daten nicht beurteilt werden. Die Verfasserinnen folgern aus ihren Befunden (Funk u. a. 2003, S. 430): „In retrospect, it may be unrealistic to expect to induce measurable effects on components of moral reasoning as a result of relatively brief exposure to violent video games (although consistent with time spent in similar research).“ Sie betonen, dass es durchaus langfristige, kumulative Desensibilisierungseffekte geben kann, die experimentell nicht nachweisbar waren. Darüber hinaus heben sie die Bedeutung von Persönlichkeitsmerkmalen hervor, die bedeutsamer sein können als die Auswirkungen der kurzfristigen experimentellen Manipulationen.

Ausschließlich langfristigeren Effekten haben sich Funk u. a. (2004) in einer Befragung von 150 Kindern der 4. und 5. Klasse (Durchschnittsalter 10 Jahre) zugewandt. Die Forscherinnen stellten auch hier fest, dass eine intensivere Beschäftigung mit violenten Computerspielen sowohl mit geringeren Empathiewerten als auch mit einer positiveren Einstellung zur Gewalt einherging.²⁶⁸

Sowohl kurz- als auch langfristige Desensibilisierungseffekte in Gestalt einer Beeinträchtigung der Empathiefähigkeit durch violente Computerspiele hat in Deutschland auch Rita Steckel (1998, S. 63) untersucht. Die Forscherin führte ein Experiment mit 167 Kindern im Alter zwischen 7 und 14 Jahren aus verschiedenen Bochumer Kindertagesstätten und Jugendfreizeiteinrichtungen durch. Nachdem mehrere Personenvariablen wie die generelle Aggressions- und Empathieneigung und das Freizeitverhalten erhoben worden waren, spielten die Kinder ca. 20 Minuten lang entweder ein aggressionshaltiges Kampfspiel oder ein aggressionsfreies Sortierspiel. Zur Messung der emotionalen Reagibilität wurde ein Satz von 48 teils neutralen, teils emotionsanregenden Dias verwendet, wobei die Kinder selbst bestimmen konnten, wie viele Bilder sie sich ansahen. Es wurde die Zahl der betrachteten Bilder und die Betrachtungszeit erhoben, Mimik und Gestik der Kinder wurden gefilmt und physiologische Werte (z. B. Herzfrequenz) gemessen. Nach einer weiteren, ca. zehnmütigen Beschäftigung mit dem Computerspiel schätzten die Probanden auf einer Adjektiv-Skala ihre emotionale Befindlichkeit ein und es wurde die Anregung des Aggressionsmotivs gemessen. Hierfür wurden den Versuchspersonen sechs Bilder vorgelegt, die Konfliktsituationen zwischen Kindern darstellten. Zu diesen sollten sie eine Geschichte erzählen, die dann auf aggressionsbezogene Motive, Beweggründe und Handlungstendenzen ausgewer-

²⁶⁸ Ähnliche Befunde, die allerdings nicht statistisch signifikant waren, hatte bereits eine frühere Untersuchung mit 52 Sechstklässlern erbracht (vgl. Funk u. a. 1998; 1999a). Auch eine Studie von Barnett u. a. 1997 hatte bereits einen Zusammenhang zwischen der Präferenz für violente Spiele und geringeren Empathiewerten ergeben.



tet wurde. Abschließend wurde die Computerspielerfahrung der Kinder erhoben. Als Ergebnis zeigte sich bei den Kindern, die das Gewaltspiel gespielt hatten, eine geringere emotionale Sensitivität. Neben diesem kurzfristigen Effekt gab es auch Hinweise auf langfristige Wirkungen, da sich die geringste emotionale Beteiligung bei den besonders aggressiven und besonders gewaltspielerfahrenen Kindern der Gewaltspiel-Gruppe zeigte. Eine Herabsetzung der Empathie ist Steckel zufolge v. a. deshalb bedenklich, weil auf diese Weise auch ein wichtiger Hemmmechanismus zur Regulierung aggressiven Verhaltens abgeschwächt wird. Eine generelle kurzfristige Auswirkung des im Experiment gespielten gewalthaltigen Spiels auf eine Aktivierung des Aggressionsmotivs konnte Steckel nicht feststellen. Sie vermutet allerdings, dass ein solcher kurzfristiger Effekt durch langfristige Auswirkungen violenter Computerspiele überdeckt worden sein könnte, denn die höchste Aktivierung des Gewaltmotivs wiesen die Kinder mit einer hohen generellen Aggressionsneigung auf, die das Gewaltspiel gespielt hatten. Langfristige Effekte zeigten sich auch insofern, als bei gewaltspielerfahrenen Kindern und solchen, die die Gewaltelemente in dem Experimentalspiel besonders schätzten, die generelle Empathie wenig ausgeprägt war. Generell aggressive Kinder befassten sich darüber hinaus sehr viel mit Computerspielen.

Die Befunde von Steckel bestätigten sich in einer ähnlich angelegten Studie von Trudewind und Steckel (2002) mit 280 8- bis 14-jährigen Kindern. Die Forscher stellten eine kurzfristige Abstumpfung des empathischen Mitgefühls durch das violente Computerspiel fest. Zugleich fanden sie Hinweise darauf, dass es auch langfristig durch intensive Nutzung gewalthaltiger Spiele zu einer Förderung des Aggressionsmotivs kommt und die Empathiefähigkeit verringert wird. Vermittelt werden diese Wirkungen nach Trudewind und Steckel nicht nur durch emotionale Desensibilisierungsprozesse, sondern auch durch den Erwerb positiver Bewertungen gewalthaltiger Spielelemente. Interessant ist aber insbesondere die Erkenntnis, dass sich die Sicherheit der Bindung an die Eltern sowie die Beschäftigung der Eltern mit den Computerspielen ihrer Kinder (Regulierung des Computerspiels, Kommunikation über das Spiel) als bedeutsame Moderatorvariablen erwiesen, d. h. geeignet sind, negativen Auswirkungen vorzubeugen (vgl. auch Kapitel 10.2).

4.5.3 Transfer/Nachahmung

Betrachtet man die öffentliche Diskussion nach spektakulären Gewalttaten, bei denen violente Computerspiele involviert zu sein scheinen, so wird darin häufig ein mehr oder weniger direkter Transfer violenter Verhaltensweisen aus dem Spiel in die Realität unterstellt. Forschungsbefunde sprechen allerdings auch hier für die Notwendigkeit einer differenzierteren Betrachtung. Es existieren durchaus Studien, die bei Kindern imitatives Spielverhalten nach dem Konsum violenter Computerspiele beobachten konnten, ob hierin allerdings ein Nachweis für eine Nachahmung von Gewalt gesehen werden darf, wird von anderen Forschern bezweifelt (vgl. Goldstein 2000, S. 67; 2001; Griffiths 1999). Auch Funk (2002, S. 138) konstatiert, dass es zwar möglich sei, dass im



Spiel trainierte Fähigkeiten in ähnliche motorische Aktivitäten transferiert würden, es aber noch keine Befunde gebe, die dies belegen würden. Was existiert, ist eine auf Annahmen fußende, z. T. durch (in diesem Zusammenhang nur sehr bedingt aussagekräftige) Selbstangaben von Befragten abgestützte, theoretische Auseinandersetzung um die Möglichkeit von Transfereffekten. Deren Hauptargumente sollen im Folgenden nachgezeichnet werden:

Ein Modell für Transferprozesse,²⁶⁹ insbesondere zwischen virtueller und realer Welt, hat Jürgen Fritz (2003d) entworfen. Diesem Modell zufolge müssen Reizeindrücke aus der einen Welt transformiert werden, um auf bestimmte abstrahierte Schemata zu passen, die eine Übertragung von Erfahrungen in die andere Welt ermöglichen. 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 (2003d) 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 2003d);

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 2003d) im Computerspiel wird auf die reale Welt übertragen, sowie

auf die Phantasietätigkeit bezogene Transfers, bei denen Spieleindrücke in der Phantasie weitergesponnen werden.

²⁶⁹ Unter „Transfer“ versteht Fritz (2003d) einen „Bewegungsprozess zwischen zwei Kontexten, der Transformationen einschließen kann.“



Ob es zu einem Transfer z. B. zwischen Spielwelt und realer Welt kommt und die transferierten Inhalte dann auch verhaltenswirksam werden, hängt davon ab, wie die normalerweise stattfindende „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.

Fritz (2003d, o.S.) sieht den Fortschritt seines Modells darin, dass „das Konstrukt des ‘Transfers’“ besser als der seiner Ansicht nach „fruchtlos gewordene Begriff der ‘Medienwirkung’ in der Lage sei, die Austauschprozesse zwischen Individuen und Medien in den Blick zu nehmen. ‘Transfer’ erfasst präziser und differenzierter, was sich im Individuum vor, während und nach der Mediennutzung abspielen kann.“ Fritz hat sicher recht mit seiner Forderung, die Interaktion von Rezipient und Computerspiel und die im Rezipienten ablaufenden Prozesse zu berücksichtigen und nicht pauschal nach den Wirkungen von Computerspielen zu fragen. Mit seinem Transfermodell hat er ein begriffliches Instrumentarium zur Unterscheidung verschiedener Transfererebenen und -formen erarbeitet, das zu einer differenzierteren Erfassung von Transferprozessen hilfreich sein könnte. Allerdings werden in seinem Modell letztlich nur alte, auch von der „Medienwirkungsforschung“ erkannte (und z. B. von der Lerntheorie berücksichtigte) Probleme mit anderen Worten neu formuliert. Die genauen Abläufe eines Transferprozesses und insbesondere die Faktoren, die die Transferkontrolle und die Rahmungskompetenz außer Kraft setzen, sind damit – wie auch Fritz zugibt – noch lange nicht geklärt. Im Rahmen des Transfermodells bislang erzielte empirische Ergebnisse basieren lediglich auf einigen wenigen qualitativen Interviews,²⁷⁰ die sich, wie Fritz (2003d) konzidiert, auch nicht eignen, um unbewusst ablaufende Prozesse zu untersuchen.

Gestützt auf die theoretischen Annahmen von Fritz vertritt Manuel Ladas (2002; 2003) die Position, dass zwischen realer Gewalt und medialer Gewalt, insbesondere Gewalt in Computerspielen, so viele Unterschiede bestehen würden, dass Transfereffekte, wenn auch nicht unmöglich, so doch sehr unwahrscheinlich seien. In Computerspielen werde fast ausschließlich „saubere“ Gewalt gezeigt. Daher würden Spiele generell als weniger bedrohlich, angsterregend und spannend empfunden als z. B. gewalthaltige Filme. Oft wirke Gewalt im Computerspiel sogar eher lustig. Dies hänge mit der technischen und stilistischen Umsetzung der Gewalt zusammen, die mit eher künstlichen bzw. comichaften Darstellungen einhergehe. Computerspiel-Gewalt werde „entweder extrem vereinfacht (z. B. verschwinden die Figuren in diversen Spielen umgehend nach ihrem virtuellen Ableben) oder durch massive und unrealistische Explosions-, Blut- und Splattereffekte bis ins Satirische überzeichnet [...]“ (Ladas 2002, S. 147). Dies stehe



²⁷⁰ Vgl. dazu z. B. Witting/Esser 2003.



einer Nachahmung ebenso entgegen wie das mangelnde Identifikationspotenzial der Computerspielfiguren (vgl. Ladas 2002, S. 150–152). Auch weise Gewalt in Computerspielen einen völlig anderen Sinnzusammenhang auf als Gewalt in der Realität. Ladas (2002, S. 132) folgert: „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.“

Seine Überlegungen sieht Ladas durch eine von ihm durchgeführte Online-Befragung von Computerspielern bestätigt. Aus den Selbstangaben der Befragten folgert Ladas, dass Computerspielgewalt tatsächlich rein funktionalistisch und ohne moralischen Zusammenhang mit realer Gewalt wahrgenommen werde. Gewalt im Computerspiel werde von den meisten Spielern, insbesondere von Vielspielern, sehr deutlich gegenüber realer Gewalt „gerahmt“ (vgl. Ladas 2002, S. 165). Ladas (2002, S. 325) kommt zu dem Schluss: „In jedem Fall – auch bei (Kriegs-)Strategiespielen [die mehr strukturelle Ähnlichkeiten zur realen Gewalt aufwiesen und von ihren Fans weniger stark „gerahmt“ wurden]²⁷¹ – sind die Sinnunterschiede zwischen virtueller und ‘realer’ Welt jedoch als groß genug anzusehen, dass keine komplexeren Transfers ganzer Handlungsabläufe oder Lebenseinstellungen aus Computerspielen in die Realität zu befürchten sind [...]“. Kurzfristige affektive Wirkungen waren zwar festzustellen, Ladas (2002, S. 325) betont jedoch, dass „nur ein sehr kleiner Teil der Befragten bei sich selbst längerfristige Wirkungen feststellt, die über ein Nachdenken oder Unterhalten über die Spiele hinausgehen. Besonders die Übernahme von Spielhandlungen in die ‘Realität’ wird von den meisten Spielern deutlich verneint [...]“. Wenn doch ein „ungefilterter Transfer von Handlungs-Skripten auf das reale Verhalten“ stattfinden würde, so sei dieser wegen der verschiedenen Sinnstrukturen von Computerspiel und Realität „eher eine Folge psychischer Störungen einzelner Individuen als ein direkter Effekt der Spielnutzung.“ (Ladas 2003, S. 32).

Ähnliche Befunde berichten Durkin und Aisbett (1999) aus Australien. Interviews mit Fokus-Gruppen (vgl. Kapitel 4.4.3), die auch Jugendliche aus Risikogruppen einschlossen,²⁷² ergaben, dass aggressive Inhalte für Kinder unter 8 Jahren keine Rolle spielten und von Rezipienten über 8 Jahren zwar als spannender Bestandteil der Spielhandlung, jedoch als fiktiv und nicht ernstzunehmend, oft übertrieben dargestellt und daher als lustig wahrgenommen wurden. Aggressionshandlungen wurden nicht als Schädigung eines Opfers, sondern rein funktionalistisch als Instrument zum Erreichen

²⁷¹ Mit den Gefahren einer Verwischung von Realität und virtueller Welt in sehr realistisch gestalteten, die negativen Folgen für die Opfer aber völlig ausblendenden Militärsimulationen hat sich auch Hartmut Gieselmann (2002) ausführlich befasst. Gefahren sieht er weniger in einer Übertragung von Spielhandlungen in die Realität als auf einer kognitiven Ebene, d. h. einer Verharmlosung und Rechtfertigung (militärischer) Gewaltanwendung.

²⁷² Befragt wurden auch Computerspieler aus Zentren für obdachlose Jugendliche.



eines Ziels betrachtet. Eine Beeinflussung ihres Verhaltens durch violente Spiele betrachteten die Versuchspersonen als nicht gegeben. Ähnliche Befunde erbrachte die von Durkin und Aisbett (1999) ebenfalls durchgeführte Befragung (zur Methode vgl. Kapitel 4.4.3). 37% der Erwachsenen und 52% der Jugendlichen nannten die Tatsache, dass Spiele nicht als real wahrgenommen würden, als wichtiges Unterscheidungsmerkmal zwischen Filmen und Computerspielen. 80% der Erwachsenen und 88% der Jugendlichen äußerten die Auffassung, dass Computerspiele sie selbst nicht oder fast nicht zu aggressivem Verhalten ermuntern könnten. Ein „Third-Person-Effect“ (vgl. Kapitel 1) war allerdings insofern festzustellen, als Erwachsene meinten, andere Erwachsene, Kinder und Teenager könnten sehr wohl beeinflusst werden. Auch jüngere Befragte äußerten ähnliche Bedenken für Kinder und Teenager.

Zwar interpretieren Ladas und Durkin/Aisbett ihre Befunde dahingehend, dass von Computerspielen vermutlich keine große Gefährdung ausgehe, auf der Basis von Selbstangaben sind allerdings keine zuverlässigen Aussagen über Transfereffekte zu erwarten, so dass aus diesen Befragungen keine Schlüsse gezogen werden sollten. Das gleiche gilt für die Untersuchung von Martin Müsgens (2000), der in Befragungen von Kindern instrumentell-handlungsorientierte Transfers (Nachspielen von Szenen) und kurzfristige emotionale Transfers (z. B. von Ärger, Freude, Mut) konstatierte. Nur aus den Äußerungen zweier Kinder konnte auf eine ungeprüfte Übertragung von Computerspielinhalten auf die Realität geschlossen werden. Müsgens (2000, S. 58) stellt fest:

„Zusammenfassend kann man sagen, dass der Großteil der befragten Kinder in der Lage ist, in ausreichender Weise zwischen den beiden Welten zu differenzieren. Zwar liegen intermondiale Transfers vor, die aber größtenteils auf der Bewusstseins-ebene ablaufen. Wirklich problematisch realitätsstrukturierende Transfers waren dagegen nur bei zwei Befragten zu beobachten.“ Abgesehen davon, dass auch Müsgens Studie auf Selbstangaben beruht, ist die Zahl der Versuchspersonen mit 23 Grundschulkindern sehr klein. Hinzu kommt, dass Müsgens (2000, S. 51) nur die Interviews auswerte- te, „die, in Bezug auf die Thesen, als besonders gelungen angesehen werden können; dies bedeutet, dass die Qualität der Zitate, welche die Hypothese unterstützen (hierbei ist natürlich unerheblich, ob sie sich mit der Hypothese decken oder ihr widerspre- chen), besonders hoch ist.“ Abgesehen von der zweifelhaften wissenschaftlichen Quali- tät einer solchen Vorgehensweise reduzierte sich dadurch die Zahl der (intensiver) ausgewerteten Interviews auf zehn. Darüber hinaus können einzelne Zitate aus (noch dazu sehr wenigen) Interviews kaum als adäquate Belege für die Bestätigung bzw. Widerlegung von Transfereffekten betrachtet werden.²⁷³

²⁷³ Müsgens (2000) ist sich dieser Problematik durchaus bewußt: „Da die Studie als Evaluationsstudie anzuse- hen ist, in der nur Tendenzen aufgezeigt werden können und sollten, sind weiterführende sowie tiefer gehende Untersuchungen mit ähnlichen Hypothesen notwendig, um abgesicherte Ergebnisse zu erhal- ten.“



Zusammenfassend ist festzustellen, dass es zwar gute (theoretisch abgeleitete) Gründe für die Annahme gibt, dass Computerspiele keine bedenklichen Transferwirkungen nach sich ziehen. Die Frage, ob dies tatsächlich zutrifft, bzw. welche Faktoren dazu führen können, dass solche Übertragungen doch stattfinden, ist empirisch allerdings noch nicht befriedigend geklärt. Teilen kann man jedoch die Annahme der hier zitierten Autoren, die betonen, dass bei der Untersuchung von Transfereffekten weniger die Inhalte selbst als deren subjektive Wahrnehmung durch die Rezipienten entscheidend seien (vgl. auch Klimmt/Trepte 2003).

4.5.4 Kultivierung

Sehr wenig Aufmerksamkeit haben bislang mögliche Kultivierungseffekte durch violente Computerspiele gefunden. Die vereinzelt Studien, die diesen Aspekt untersucht haben, konnten keine Kultivierung nachweisen. Dies gilt für die Untersuchung von Anderson und Dill (2000) ebenso wie für eine aktuelle Studie von Jan van Mierlo und Jan van den Bulck (2004), die 322 flämische Schulkinder zwischen der 3. und 6. Klasse weiterführender Schulen (Alter zwischen ca. 15 und 18 Jahren) befragten. Die Forscher konnten zwar Kultivierungseffekte für das Fernsehen nachweisen, in Bezug auf violente Computerspiele fanden sich dagegen keine überzeugenden Hinweise auf eine derartige Wirkung.²⁷⁴ Van Mierlo und Van den Bulck leiten aus ihren Befunden den Schluss ab, dass für Video-Spiele eigene Kultivierungsmaße, die den „Mainstream“ der Spiele widerspiegeln, entwickelt werden müssten und die des Fernsehens nicht einfach übertragbar seien. Zudem sei bei der Computerspielnutzung von einer stärkeren Selektivität als bei der Fernsehnutzung auszugehen, und es könnten auch andere kognitive Prozesse ablaufen, die die direkte Übertragbarkeit der Befunde der Fernseh-Kultivierungsforschung auf Spiele in Frage stellen.

²⁷⁴ Bei nur zwei von zahlreichen Kultivierungsmaßen war ein Zusammenhang zu konstatieren; zudem gab es bei diesen Missverständnisse bei der Interpretation der entsprechenden Frage im Fragebogen.



4.6 Einflussfaktoren

Wie bei der Wirkung gewalttätiger Fernsehinhalte ist auch bei violenten Computerspielen davon auszugehen, dass es Faktoren gibt, die einen möglichen Zusammenhang zwischen Medieninhalten und realem Gewaltverhalten moderieren. Im Bereich der Computerspiele liegen hierzu erst einige, nicht immer eindeutige Überlegungen und Befunde vor, die im Folgenden kurz vorgestellt werden sollen.

4.6.1 Personenvariablen

Zu den am meisten untersuchten Einflussgrößen gehören mit der Person des Rezipienten zusammenhängende Variablen. Hier ist zunächst das *Alter* und damit auch der Entwicklungsstand zu nennen. Dafür, diesen Faktor stärker zu berücksichtigen, plädiert insbesondere Kirsh (2003). Er betont, dass Heranwachsende den höchsten Konsum von Computerspielen in einer Zeit aufweisen, die aufgrund biologischer und psychosozialer Veränderungen generell durch das höchste Maß aggressiver Reaktionen auf provozierende Situationen gekennzeichnet ist. Kirsh nimmt daher an, dass violente Computerspiele in dieser Phase die stärksten Effekte bewirken. Er argumentiert (2003, S. 384): „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 states arousal that is higher than in middle and late adolescence, resulting in more aggressive behavior.“ Kirsh weist aber darauf hin, dass der Einfluss von violenten Computerspielen in verschiedenen Entwicklungsstadien noch nicht gut genug erforscht worden ist, um eindeutige Aussagen zuzulassen.

Aufgrund der Befunde zur unterschiedlichen Computerspielnutzung von Mädchen und Jungen liegt es weiterhin nahe, auch bei der Wirkung violenter Computerspiele Differenzen zwischen den *Geschlechtern* anzunehmen.

Anderson und Bushman (2001) fanden allerdings in ihrer Meta-Analyse weder signifikante Alters- noch Geschlechtsunterschiede. Das Laborexperiment von Anderson und Dill (2000; vgl. Kapitel 4.4.4) ergab, dass Frauen nach dem Spielen eines violenten Computerspiels aggressiver waren als Männer. Die Verfasser führten dies auf den größeren Gewöhnungseffekt an solche Spiele bei Männern und die geringere Neigung, sich mit einem solchen Spiel zu befassen, bei Frauen zurück. Eine Aggressionssteigerung war sowohl für Männer als auch für Frauen feststellbar.

Speziell Geschlechtsunterschieden bei der Wirkung aggressiver Computerspiele war eine Studie von Bruce D. Bartholow und Craig A. Anderson (2002) gewidmet. Bei diesem Experiment befassten sich 22 Studenten und 21 Studentinnen zehn Minuten lang mit einem violenten bzw. einem nicht violenten Spiel. Gewalttätiges Verhalten wurde durch die Intensität und die Länge eines unangenehmen Geräuschs gemessen, mit dem die Probanden den Verlierer eines Reaktionsspiels bestrafen. Bei Männern, die ein violentes Spiel gespielt hatten, zeigte sich ein stärkerer Aggressionseffekt als bei Frauen, die ebenfalls ein violentes Spiel gespielt hatten.



Craig A. Anderson und Christine R. Murphy (2003) haben sich den Wirkungen violenter Computerspiele speziell bei Frauen gewidmet. In einem Experiment mit 91 studentischen Probandinnen zeigten sich nach dem Spielen eines aggressiven Computerspiels ebenfalls Aggressionseffekte. Gewalt wurde – wie in anderen Studien von Anderson u. a. – mit der Intensität eines Geräuschs als Strafe für den Verlierer eines kompetitiven Reaktionsspiels operationalisiert. Zudem zeigten sich geringfügig aggressivere Reaktionen, wenn der gewalttätige Protagonist in dem Computerspiel eine Frau war, als wenn es sich um einen Mann gehandelt hatte. Diese Befunde waren jedoch nicht signifikant und sind nur mit äußerster Vorsicht zu interpretieren.

Bei Wiegman und van Schie (1998) zeigten sich in ihrem niederländischen Sample (vgl. Kapitel 4.3.1) Zusammenhänge zwischen der Präferenz für violente Computerspiele und stärkerem aggressivem und geringerem prosozialem Verhalten eher für Jungen.

Eine größere Zahl von Untersuchungen ist der Frage nachgegangen, ob eine *aggressive Persönlichkeitsstruktur* Auswirkungen violenter Computerspiele begünstigt. Die hierzu durchgeführten Studien tangieren auch das noch ungelöste Kausalproblem, das in der Frage besteht, ob violente Spiele gewalttätige Individuen anziehen oder es die gewalttätigen Inhalte sind, die die Herausbildung aggressiver Persönlichkeitsstrukturen begünstigen.

Lynch (1999) fand beispielsweise Hinweise darauf, dass physiologische Effekte beim Spielen gewalttätiger Computerspiele bei solchen Kindern größer sind, die schon von Beginn an eine größere Feindseligkeit an den Tag legen.

Anderson und Dill (2000) fanden in ihrer bereits beschriebenen Studie (vgl. Kapitel 4.4.4) auch stärkere Effekte violenter Computerspiele für solche Probanden, die generell eine höhere Aggressivität aufwiesen.

Anderson u. a. (2004) konnten in zwei weiteren Experimenten allerdings wiederum keinen Hinweis darauf finden, dass eine aggressivere Persönlichkeitsstruktur oder ein generell höheres Ausmaß physischer Aggressivität stärkere Effekte von Gewaltspielen auslöst. Langfristige Zusammenhänge zwischen hohem Konsum gewalthaltiger Spiele und einer aggressiven Persönlichkeit konnten die Autoren jedoch aufzeigen.

Zu ähnlichen Befunden wie Anderson und Dill (2000) kamen Wolfgang Frindte und Irmgard Obwexer (2003), die in Anlehnung an deren Forschungsdesign in Deutschland ein Experiment mit 20 computerspielerfahrenen männlichen Studenten durchführten und ihre Ergebnisse folgendermaßen interpretieren (2003, S. 147): „Vor allem bei Spieler/inne/n²⁷⁵ mit relativ ausgeprägter Aggressionsbereitschaft (Trait) führt die Nutzung von gewalthaltigen Computerspielen offenbar zu einer Erhöhung momentaner aggressiver Neigungen (State) [...]. Das kurzfristige Spielen gewalthaltiger Computerspiele führt somit nicht linear-kausal zu höheren aggressiven Neigungen; derartige situative [sic!] bedingte Wirkungsmöglichkeiten werden vielmehr von stabilen Persönlichkeitsbeschaffenheiten (hier von aggressiven Prädispositionen) moderiert.“

²⁷⁵ Die Befunde von Frindte und Obwexer beruhen allerdings nur auf einer Untersuchung mit *männlichen* Versuchspersonen.



Hinweise darauf, dass die Persönlichkeit des Rezipienten für die Wirkung violenter Spiele von entscheidender Bedeutung ist, fanden auch Funk u. a. (2000). 35 8- bis 12-jährige Kinder (25 Jungen, 10 Mädchen) spielten eine Viertelstunde lang ein violentes bzw. nicht violentes Computerspiel. Danach wurden sie mit verschiedenen Alltagssituationen konfrontiert, die aggressive bzw. empathische Reaktionen herausforderten, und sollten den Fortgang der Situation bzw. ihre Verhaltensabsicht beschreiben. Zuvor waren Empathie und Einstellung zur Gewalt gemessen und die drei bevorzugten Computerspiele erhoben worden. Es zeigte sich, dass das violente bzw. nicht violente Spiel keinen Einfluss auf die Antworten der Kinder ausübte. Allerdings gaben Kinder, die gewalttätige Spiele bevorzugten, aggressivere Antworten. Auch standen die generellen Empathie- bzw. Aggressionsmaße in einem positiven Zusammenhang zu den Antworten auf Alltagssituationen. Die Forscher folgern aus ihren Befunden, bereits vorhandene Persönlichkeitseigenschaften „may be a more powerful determinant of postexperimental response than any short-term circumscribed manipulation“, d. h. schon länger bestehende Persönlichkeitszüge und Verhaltenstendenzen haben offenbar einen größeren Einfluss auf das Verhalten als das kurzfristige Spiel gewalttätiger Computerspiele.

Auch in der Studie von Steckel (1998) zeigte sich, dass aggressive Kinder sich häufiger mit Computerspielen beschäftigten und – ebenso wie Kinder mit geringer Empathie-neigung – aggressive Spielelemente besonders schätzten. Generell aggressive Kinder zeigten in dem Experiment von Steckel auch nach dem Spielen eines violenten Spiels die höchste Aktivierung des Aggressionsmotivs.²⁷⁶

Gentile u. a. (2004) betonen auf Basis ihres Experiments mit 607 Schülerinnen und Schülern der 8. und 9. Klasse, dass eine feindseliger Persönlichkeit allerdings keine notwendige Bedingung für negative Auswirkungen von Computerspielgewalt ist. Sie stellten fest, dass Gewalt in Computerspielen eng mit der Verwicklung in körperliche Auseinandersetzungen einherging, unabhängig von Geschlecht, allgemeinem Aggressionslevel und Ausmaß des Computerspiels. Kinder mit der geringsten (über Selbstan-gaben erhobenen) Feindseligkeit berichteten fast zehnmals häufiger davon, in körperliche Auseinandersetzungen verwickelt gewesen zu sein, wenn sie violente Computerspiele spielten, als wenn sie dies nicht taten (38% vs. 4%). Gentile u. a. (2004, S. 18) folgern: „Yet, *low-hostile* students who have the highest exposure to violent video games are *more* likely to have been involved in fights than *high-hostile* students who have the lowest exposure to violent video games (38% compared to 28% respectively).“ Es war ein additiver Effekt in dem Sinne festzustellen, dass eine Kombination von hoher Feindseligkeit und Computerspielgewalt ein erhöhtes Risiko für aggressives Verhalten bewirkte (Gentile u. a. 2004, S. 19): „Children with high levels of hostility are more likely to be involved in fights than low-hostile children. If they expose themselves to more video game violence, their odds of being involved in fights increase even more.“

²⁷⁶ Steckel (1998, S. 167) macht deutlich, dass nicht entschieden werden kann, ob aggressive Kinder sich eher Gewaltspielen zuwenden, oder ob die Aggression Folge des langfristigen Spielens von Gewaltspielen ist.



Einige Untersuchungen haben sich schließlich dem Zusammenhang zwischen dem Konsum violenter Computerspiele und dem *Selbstwertgefühl* der Rezipienten gewidmet. So stellten Colwell und Payne (2001) in Großbritannien in einer Befragung von 204 Achtklässlern einen negativen Zusammenhang zwischen Selbstachtung und Häufigkeit des Spielkonsums fest, der allerdings nur für Jungen galt.

Weitere Studien zu diesem Aspekt stammen von Funk u. a. (Funk/Buchman 1996; Funk/Buchman/Germann 2000; vgl. zusammenfassend auch Funk u. a. 2002), die Untersuchungen mit insgesamt über 1.000 Kindern in verschiedenen Altersgruppen zwischen der 4. und 8. Klasse durchgeführt haben. Erhoben wurden die Selbsteinschätzung des Betragens, der Schulleistungen, der Leistungen im Sport, der sozialen Akzeptanz und des Selbstwertgefühls. Die Studien führten zu etwas unterschiedlichen Ergebnissen für die verschiedenen Altersgruppen und die beiden Geschlechter, bemerkenswert war jedoch die Tatsache, dass ausschließlich negative Beziehungen zwischen den Spielgewohnheiten (Häufigkeit und Dauer des Spielkonsums und Präferenz für violente Spiele) und Aspekten des Selbstkonzepts gefunden wurden.

Die Untersuchungen lassen keine Kausalaussagen zu, es ist aufgrund dieser Befunde jedoch möglich, dass ein geringes Selbstwertgefühl zu einem höheren Konsum insbesondere violenter Computerspiele führt. Auch Funk u. a. (2002a, S. 137) betonen, dass sie keine Kausalschlüsse ziehen könnten, meinen jedoch, ihre Ergebnisse sprächen dafür, „that a preference for violent games may be at least an indicator of adjustment issues.“

4.6.2 Soziales Umfeld

Legt man die Befunde der Fernsehgewaltforschung zugrunde, so ist auch anzunehmen, dass das soziale Umfeld eines Rezipienten einen Einfluss auf die Wirkung violenter Computerspiele besitzt:

Wassilis Kassis und Olivier Steiner (2003) haben sich speziell mit der Gruppe der von der Forschung bislang kaum beachteten computerspielenden Mädchen befasst. In einer Stichprobe von 816 Jugendlichen der 9. Schulklasse wurden nur acht Mädchen als intensive Nutzerinnen (einmal wöchentlich) gewalthaltiger Computerspiele identifiziert. Eine Analyse auf der Basis dieser geringen Zahl von Personen ergab, dass sich diese durch eine hohe Gewaltakzeptanz auszeichneten und in einem „sozialen Vakuum“ in dem Sinne lebten, dass die Beziehungen der Vielspielerinnen zu Gleichaltrigen, Lehrerinnen und Lehrern und Eltern durch eine Fülle von Problemen gekennzeichnet waren. Abgesehen von der aufgrund der geringen Personenzahl eingeschränkten Aussagekraft dieser Befunde stellt sich auch hier wieder die Frage nach dem Kausalzusammenhang.

In einer anderen deutschen Studie (Bofinger 2001, S. 134–138)²⁷⁷ erwies sich die gute Integration in ein intaktes, einflussreiches Elternhaus als Faktor, der mit einer geringe-

²⁷⁷ Bofinger führte in 87 Schulen in den Jahrgangsstufen 5 bis 10 eine Befragung von 4.055 Schülerinnen und Schülern zum Freizeitverhalten, von 166 Lehrerinnen und Lehrern zu Sozialverhalten und Leistungsstand der Schülerinnen und Schüler und von 3.925 Eltern zur familiären Situation, eigenem Medienverhalten und Einschätzung des Medienumgangs durch.



ren Beliebtheit von Kampf- und Schießspielen einherging. Von solchen Spielen besonders fasziniert waren v. a. die Schülerinnen und Schüler, die ihre Freizeit v. a. mit einer Clique verbrachten. Ob hieraus allerdings auf negativere Auswirkungen violenter Computerspiele zu schließen ist, kann diese Studie nicht beantworten.

Als wichtiger Moderator negativer Auswirkungen von Computerspielen hat sich in mehreren Studien die elterliche Regulierung des Spielkonsums erwiesen (vgl. z. B. Robinson u. a. 2001; Robinson 2002; Kapitel 10.2). Die Untersuchung von Gentile u. a. (2004) zeigte, dass Kinder, die von der Regulierung ihres Spielkonsums durch ihre Eltern berichteten, seltener Streitigkeiten mit Lehrerinnen und Lehrern hatten und auch seltener in körperliche Auseinandersetzungen involviert waren. Die Verfasser (2004, S. 20) weisen allerdings darauf hin, dass nicht klar ist, ob die Medienerziehung oder das generelle Interesse an der Erziehung hier der entscheidende Faktor ist.

Eine sichere Eltern-Kind-Bindung gemeinsam mit einem hohen Interesse der Eltern am Computerspiel ihrer Kinder (d. h. Regulierung und Kommunikation über das Spiel) hat sich auch in der bereits geschilderten Untersuchung von Trudewind und Steckel (2002, vgl. Kapitel 4.5.2) als wichtiger Schutzfaktor vor negativen Auswirkungen von Computerspielen erwiesen. In der Praxis scheinen Eltern hier allerdings bislang noch zu wenig Engagement zu zeigen. So kamen Trudewind und Steckel (2002, S. 90f.) – allerdings auf Basis der Angaben von Kindern – zu dem Ergebnis, dass 16,6% der Väter und 23,8% der Mütter kein einziges Computerspiel kannten, mit dem sich ihre Kinder befassten. Auch erwies sich gemeinsames Computerspiel mit den Eltern als seltenes Ereignis (ca. 70% der Mütter und ca. 57% der Väter spielten nach Angaben der Kinder niemals gemeinsam mit ihnen am Computer). Auch Computerspielverbote sind offensichtlich eher die Ausnahme. 64% der Eltern sprachen solche Verbote niemals oder sehr selten aus. Nur 10% der Kinder berichteten von häufigeren Verboten.

Ein ähnliches Bild zeichnen US-amerikanische Studien. In einer Untersuchung von Gentile und Walsh (2002) gaben 55% der befragten 527 Eltern von 2- bis 17-Jährigen an, die Zeit, die ihr Kind mit elektronischen Spielen verbringt, „immer“ oder „oft“ zu beschränken, und 40% behaupteten, „immer“ oder „oft“ die Ratings zu überprüfen, bevor sie ihr Kind ein Spiel spielen ließen. Allerdings gibt es Hinweise darauf, dass die Eltern in dieser Befragung ihr Regulierungsverhalten überschätzten, denn Befragungen von Kindern ergaben ein anderes Bild. Walsh (2000) berichtet von einer Befragung von 137 Schülerinnen und Schülern der 8. bis 12. Klasse (darunter 43 „at risk students“), von denen 89% meinten, dass ihre Eltern die Computerspielzeit niemals beschränkten. 90% gaben an, dass die Eltern niemals die Ratings von Spielen prüften, bevor sie die Erlaubnis zum Kauf erteilten. Nur 1% der Teenager gab an, dass ihre Eltern ihnen einmal den Kauf eines Spiels aufgrund seines Ratings verboten hätten. Auch die von Gentile u. a. (2004) durchgeführte Befragung von Acht- und Neuntklässlern ergab, dass nur 13% eine zeitliche Regulierung und nur 15% ein Checken der Ratings durch ihre Eltern berichteten. Ähnliche Diskrepanzen zwischen den Angaben von Eltern und von Kindern zeigt die australische Studie von Durkin und Aisbett (1999). Während von den Eltern 28% angaben, →

ihr Kind schon einmal daran gehindert zu haben, ein Spiel zu spielen, da es ihnen zu brutal erschien, berichteten von den Jugendlichen nur 17% von einem entsprechenden Verhalten ihrer Eltern (die allerdings nicht mit den befragten Eltern identisch waren!). Bedenklich stimmen auch die Befunde von Funk, Hagan und Schimming (1999). Die Forscher befragten 35 Kinder der Klassenstufen 3 bis 5 sowie jeweils ein Elternteil nach der Zeit, die die Kinder mit Spielen verbrachten, der elterlichen Kontrolle und der Präferenzen ihrer Kinder für bestimmte Spiele. Außerdem spielten Kinder und Eltern entweder ein violentes oder ein nicht violentes Spiel. Ein Vergleich der Angaben zeigte auch hier, dass die Eltern mehr Kontrolle des Spielverhaltens ihrer Kinder berichteten als die Kinder selbst. Die meisten Eltern waren auch nicht in der Lage, das Lieblingsspiel ihrer Kinder korrekt zu benennen, und in 70% dieser Fälle erwies sich das entsprechende Lieblingsspiel als gewalthaltig. Die Verfasser schließen daraus, dass die Eltern offenbar den Grad an Gewalt unterschätzen, dem ihre Kinder in elektronischen Spielen ausgesetzt sind. Auch zeigte sich, dass Eltern deutlich höhere Frustration als ihre Kinder beim Spielen des Computerspiels zeigten. Die Verfasser folgern daraus: „Higher frustration with game-playing could contribute to deficits in parental knowledge of children’s playing habits.“ (Funk/Hagan/Schimming 1999, S. 883).

In Kanada schließlich kam eine Befragung von 647 11- bis 18-jährigen Kindern zu dem Ergebnis, dass die Mehrheit der Befragten Fernsehen und Computerspiele ohne Einschränkungen nutzen durften, wobei eher von Regeln zum Fernsehkonsum (39%) als zum Konsum von Computerspielen (22%) berichtet wurde. Wenn der Medienkonsum reglementiert wurde, so bezog sich dies eher auf die Zeiten der Nutzung als auf die Inhalte der genutzten Spiele (vgl. Media Analysis Laboratory 1998).

4.6.3 Situative Einflüsse

Der Einfluss situativer Bedingungen auf die Wirkung von Computerspielgewalt ist bislang noch verhältnismäßig wenig untersucht worden. Zu den analysierten Faktoren gehört das *Rachemotiv*, das in einigen Studien von Anderson u. a. (vgl. Anderson/Murphy 2003; Anderson u. a. 2004) berücksichtigt wurde. In einer Versuchsanlage nach bereits geschildertem Muster (Operationalisierung von Gewalt durch Länge und Intensität von Geräuschen als Strafe für den Verlierer eines kompetitiven Reaktionstests) wurden die Probanden abschließend nach ihrer Motivation für das Auslösen der Geräusche gefragt. Die Befunde werden von den Autoren dahingehend interpretiert, dass der Zusammenhang zwischen violenten Computerspielen und violentem Verhalten ebenso wie zwischen einer aggressiven Persönlichkeit und aggressivem Verhalten zumindest zum Teil durch ein Rachemotiv vermittelt wird. Anderson u. a. (2004) folgern daraus: „[...] it may be useful in future research to explore the possibility that the violent content of violent video games may increase aggression by first priming aggressive cognitions, which in turn increase desire for revenge when mildly provoked.“



Interessante, bislang allerdings noch isoliert dastehende Befunde erzielten Russell B. Williams und Caryl A. Clippinger (2002) in Bezug auf den *Wettbewerbsaspekt* von Computerspielen. Die Autoren gingen von dem Befund aus, dass Aggression Teil der kompetitiven Spielsituation ist, und untersuchten die Frage, ob es einen Einfluss auf die aggressive Stimmung eines Spielers hat, ob er gegen einen Computer oder gegen eine andere Person spielt. Als Stimulusmaterial wurde mit einer CD-ROM-Variante von „Monopoly“ bewusst ein nicht violentes Spiel gewählt, um die durch die Spielsituation ausgelöste Gewalt nicht mit durch den Inhalt ausgelöster Gewalt zu vermischen. 54 Studierende (26 Frauen, 28 Männer) spielten zunächst Monopoly gegen den Computer und eine Woche später ebenfalls am Computer gegen eine andere Person des gleichen Geschlechts, die ihnen zuvor nicht bekannt war. Ein Wettbewerbsaspekt wurde dem Spiel durch die Information verliehen, dass der Gewinner eine höhere Belohnung erhalte als der Verlierer. Nach 20 Minuten Spielzeit füllten die Probanden einen Fragebogen aus, mit dem ihr gegenwärtiger Aggressions- und Feindseligkeitslevel gemessen wurde. Es zeigte sich, dass das Spiel gegen den Computer mehr Aggressionsgefühle auslöste als das Spiel gegen eine andere, anwesende Person. Die Verfasser hegen die Vermutung, dass die Nähe einer anderen Person möglicherweise soziale Normen aktiviert haben könnte, die die Aggression, die normalerweise mit einem Wettbewerbsverhalten einhergeht, einschränken. Williams und Clippinger (2002, S. 504) folgern aus ihren Befunden für die Wirkungen von Computerspielen: „The playing situation and the identity, and perhaps the proximity, of the opponent has an impact on the feelings of aggression and hostility associated with playing the game. This could impact subsequent behaviors and attitudes.“ Ob solche Unterschiede in der Spielsituation allerdings auch Wirkungen auf das Verhalten der Probanden nach sich ziehen, ist noch nicht erforscht.

Während in der Untersuchung von Williams und Clippinger ein nicht violentes Spiel verwendet wurde, haben Alexander Ask, Martha Augoustinos und Anthony H. Winefield (2000) in Australien eine Reihe von Experimenten zum Spielen violenter Computerspiele unter Wettbewerbsbedingungen durchgeführt. Als Spiel wurde „Mortal Kombat 3“ verwendet, bei dem der Spieler nach jeder Runde aufgefordert wird, sich für eine violente oder nicht violente Behandlung des bereits besiegten Gegenspielers zu entscheiden (bei der nicht violenten Option wird der Gegenspieler, der verloren hat, in ein Baby verwandelt oder bekommt ein Geschenk; bei der violenten Option wird der Verlierer getötet oder der Gewinner verwandelt sich in ein Tier und tötet den Verlierer ebenfalls). Die Auswahl der Behandlung des Gegenspielers beendet die Runde, hat aber keinen Einfluss auf den (bereits feststehenden) Spielausgang. Das Verhältnis von gewählten violenten zu nicht violenten letzten Spielzügen wurde von den Forschern als Maß für Gewaltverhalten verwendet. Dabei wurde der entsprechende Wert während einer „Versuchsphase“ (die u. a. dazu diente, festzulegen, welche Spieler in einem späteren „Turnier“ gegeneinander antreten sollten) mit dem Wert während der „Wettbewerbsphase“ verglichen. Versuchspersonen waren männliche Jugendliche, die im Spielen von „Mortal Kombat“ Erfahrung besaßen.



Es zeigte sich, dass ein signifikanter Anstieg in der Wahl der Gewaltoption zwischen Versuchsphase und Wettbewerbsphase dann vorkam, wenn die Spieler im Rahmen eines Turniers (d. h. Wettbewerbsbedingungen mit Publikum und Siegprämie) gegeneinander spielten bzw. wenn sie für den Sieg zumindest eine Belohnung versprochen bekamen (Wettbewerbsbedingungen ohne Publikum mit Siegprämie). Kein signifikanter Effekt war festzustellen, wenn die Spieler unter Turnierbedingungen ohne Siegprämie gegeneinander antraten. Allerdings gab es in den drei Experimenten jeweils höchstens 22, z. T. identische Versuchspersonen. Außer der Zahl violenter und nichtviolenter Spielabschlüsse (und in einem Experiment auch dem Gefühlszustand vor, während und nach dem Turnier sowie einer Aggressivitätseinschätzung der Teilnehmer durch zwei Lehrer)²⁷⁸ wurden keine weiteren Variablen erhoben, die näheren Aufschluss über das Zustandekommen des Ergebnisses geben könnten. Auch diese Studie kann keine Aussagen über mögliche Folgen für das reale Verhalten treffen. Gerade angesichts der Tatsache, dass Computerspiele für viele Spieler eine soziale Komponente besitzen (vgl. Kapitel 4.3.3) und angesichts der Beliebtheit von Netzwerkspielen verdient der Wettbewerbsaspekt beim Spielen violenter Computerspiele künftig erhöhte Aufmerksamkeit.²⁷⁹ In diesem Kontext ist auch die Frage relevant, inwieweit sich das Spiel violenter Computerspiele *gegeneinander* vom Spiel *miteinander* unterscheidet. Auch zu diesem Aspekt stehen empirische Befunde noch aus.²⁸⁰

Zu einem weiteren interessanten Ergebnis, zu dem allerdings systematische Untersuchungen ebenfalls noch fehlen, kam Sherry (2001, S. 424f.) in seiner Meta-Analyse. Er konstatierte, dass eine sehr kurze Spieldauer (zehn Minuten) zu einer stärkeren Gewaltsteigerung führt als eine lange Spieldauer (75 Minuten). Sherry erklärt diesen Befund damit, dass es möglicherweise zu einem anfänglichen Erregungseffekt kommt, der aber nach ausgedehntem Spiel z. B. durch Langeweile oder Ermüdung stark abfällt. Sherry äußert die Überlegung, dass elterliche Bemühungen, die Spielzeit ihrer Kinder zu begrenzen, möglicherweise kontraproduktive Effekte nach sich ziehen könnten, denn Kinder würden dadurch evtl. gerade dann veranlasst, mit dem Spielen aufzuhören, wenn vermutlich der stärkste aggressive Effekt auftritt. Die Forschungsbefunde reichen für verallgemeinernde Ratschläge aber noch nicht aus.

²⁷⁸ Dabei zeigte sich, dass die Gewaltausübung im Computerspiel nicht mit Wutgefühlen in Zusammenhang stand bzw. dass Spieler mit Tendenz zu einer violenten Lösung auch in der Realität gewalttätiger gegenüber Gleichaltrigen und gegenüber Lehrerinnen und Lehrern waren.

²⁷⁹ Jugendschutz.net (2002) weist z. B. darauf hin, dass Netzwerkspiele wie „Counterstrike“ in längerfristig organisierten Spielgruppen („Clans“) gespielt werden und das „geplante, koordinierte Handeln innerhalb von Teams [...] meist schneller zum Ziel“ führe „als blinder Aktivismus von Einzelgängern“. Talmadge Wright (2002) folgert im Rahmen einer Studie zu „Counterstrike“ auf Basis eigener Spielerfahrung, Auswertung von Logfiles und Interviews mit Spielern sogar, dass die Spieler zwar eine Subkultur bildeten, die für Außenstehende leicht missverständlich sei. Bei genauerer Betrachtung seien aber viele positive Effekte für die Spieler damit verbunden, die sich aus der Notwendigkeit von Kooperation und Vertrauen beim Spielen, die die Gemeinschaft stärkten und Freundschaften förderten, ergeben würden.

²⁸⁰ Zu einer Studie, die negative Affekte und Verhaltensweisen als Reaktionen auf einem Spielpartner zugeschriebene Misserfolge in einem Computerspiel feststellte, vgl. Wingrove/Bond 1998. Hier wurden allerdings nicht speziell violente Spiele untersucht, und Effekte von Computerspielen bildeten nicht die eigentliche Forschungsfrage.



4.6.4 Inhaltsvariablen

Neben dem Gewaltgehalt eines Computerspiels dürften auch weitere mit dem Spiel selbst zusammenhängende Faktoren einen Einfluss auf dessen Wirkung besitzen. Sherry (2001, S. 424) kam in seiner Meta-Analyse zu dem Ergebnis, dass Spiele, in denen Fantasiegestalten oder Menschen Gewalt ausüben, größere Effekte auslösten als Spiele in denen die dargestellte Gewalt in Verbindung mit Sport stand. Die Ursachen hierfür sind nicht ganz klar, so kann es z. B. sein, dass die erstgenannten Spiele mehr Action enthalten und daher für mehr Erregung sorgen oder dass sie graphisch besser gemacht sind.

Anderson u. a. (2004) untersuchten in einem Experiment, ob es einen Unterschied macht, ob sich Gewalt im Spiel gegen Menschen richtet, die rotes Blut vergießen oder gegen Aliens mit grünem Blut. Signifikante Differenzen konnten nicht festgestellt werden. Die Autoren weisen selbst darauf hin, dass die Art der Operationalisierung möglicherweise nicht geeignet war, um den Einfluss des Realismus auf die Gewaltauslösung zu untersuchen. Insgesamt bedarf es hinsichtlich des Einflusses verschiedener Spielevariablen noch intensiver weiterer Forschung.

4.6.5 Folgerung: Der Risikogruppenansatz

Im Zusammenhang mit dem Konzept der „strukturellen Kopplung“ haben Autoren wie z. B. Fritz darauf hingewiesen, dass die „Lebenswelt“ der Computerspielnutzer, d. h. ihre Vorerfahrungen, Interessen, Einstellungen usw., einen wichtigen Einfluss auf die Wahl und die Wahrnehmung von Computerspielen besitzen (vgl. Fritz 2003d; Witting/Esler/Ibrahim 2003). Die von den entsprechenden Autoren gelieferte empirische Untermauerung ihrer Befunde ist zwar bislang relativ schwach, der Grundgedanke, dass die Wirkung von Spielen von ihrer Wahrnehmung abhängt und diese von Spieler zu Spieler variieren kann, so dass violente Spiele für den einen Spieler harmlos, für den anderen dagegen schädlich sind, darf dennoch sicherlich einige Berechtigung beanspruchen. Die Behauptung, die von der Medienwirkungsforschung versuchte Bestimmung von Ursache-Wirkungsbeziehungen helfe hier nicht weiter, und es könne lediglich um die Betrachtung „motivationaler Geflechte“ und eine Untersuchung von deren „Webmustern“ gehen, um Funktionsabläufe zu verstehen (Fritz 2003d; vgl. auch Witting/Esler/Ibrahim 2003), erscheint dennoch überzogen. Für die Frage nach dem Umgang mit violenten Computerspielen ist eine Identifikation bestimmter Gesetzmäßigkeiten von großer Bedeutung, und die bislang vorliegenden Ansätze bei der Untersuchung intervenierender Variablen sprechen dafür, dass eine sinnvolle Bestimmung bis zu einem gewissen Grad verallgemeinerbarer Kausalzusammenhänge auch (bzw. gerade) unter Berücksichtigung individueller Einflussfaktoren möglich ist.

↑ In diesem Kontext legen es die bislang existierenden Befunde zu Einflussfaktoren, insbesondere zu Personenvariablen und zum sozialen Umfeld, nahe, in der Computer- →

spiel-ähnlich wie in der Fernsehgewaltforschung Problemgruppen besondere Aufmerksamkeit zu widmen. Für eine verstärkte Untersuchung von Risikogruppen plädieren v. a. Funk und ihr Forschungsteam, die sich besonders mit der Identifikation der sogenannte „High-Risk Players“ befassen. Hierbei handelt es sich um Personen, v. a. Kinder, die für die negativen Einflüsse violenter Computerspiele besonders empfänglich sind. Funk, Buchman und Germann (2000, S. 233) konkretisieren: „For example, highrisk players could be those children for whom even a small increase in the relative risk of aggressive behavior triggers aggression. They may also be individuals whose gameplaying habits first reflect a preexisting adjustment problem, and then have a causal role in perpetuating the problem or contributing to the development of new problems.“ Noch knapper formulieren Funk u. a. (2002b): „The term ‘high-risk player’ was used to identify those players whose pre-existing characteristics may interact with their gameplaying habits to contribute to negative outcomes.“ Funk u. a. haben auch versucht, einige Charakteristika zusammenzustellen, die die Identifikation von „High-Risk Players“ ermöglichen (vgl. Funk 2002, S. 142f.; 2003; Funk/Buchman/Germann 2000, S. 238f.; Funk u. a. 2002a, S. 142; 2002b):

- *Geringes Alter* (unter 11–12 Jahre): Jüngere Kinder verfügen noch nicht über ein stabiles Wertesystem und haben moralische Grundsätze noch nicht internalisiert. Daher sind sie für die Botschaft von Computerspielen, in denen Gewalt gerechtfertigt ist, belohnt wird und keine negativen Konsequenzen nach sich zieht, besonders empfänglich. Auch sind jüngere Kinder noch nicht in der Lage, sicher zwischen Realität und Fiktion zu unterscheiden.
- *Exzessiver Computerspielkonsum*: Verschiedene Studien (z. B. Buchman/Funk 1996; Griffiths/Hunt 1998; Roe/Mujis 1998) haben einen kleinen Anteil von Spielern identifiziert, die sich durch ein an Suchtverhalten heranreichendes, exzessives Ausmaß an Computerspielzeit auszeichnen. Funk meint, dass Kinder, die oft länger als zwei Stunden täglich spielen und extrem negative Reaktionen zeigen, wenn die Spielzeit beschränkt wird, dabei sind, eine Abhängigkeit von Computerspielen zu entwickeln.
- *Starke Präferenz für violente Spiele*: Funk hält auch Kinder, die v. a. violente Spiele spielen, für besonders gefährdet, weist aber darauf hin, dass es noch keine sicheren Anhaltspunkte dafür gibt, wann ein pathologisches Ausmaß erreicht ist.
- *Geringe soziale Problemlösungsfähigkeiten*: Kinder, deren soziale Problemlösungsfähigkeiten beeinträchtigt sind, zeigen sich von alltäglichen Interaktionssituationen überfordert und versuchen diese z. B. durch Einschüchterung zu lösen.
- *Probleme bei der Gefühlsregulierung*: Solche Probleme manifestieren sich z. B. in der konstanten Suche nach Stimulation oder der Flucht vor Ängsten und depressiven Gefühlen in die Welt des Computerspiels.



- Die beiden letztgenannten Aspekte treffen v. a. auf Kinder zu, die andere tyrannisieren („Bullies“)²⁸¹, bzw. auf deren *Opfer*. Beide weisen diverse kognitive und emotionale Defizite auf. „Bullies“ zeichnen sich oft durch geringe Empathie, geringe Schuldgefühle und geringe Sensibilität gegenüber ihren Opfern aus. Ihr Verhalten folgt keinen internalisierten Wertmaßstäben, und Gewalt wird von ihnen als Spaß, gerechtfertigt und als geeignetes Problemlösungsmittel betrachtet. Computerspiele können die Eigenschaften der „Bullies“ weiter verstärken. Die Opfer von „Bullies“ verfügen zumeist ebenfalls über geringe Problemlösungs-, v. a. Konfliktlösungsfähigkeiten. Ihr Skript für aggressive Situationen besteht v. a. aus Niederlagen. Sie reagieren gewöhnlich sehr emotional, was die Aggressivität der „Bullies“ weiter anheizen kann. Für sie haben Computerspiele v. a. eskapistische Funktion. Auf diese Weise kann ihr Selbstbewusstsein gesteigert werden, es kann aber auch dazu kommen, dass korrigierende soziale Interaktionen nicht mehr stattfinden.
- *Erhöhte Reizbarkeit/verringerte Frustrationstoleranz*: Da es möglich ist, dass höhere Reizbarkeit die Aggressionshemmung herabsetzt, empfiehlt Funk ein elterliches Eingreifen, wenn Computerspiele die Reizbarkeit erhöhen und sich für Kinder als Stressfaktor erweisen.
- *Gewalttätige Umgebung*: Auch Kinder, die bereits in einer „Gewaltkultur“ aufwachsen, werden als besonders gefährdet betrachtet.

Gentile und Anderson (2003, S. 145) ergänzen diese Liste um folgende Faktoren:

- feindselige Persönlichkeit,
- frühere aggressive Verhaltensweisen,
- fehlende elterliche Regulierung des Spielverhaltens.

Diese Aufzählung beruht auf ersten empirischen Forschungsbefunden, die jeweiligen Risikofaktoren bedürfen allerdings noch der besseren Absicherung durch weitere Untersuchungen.

Über das Ziel einer Identifikation von Risikofaktoren hinaus geht Kirsh (2003) mit seiner langfristigen Forderung nach einem „*Risk Factor Approach*“, der den kumulativen Einfluss verschiedener Faktoren berücksichtigt. In Anlehnung an Randy Borum (2000) nennt Kirsh drei Faktoren des Gewaltrisikos, die dabei zu berücksichtigen seien: Das Risiko violenten Verhaltens sei *kontextuell*, d. h. es komme an bestimmten Orten und unter bestimmten Bedingungen vor (z. B. in Schulen und bei Zurückweisung durch Gleichaltrige), es sei *dynamisch*, d. h. es könne über die Zeit schwanken, und es sei *kontinuierlich*, d. h. die Wahrscheinlichkeit für Gewalthandlungen variere auf einem Kontinuum. Kirsh (2003, S. 386) stellt sich eine umfassende Theorie vor, die über

²⁸¹ „Bullying“ kann definiert werden als „a recurrent attack by a person with more power on a person with less power.“ (Funk 2003, S. 178).



die Identifikation von Risikogruppen hinausgeht: „Instead, risk approaches to violence determine the likelihood of an adolescent acting violently and the nature of that violence (e.g., physical or verbal assault) given certain circumstances (e.g., bumped into) and contexts (surrounded by aggressive peers).“ Bis die Forschung dies leisten kann, ist es allerdings noch ein weiter Weg.

4.7 Bewertung

Ein abschließendes Urteil über die Wirkung violenter Computerspiele wird durch die eingangs bereits erwähnte methodische Problematik vieler Studien sehr erschwert. Zu nennen sind hier insbesondere die folgenden Kritikpunkte:

1. Ungeeignetes Stimulusmaterial

Das in Laborexperimenten verwendete Stimulusmaterial ist zur Untersuchung der Fragestellung häufig nicht geeignet. Teilweise unterscheiden sich das violente und das nicht violente Spiel nicht genügend in ihrem Gewaltgehalt, um Unterschiede zwischen den Gruppen nachweisen zu können. Noch häufiger tritt allerdings das Problem auf, dass sich das violente und das nicht violente Spiel noch in anderen Eigenschaften außer dem Gewaltgehalt unterscheiden. So sind nicht violente Spiele gewöhnlich auch weniger interessant bzw. aufregend. Unterschiede zwischen den Experimentalgruppen können daher nicht eindeutig auf den Gewaltgehalt des Computerspiels zurückgeführt werden, sondern z. B. auf ein unterschiedlich hohes Erregungsniveau. Auch ist es möglich, dass nicht violente Spiele als so langweilig empfunden werden (v. a. von erfahrenen Spielern), dass sie Frustration und/oder Ärger auslösen und das Ergebnis dadurch verzerren (vgl. dazu z. B. Steckel 1998, S. 165f.). Dill und Dill haben schon 1998 (S. 424) gefordert, das Stimulusmaterial zunächst empirisch auf seine Tauglichkeit zu testen (z. B. vergleichbare Erregungsstimulation). Diese Forderung findet allerdings erst in wenigen Studien Berücksichtigung (vgl. z. B. Anderson/Dill 2000; Anderson u. a. 2004; Hartig/Frey/Ketzel 2003).

2. Variabler Gewaltgehalt des Stimulusmaterials

Im Gegensatz etwa zur Fernsehforschung kann man bei Experimenten, bei denen das Stimulusmaterial ein Computerspiel ist, aufgrund des interaktiven Charakters von Computerspielen nicht davon ausgehen, dass alle Rezipienten einer Experimentalgruppe dem gleichen Maß an Gewalt ausgesetzt gewesen sind. Die Probanden haben, wie Klimmt und Trepte (2003, S. 118) schreiben, „erheblichen Einfluss auf die Beschaffenheit und den Verlauf ihres experimentellen Reizes“. Daher müsste der von den einzelnen Versuchspersonen erlebte Gewaltanteil besser kontrolliert werden.

3. Ungeeignete abhängige Variable

Ähnlich problematisch wie das Stimulusmaterial ist die Operationalisierung der abhängigen Variablen. So ist fraglich, ob etwa das Verteilen von Jelly-Beans als Belohnungs- und das Eintauchen einer Hand in Eiswasser als Bestrafungsverhalten (vgl.



Ballard/Lineberger 1999) angesehen werden kann. Auch ob etwa in Reaktionszeiten auf aggressive Worte oder in der Verteilung unangenehmer Geräusche (vgl. die Experimente von Anderson u. a.) eine geeignete Messung von Aggression gesehen werden kann, erscheint äußerst zweifelhaft.

4. Problematik von Laborexperimenten

Laborexperimente gehen generell mit dem Problem einher, dass die Versuchssituation künstlich und die Übertragbarkeit der Befunde auf die Realität daher nicht ohne weiteres gewährleistet ist. Davon abgesehen, wird von manchen Autoren (vgl. z. B. Goldstein 2001) auch kritisiert, dass 15 bis 30 Minuten Spielzeit, wie sie in Laborstudien meist vorkommen, untypisch kurz seien und so vermutlich nicht die Effekte abbilden können, die nach den real vorkommenden langen Spielzeiten eintreten. Klimmt und Trepte (2003, S. 119) weisen z. B. in ihrem Plädoyer für Längsschnittstudien darauf hin, dass „ein normales Computerspiel zwischen 20 und 50 *Stunden* Spielzeit, die über mehrere Tage oder Wochen verteilt wird, ermöglicht.“ Hinzu kommt, dass das Spiel im Labor zumeist nach einer bestimmten Zeit plötzlich beendet werden muss. Es ist nicht auszuschließen, dass auch dieser Spielabbruch mitten im Spiel von den Probanden als frustrierend empfunden wird und es auf diese Weise zu verzerrten Befunden kommt.

5. Problematik von Befragungen

Nicht für alle Aspekte, die mittels Befragungen untersucht wurden, ist diese Methode geeignet. Dies gilt insbesondere für Wirkungsaussagen auf der Basis von Selbstaussagen der Probanden, wie sie z. B. Ladas (2002) oder Durkin und Aisbett (1999) ableiten. Wenn die Mehrzahl der befragten Spieler meint, keine Habitualisierungseffekte bei sich feststellen zu können, bedeutet dies noch nicht, dass solche Wirkungen nicht doch eintreten. Zumindest vorsichtig interpretiert werden müssen auch Befragungsbefunde zu Motiven der Spielnutzung, denn es kann nicht ohne weiteres davon ausgegangen werden, dass sich die Spieler ihrer Motive bewusst sind. Hinzu kommt die Problematik der „sozialen Erwünschtheit“, d. h. es ist anzunehmen, dass die Befragten ein möglichst positives Selbstbild entwerfen wollen und daher sozial weniger akzeptierte Verhaltensweisen nicht ehrlich berichten. Dies gilt etwa auch für das Ausmaß der Spielnutzung sowie die Art der genutzten Spiele.

Darüber hinaus existieren viele kleinere Studien, die ihre Aussagen aus qualitativen Interviews mit einer geringen Probandenzahl ableiten. Solche Untersuchungen sind zwar unter explorativen Gesichtspunkten sinnvoll, auch hier besteht allerdings die Gefahr einer Überinterpretation der Ergebnisse.

6. Kausalprobleme von Korrelationsbefunden

Die Anlage vieler Untersuchungen ist nicht geeignet, Aussagen über Kausalzusammenhänge zu ermöglichen. So bleibt etwa zumeist unklar, ob bereits gewalttätige Jugendliche sich verstärkt Computerspielen aussetzen, es die Computerspiele sind, die Gewaltverhalten auslösen, oder eine Wechselwirkung vorliegt. Problematisch ist insbesondere, dass nicht alle Studien darauf hinweisen, dass die von ihnen postulierte Richtung des Zusammenhangs nicht zwingend ist.



Angesichts solcher Kritikpunkte ist eine zusammenfassende Interpretation der zudem vielfach widersprüchlichen Forschungsbefunde sehr schwierig. Die Unmöglichkeit, zu eindeutigen Aussagen zu gelangen, spiegelt sich deutlich in den verschiedenen bislang vorliegenden Literaturübersichten und Meta-Analysen wider, die ebenfalls nicht zu einheitlichen Schlussfolgerungen kommen. Gemeinsam ist ihnen allerdings die kritische Einschätzung des bisherigen Forschungsstandes und die Feststellung diverser Defizite: So fassen Dill und Dill (1998, S. 407) ihre Literaturübersicht dahingehend zusammen, die bisherigen Befunde „suggest that exposure to video-game violence increases aggressive behavior and other aggression-related phenomena.“ Allerdings erscheint ihnen eine Relativierung dieses Urteils angebracht (Dill/Dill 1998, S. 423): „The literature on the relationship between video games and virtual reality violence and aggression is still in a fledging state. One should be cautious when attempting to draw firm conclusions from this specific literature because it is so small and because there are many methodological problems and inconsistencies.“ Wartella, O’Keefe und Scantlin (2000, S. 76) folgern aus ihrer Forschungsübersicht: „While questions about the causality of violence-aggression relationships cannot be answered with certainty, there are compelling theoretical and empirical reasons from the television literature and from recent video games studies to suggest that such relationships do exist. The research base focusing on the relationship between playing violent interactive games and subsequent aggressive behavior, thoughts, and affect is still in its infancy.“ Durkin und Aisbett (1999, S. 25) ziehen aus ihrer Literaturübersicht den Schluss: „Despite several attempts to find effects of aggressive content in either experimental studies or field studies, at best only weak and ambiguous evidence has emerged [...]. This is not to conclude that playing violent computer games cannot promote aggressive behaviour, still less that such games should be regarded as suitable for children of all ages. But the accumulating evidence – provided largely by researchers keen to demonstrate the games’ undesirable effects – does indicate that it is very hard to find such effects and that they are unlikely to be substantial.“ Griffiths (1999, S. 203) kritisiert den Mangel an systematischer Forschung trotz einer schon über 15 Jahre andauernden Kontroverse über die Wirkung violenter Computerspiele und enthält sich aufgrund der unbefriedigenden Forschungslage eines Urteils über tatsächliche Effekte (Griffiths 1999, S. 211): „[...] the question of whether video games promote aggressiveness cannot be answered at present because the available literature is relatively sparse and conflicting, and there are many different types of video games which probably have different effects.“ Gabrielle Unsworth und Tony Ward (2001, S. 184) stellen ebenfalls fest: „The inconsistencies in the findings from a vast body of research and the rate of advancement in video game technology make it difficult to draw any firm conclusions about the relationship between exposure to video games and aggressive behaviour. However, it is concluded that there is preliminary evidence that violent video games may have an antisocial effect on young players.“

Auch deutsche Literaturübersichten kommen zu keinem positiveren Urteil. Hans-Dieter Kübler (2003, S. 5) konstatiert: „Empirische Wirkungsstudien akzeptabler Aussagekraft sind Mangelware [...].“ Klimmt und Trepte (2003, S. 114) resümieren, bislang

↑ lägen in Bezug auf Computerspiele „nur ungenügende theoretische Ansätze und →

empirische Studien zur medienpsychologischen Klärung möglicher aggressionsförderlicher Auswirkungen vor.“ Auch Frindte und Obwexer (2003, S. 142) beschließen einen Forschungsüberblick mit der skeptischen Feststellung: „Die wissenschaftlichen Diskurse zur Forschungsdomäne ‘Wirkung von gewalthaltigen Computerspielen’ verlaufen keineswegs konsensuell. Die theoretischen Erklärungskonzepte sind kaum elaboriert. Die methodischen Designs, auf die sich die berichteten Befunde stützen, sind entweder nicht vergleichbar oder nicht auf die Generierung repräsentativer Aussagen ausgerichtet.“

Eine solche Forschungslage macht auch die Durchführung von Meta-Analysen (vgl. Kapitel 3.5.3) schwierig. Die bislang dennoch vorgenommenen Untersuchungen dieser Art kommen auch zu keinem einheitlichen Ergebnis. Sherry (2001) konstatiert in seiner Meta-Analyse kleine Effekte von Computerspielgewalt, die er im Vergleich zu den Befunden der Fernsehgewaltforschung als gering bezeichnet. Auch er (2001, S. 409) beklagt: „[...] researchers cannot agree if violent-content video games have an effect on aggression. The literature is littered with mixed findings from studies that use a wide range of games, treatment exposure times, and subject pools, obscuring clear conclusions.“ Anderson und Bushman (2001, S. 358) sehen die Befunde ihrer Meta-Analyse als Beleg für die Existenz negativer Effekte von Computerspielen an und schreiben: „The results clearly support the hypothesis that exposure to violent video games poses a public health threat to children and youths, including college-age individuals.“ Ein Update dieser Meta-Analyse (Anderson 2004) führte zu vergleichbaren Schlussfolgerungen.²⁸² In dieser aktualisierten Meta-Analyse ging Anderson zudem der Frage nach, ob methodische Mängel zu einer Überschätzung der Effektgrößen führen.²⁸³ Anderson stufte die von ihm untersuchten Studien in „best practice“ und „not best practice“ ein.²⁸⁴ Eine getrennte Auswertung beider Kategorien zeigte stärkere Effekte für die „best practice“- als für die „not best practice“-Studien, woraus Anderson schließt, dass bisherige Meta-Analysen die tatsächlichen Effekte eher unterschätzt hätten. Während die Kriterien für „best practice“ offengelegt werden, ist aus der Veröffentlichung und auch der ergänzenden Internet-Seite nicht zu ersehen, welche Studien in welche Kategorie fallen. Dies wäre allerdings nicht zuletzt insofern aufschlussreich, als diverse der einbezogenen Untersuchungen von Anderson bzw. seinen Koautoren selbst stammen. Diese Untersuchungen werden vermutlich nicht zu den methodisch kritikwürdigen gerechnet worden sein, obwohl sie, wie bereits dargelegt, ebenfalls als problematisch betrachtet werden müssen.

²⁸² Dies gilt auch, wenn nur Studien mit Kindern einbezogen werden (vgl. Anderson 2003).

²⁸³ Schon Dill und Dill (1998, S. 424) konstatierten, dass die meisten Probleme in Studien aufzufinden seien, die keine Unterschiede zwischen violenten und nicht violenten Spielen finden konnten.

²⁸⁴ Kriterium für „not best practice“ war z. B., dass das Stimulusmaterial nicht angemessen war (z. B. angeblich nicht violente Spiele doch Gewalt enthielten, sich die violenten und nicht violenten Spiele noch in anderer Hinsicht -z. B. Frustrationsgrad- unterschieden, sich bei der Messung der abhängigen Variablen Gewalt nicht gegen Personen, sondern z. B. Gegenstände, vollzog usw.). Für mehr Details vgl. Anderson 2004, S. 116.



Darüber hinaus ist zu berücksichtigen, dass auch Meta-Analysen Lücken der bisherigen Forschung nicht schließen können. Als solche Forschungsdesiderata sind neben der Vermeidung der aufgeführten Mängel in der Anlage vieler Untersuchungen die bisher vernachlässigte Durchführung von Langfriststudien ebenso zu nennen wie eine genauere Erforschung der möglichen Wirkungsprozessen zugrunde liegenden Mechanismen (vgl. z. B. Anderson 2004, S. 121; Anderson/Bushman 2001, S. 358f.; Bensley/Van Eenwyk 2001; Griffiths 1999, S. 209f.; 2002, S. 34f.; Klimmt 2004, S. 709; Klimmt/Trepte 2003, S. 118f.; Sherry 2001, S. 426). Die bisherige Forschung hat sich stärker auf Wirkungseffekte denn auf ihr Zustandekommen konzentriert. Im Forschungsdesign wäre eine bessere Berücksichtigung der Spezifika von Computerspielen wünschenswert (z. B. Interaktivität). Darüber hinaus sollte die genauere Untersuchung der Einflussvariablen sowie der Risikogruppenansatz im Mittelpunkt weiterer Forschungsanstrebungen stehen.

Zusammenfassung:

Mit den Computerspielen ist in den letzten Jahren ein weiteres Medium auf den Plan getreten, dessen violente Inhalte Anlass zur Besorgnis geben und dessen Charakteristika (v. a. Interaktivität, aber auch Art der dargestellten Gewalt) noch stärkere negative Auswirkungen als beim Fernsehen befürchten lassen. Die bisherige Forschung hat zwar Hinweise auf negative Wirkungen im Bereich von Kognitionen, Emotionen und Verhalten erbracht, die Forschungslage ist bislang allerdings – nicht zuletzt aufgrund einer mangelnden Anpassung des Forschungsdesigns an die Besonderheiten von Computerspielen – in der Anlage der Studien noch zu heterogen, in ihren Befunden zu widersprüchlich und insgesamt mit zu vielen methodischen Mängeln behaftet, um zu eindeutigen Aussagen zu gelangen. Feststehen dürfte lediglich, dass wie bei der Fernsehgewaltforschung diverse Einflussfaktoren berücksichtigt werden müssen und eine Konzentration der Forschung auf Problemgruppen sinnvoll erscheint. Eine besondere Problematik besteht in der schnellen Veränderung der Computerspiele sowohl in technischer als auch in inhaltlicher Hinsicht, die die Übertragbarkeit der Befunde früherer Studien auf heutige Verhältnisse einschränkt.



V.

Wirkungen von Gewalt im Internet

Das jüngste „neue Medium“, dessen Gefährdungspotenzial für die Rezipienten inzwischen öffentliche Aufmerksamkeit erfährt, ist das Internet. Im Zentrum der Diskussion stehen v. a. die möglichen Auswirkungen bestimmter Formen der Internet-Nutzung auf kindliche und jugendliche User. Die Relevanz dieser Fragestellung ergibt sich nicht zuletzt aus der Tatsache, dass die Internet-Nutzung mittlerweile auch in jungen Altersgruppen recht weit verbreitet ist. Dies verdeutlichen folgende Umfragebefunde:

Aufschluss über die Bandbreite der Internetnutzung gibt z. B. die vom „Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest“ herausgegebene Studie „Kinder und Medien“ 2003 („KIM-Studie 2003“), für die insgesamt 1.201 Kinder zwischen 6 und 13 Jahren sowie deren „primäre Erziehungsperson“ befragt wurden. Es wurde festgestellt, dass die Verbreitung von Internetzugängen von 27% der Haushalte im Jahr 2000 auf 57% im Jahr 2003 angewachsen ist. 15% der befragten Kinder haben einen eigenen Computer (in 74% der Haushalte ist ein Computer vorhanden). 6% besitzen einen eigenen Internetanschluss. „Zumindest selten“ einen Computer zu nutzen, gaben 70% der 6- bis 13-Jährigen an, „zumindest selten“ im Internet zu surfen, 60% (2000 waren dies erst 31%). Von den Internet-Nutzern surfen 50% mindestens einmal pro Woche (11% täglich oder fast täglich, 39% ein- oder mehrmals pro Woche). In Bezug auf das Alter stellen die 12- bis 13-Jährigen mit 40% die größte Nutzergruppe, gefolgt von den 10- bis 11-Jährigen (33%), den 8- bis 9-Jährigen (18%) und den 6- bis 7-Jährigen, von denen immerhin 9% das Internet „zumindest selten“ nutzen. Von den Kindern gaben 31% an, alleine ins Internet zu gehen (unter den 12- bis 13-Jährigen betrug der Anteil sogar 46%). 39% surfen mit ihren Eltern (12- bis 13-Jährige nur 24%), 18% mit Freunden (12- bis 13-Jährige 21%) und 5% mit Geschwistern (12- bis 13-Jährige 4%). Angaben der Mütter zufolge surfen 17% der 6- bis 13-Jährigen gemeinsam mit den Eltern im Netz, 18% alleine (12- bis 13-Jährige 31%). Bedenklich ist insbesondere der Befund, dass viele Kinder ohne Beaufsichtigung der Eltern im Internet surfen und dabei in nur 29% der Fälle eine Filtersoftware auf dem Computer installiert ist, die die Kinder vor Gewalt- und Sexseiten schützt (vgl. dazu KIM-Studie 2002).

Der ARD/ZDF-Studie „Kinder und Medien 2003“ zufolge (befragt wurden 2.103 Kinder im Alter zwischen 6 und 13 Jahren sowie je ein Elternteil)²⁸⁵ surfen 7% der 6- bis 13-Jährigen täglich oder fast täglich im Internet, 30% einmal oder mehrmals pro Woche. Nach

²⁸⁵ Befragt wurden auch 245 Eltern von Kindern im Alter zwischen 2 und 5 Jahren. Bei diesen spielt die Internet-Nutzung jedoch noch keine Rolle.



den Befunden dieser Untersuchung verfügen 60% der Haushalte über einen Computer mit Internet-Anschluss, 6% der Kinder haben einen eigenen Internet-Anschluss.

Für die Studie „Kinderwelten 2004“ von Super RTL und der IP Deutschland wurden 960 Kinder im Alter zwischen 6 und 13 Jahren sowie deren „Haupterzieher“ befragt. 60% der Eltern gaben an, dass ihr Haushalt über einen Internet-Anschluss verfüge, 2%, dass ihre Kinder einen eigenen Internet-Anschluss besäßen. Von den Kindern gaben 13% an, das Internet häufig, 11% es gelegentlich zu nutzen. Dieser Untersuchung zufolge nutzen drei Viertel (77%) das Internet nie. Unter den 12- bis 13-Jährigen ist die Internet-Nutzung allerdings deutlich verbreiteter. Von diesen nutzen 19% bzw. 28% das Internet häufig bzw. gelegentlich und nur 53% nie.

Über die Internet-Nutzung älterer Jugendlicher gibt die vom „Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest“ veröffentlichte „JIM-Studie 2003“ Auskunft, für die 1.209 Jugendliche im Alter zwischen 12 und 19 Jahren befragt wurden. Von diesen verfügen 96% über einen Computer im Haushalt, 53% über einen eigenen Computer. Ein Internet-Anschluss ist in 85% der Haushalte vorhanden, einen eigenen Anschluss besitzen 34%. „Zumindest selten“ nutzen das Internet 84% der Jugendlichen. 55% haben schon einmal einen Chatroom aufgesucht, 15% chatteten täglich. 16% der Chatroom-Nutzer sind bereits einmal, 32% mehrmals in Chatrooms auf Leute gestoßen, „die unangenehm waren“. Dies gilt häufiger für Mädchen (18% bzw. 39%) als für Jungen (15% bzw. 25%).²⁸⁶ Dass eine Filtersoftware auf dem von ihnen zu Hause genutzten Computer installiert sei, gaben 29% der Jugendlichen an (8% konnten keine Angabe machen). Allerdings gibt es deutliche Altersdifferenzen. Während 41% der 12- bis 13-Jährigen meinten, zu Hause nicht alle Seiten anklicken zu können, betrug dieser Anteil bei den 18- bis 19-Jährigen nur noch 17%.

Zur Bestimmung der mit der Internet-Nutzung verbundenen Risiken ist weniger entscheidend, wie viel Kinder und Jugendliche das Internet nutzen, als auf welche Inhalte sie zugreifen. Inwieweit hier problematische Inhalte dabei sind, ist schwer zu quantifizieren. Klare Aussagen über die von der Internet-Nutzung v. a. für Kinder und Jugendliche tatsächlich ausgehenden Risiken werden zudem dadurch erschwert, dass mögliche Gefahren des Internets so vielfältig sind wie dessen Inhalte, Dienste und Nutzungsmöglichkeiten. Notwendige Basis eines Forschungskonzepts zu dieser Thematik wäre daher zunächst eine konkretere Bestimmung dessen, was unter dem diffusen Schlagwort der „Gewalt im Internet“ eigentlich zu verstehen ist. Sichtet man die öffentliche Diskussion, so lassen sich – ohne Anspruch auf Vollständigkeit – v. a. die folgenden, sehr heterogenen Aspekte identifizieren (vgl. dazu z. B. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend 2003; Carter/Weaver 2003, S. 137–161; Dux 2000; jugendschutz.net 2002; Moeller 2001, S. 152; Oravec 2003; Zehnder 1998):

²⁸⁶ Eine genauere Aufschlüsselung dieser Werte ist hier nicht möglich, soll aber in der „JIM-Studie 2004“ erfolgen.



■ *Gefahren von Gewaltdarstellungen im Internet:*

Wie in anderen Medien sind Gewaltdarstellungen auch im Internet in Form von Texten, Bildern und Filmen zu finden. Darunter sind auch besonders grausame Darstellungen realer Gewalt, die in Zeitungen oder im Fernsehen üblicherweise nicht veröffentlicht werden. Z. T. werden auch Szenenfotos oder Videoausschnitte z. B. aus Horrorfilmen auf Internetseiten „importiert“. Besonders grausame Bilder sind auf so genannten „Tasteless“-Seiten zu finden, die z. B. Darstellungen von Unfallopfern oder von Obduktionen zeigen und deren Adressen zumeist über Mund-zu-Mund- Propaganda weitergegeben und u. a. von Jugendlichen zu Mutproben genutzt werden. Eine Besonderheit des Internets sind auch so genannte „Snuff Movies“, die die Verletzung oder Tötung von Menschen zeigen. Im engeren Sinne wird der Begriff auf reale, im Extremfall sogar nur für die Veröffentlichung durchgeführte Gewaltakte bezogen (wobei unklar ist, ob solche Filme tatsächlich existieren). Im weiteren Sinne wird er auch für Filme verwendet, die den Anschein realer Taten erwecken. Auch Gewaltpornographie ist – wenn auch zumeist nicht leicht zugänglich – im Netz zu finden.

■ *„Gewaltausübung“ im Internet:*

Wie in Kapitel (4.2) bereits angesprochen, können über das Internet violente Online-Spiele gespielt werden. In die Diskussion geraten sind auch Internet-Seiten, die dem Nutzer Gelegenheit geben, virtuelle Gewalt gegenüber real existierenden Personen auszuüben, d. h. z. B. mit einer „Waffe“ auf das Bild einer Person zu „schießen“ und die „blutigen“ Konsequenzen zu beobachten.

■ *Gefahren durch die Beschaffung anderer violenter Medien via Internet:*

Für Kinder kann das Internet ein Bezugskanal für violente Medien, insbesondere Videos und Computerspiele, sein, entweder indem sie solche Spiele online bei Versendern bestellen oder aber direkt aus dem Netz herunterladen. Manche Software- Hersteller bieten kostenlose Probeversionen violenter Spiele an. Auch gibt es Seiten mit so genannten „Blutpatches“, die es ermöglichen, die Entschärfung von Computerspielen, die z. T. für den Export vorgenommen wird, rückgängig zu machen.

■ *Gefahren, via Internet Opfer von Gewalt zu werden:*

Insbesondere über Chats können Kinder mit Kinderschändern in Kontakt kommen, über Spam-Mails mit Gewalt. Vor allem Frauen sind vom „Cyberstalking“ betroffen,²⁸⁷ d. h. einer permanenten Belästigung in Chats oder via Email, wobei bei Preisgabe von Telefonnummer und/oder Adresse die Gefahr besteht, dass sich die Belästigung nicht nur auf das Internet beschränkt.

²⁸⁷ Eine 1997 in den USA durchgeführte Umfrage unter Studentinnen ergab, dass 13% bereits das Opfer einer Belästigung geworden sind. Bei 25 % dieser Fälle handelte es sich um eine Belästigung im Internet (vgl. Miller/Maharaj 1999).



I Aufrufe zur Gewalt:

Rassistische und neonazistische Gruppen nutzen das Internet, um ihre Botschaften zu verbreiten und z. T. auch zum gewaltsamen Kampf gegen Minderheiten aufzuzufahren.

I Anleitungen zur Ausführung violenter Handlungen:

Anleitungen zum Bau von Bomben, zur Beschaffung von Waffen usw. können die Ausführung von Verbrechen ermöglichen bzw. erleichtern. Auch Anleitungen zum Selbstmord sind im Netz zu finden (vgl. dazu Kapitel 3.3.4.4).

Auf die meisten der hier genannten problematischen Inhalte werden Kinder und Jugendliche beim Surfen im Internet in der Regel nicht zufällig stoßen. Es ist aber möglich, dass ihnen die Adressen entsprechender Seiten durch Mund-zu-Mund-Propaganda bekannt und z. B. aus Neugier oder als „Mutprobe“ aufgerufen werden. Entsprechend disponierte Personen können sich auch bewusst auf die Suche nach bestimmten Seiten begeben. Die Forschung auf diesem Gebiet ist schwierig. So sind Befragungen aufgrund der Wahrscheinlichkeit sozialer Erwünschtheit im Antwortverhalten keine geeignete Methode zur Erhebung problematischen Nutzungsverhaltens im Netz. Einige auf Befragungen beruhende Befunde sollen gleichwohl kurz dargestellt werden, da sie einen Eindruck davon vermitteln, dass die erwähnten Risiken der Internet-Nutzung durchaus bestehen:

Patti M. Valkenburg und Karen E. Soeters (1999) befragten niederländische Schulkinder im Alter von 8 bis 13 Jahren. Von den ursprünglich in die Studie einbezogenen 808 Kindern verfügten 194 (110 Jungen, 84 Mädchen) zu Hause über einen Internetanschluss. Ziel der Studie war es, Gründe für die Internetnutzung der Kinder ausfindig zu machen und negative und positive Erfahrungen der Kinder im Umgang mit dem Internet zu erheben. Ihre positivsten Erfahrungen mit dem Internet beschrieben die Kinder mit dem Spielen oder dem Download von Computerspielen (17%), dem Anschauen von Videoclips oder Songs (13%), dem Informieren auf eigens für Kinder eingerichteten Websites (12%) und der Suche nach Informationen über Tiere (7%). 75% der befragten Kinder gaben an, noch nie eine negative Erfahrung im Internet gemacht zu haben. Von den knapp 25%, die bereits eine negative Erfahrung mit dem Internet hatten, gaben 10% den Absturz des Computers, 4% Gewalt, 4% Pornographie, 1,5% sexuelle Belästigung im Internet, 1,0% andere Formen der Belästigung und 3,6% andere negative Erlebnisse an. Dabei fanden jüngere Kinder und Mädchen gewalthaltige Seiten unangenehmer als ältere Kinder und Jungen. Sexuelle Belästigung im Internet wurde von älteren Kindern und Mädchen öfter berichtet als von jüngeren Kindern und Jungen.

Einer im April 1999 im Auftrag von „Time“ und CNN durchgeführten Umfrage zufolge (vgl. Okrent 1999)²⁸⁸ benutzten 82% der amerikanischen Jugendlichen das Internet, wobei 44% angaben, schon einmal Gewalt- oder Sexseiten besucht zu haben. 25% der



²⁸⁸ Es handelte sich um eine telefonische Befragung von 409 Teenagern im Alter von 13 bis 17 Jahren.



Jugendlichen haben Internet-Seiten von rassistischen Gruppen aufgerufen und 14% Seiten mit Anleitungen zum Bombenbau. 12% waren auf Seiten, die sich mit dem besten Ort für einen Waffenkauf befassten. 72% der Mädchen und 57% der Jungen sind im Internet auf Leute getroffen, von denen sie meinten, dass diese sich als eine andere Person ausgaben. 58% der Mädchen und 39% der Jungen wurden nach persönlichen Informationen wie Adresse oder Telefonnummer gefragt. 62% der Jugendlichen gaben an, dass ihre Eltern wenig oder nichts über die von ihnen benutzten Internetseiten wissen.

Ein erster Schritt zur Beurteilung der von problematischen Internet-Inhalten tatsächlich ausgehenden Gefahren ist die Frage nach den Motiven der User, die z. B. violente Seiten bewusst aufrufen. In einer im Jahr 2000 in den USA durchgeführten Untersuchung von Michael D. Slater (2003) wurden 3.127 Achtklässler aus zwanzig Schulen befragt. Das Durchschnittsalter der Schülerinnen und Schüler betrug 14 Jahre (die Befragten waren ungefähr je zur Hälfte männlich bzw. weiblich). Ziel der Studie war es, den Einfluss verschiedener Variablen auf die Nutzung violenter Medieninhalte und dabei auch speziell auf die Nutzung violenter Websites zu untersuchen. Analysiert wurde dabei insbesondere die Rolle von Aggression, Sensation-Seeking (vgl. Kapitel 3.2.5) und Entfremdung („Alienation“) (von Familie, Schule und Gleichaltrigen).²⁸⁹ Slater stellte fest, dass der Persönlichkeitszug des Sensation-Seeking ebenso wie Aggressivität mit dem Konsum violenter Medieninhalte zusammenhing.²⁹⁰ Auch ging die Entfremdung von Gleichaltrigen mit einem höheren Konsum von Mediengewalt, insbesondere von violenten Computerspielen, einher. Entfremdung von Familie und Schule erklärte z. B. die Nutzung violenter Websites (nicht jedoch violenter Medieninhalte insgesamt).²⁹¹ Außerdem fungierte Entfremdung als Moderator des Zusammenhangs von Sensation-Seeking bzw. Aggressivität und der Nutzung violenter Internetinhalte. Die Stärke dieser Beziehung wurde durch die Berücksichtigung der Entfremdungsvariablen um 10% bzw. 12% reduziert. Slater vermutet, dass entfremdete Jugendliche speziell auf Computergewalt ansprechen, um auf diese Weise ihre Gewaltfantasien auszudrücken. Bestimmte Internetseiten und Foren könnten für entfremdete Jugendliche eine Art Gemeinschaft im Cyberspace darstellen. Auch seien über das Internet bestimmte gewaltorientierte Gruppen zu erreichen. Dies könne für entfremdete Jugendliche einen weiteren wichtigen Anreiz darstellen. Die Beziehung zwischen Entfremdung und der Nutzung von gewalthaltigen Seiten betrachtet Slater als äußerst beunruhigend. Allerdings sei die Gefahr dieser Seiten für Jugendliche, die versehentlich damit in Kontakt kämen, vermutlich eher gering. Gefährdet seien vielmehr die Jugendlichen, die aktiv nach gewalthaltigen Internetseiten suchten und sich mit den Inhalten identifizierten. Es besteht also vor allem innerhalb der Familien und in der Schule die Notwendigkeit zu Gesprächen und Aufklärung.

²⁸⁹ Unter „Alienation“ versteht Slater (2003, S. 107) „the lack of functional ties with primary socialization agents, including family and school.“

²⁹⁰ In Bezug auf Sensation-Seeking wurde der Einfluss des Geschlechts, in Bezug auf Aggressivität Geschlecht und Sensation-Seeking kontrolliert.

²⁹¹ Hier wurde die generelle Nutzung violenter Medieninhalte kontrolliert.



Zusammenfassung:

Die Internetnutzung ist auch bei Kindern und Jugendlichen mittlerweile weit verbreitet. Dabei gibt die Tatsache Anlass zur Besorgnis, dass auch junge User über das Internet auf vielfältige Weise mit Gewalt in Kontakt kommen können. Eine zufällige Begegnung mit entsprechenden Inhalten ist zumeist allerdings eher unwahrscheinlich. Das größere Problem stellt die Möglichkeit dar, durch bewusste Suche in Kontakt mit Gewaltdarstellungen zu kommen, die im Internet weniger als in anderen Medien einer Kontrolle oder Selbstbeschränkung unterliegen und einen deutlich höheren Grad an Grausamkeit erreichen können als über andere Medien verfügbare Bilder bzw. frei verkäufliche Computerspiele. Aus diesem Grund ist die allerdings noch am Anfang stehende Erforschung der Motive für die Zuwendung zu violenten Internet-Inhalten von besonderer Bedeutung. Über mögliche Wirkungen kann bislang nur auf Basis der Erkenntnisse zur Wirkung anderer violenter Medien spekuliert werden – tragfähige empirische Wirkungsuntersuchungen speziell zur Internetgewalt stehen noch aus.²⁹²

²⁹² So konstatieren z. B. auch Anderson u. a. (2003, S. 93) in einem aktuellen Forschungsüberblick lediglich: „The basic theoretical principles concerning the effects of exposure to media violence should be applicable to Internet media. To date, there are no published studies that address how exposure to Web-based media violence affects aggressive and violent behavior, attitudes, beliefs, and emotions. However, because of the visual and interactive nature of Web material, we expect the effects to be very similar to those of other visual and interactive media.“



VI.

Wirkungen von Gewalt in der Musik

Ob und inwiefern bestimmte Musikrichtungen bzw. gewalthaltige Musiktexte oder Musikvideos einen Einfluss auf das Verhalten Jugendlicher und Kinder haben, ist umstritten. In die Diskussion geraten sind v. a. die Musikrichtungen „Rap“ (insbesondere „Gangsta Rap“) und „Heavymetal“, deren Texte häufig Themen wie Sex und Gewalt enthalten. Heavymetal-Texte handeln zudem oft von Tod, Satanismus, Entfremdung von der Gesellschaft bzw. Einsamkeit und Selbstmord, während in Rap-Songs oft die Polizei angegriffen wird, Frauen als reine Sexobjekte dargestellt werden und Gewalt, Rassismus sowie Sexismus verharmlost werden (vgl. Moeller 2001, S. 150).

Mit dem Image solcher Musikrichtungen und ihrer Anhänger hat sich u. a. eine Studie von Stuart P. Fischhoff (1999) beschäftigt. Anlass für diese Untersuchung war ein Prozess um einen des Mordes angeklagten Teenager, in dem von diesem verfasste Gangsta Rap- Texte als Beweismittel für seine Schuld vorgelegt wurden. Grundidee Fischoffs war es, herauszufinden, ob die Tatsache, dass ein Angeklagter derartige Liedtexte verfasst, einen Einfluss auf das Urteil der Geschworenen ausüben könnte. Hierfür bekamen 134 studentische Versuchspersonen (56 Männer, 78 Frauen) jeweils einen Text über den Angeklagten zu lesen und schätzten im Anschluss daran dessen Charaktereigenschaften ein. In der ersten Variante des Textes wurde nichts von einem Mord des Angeklagten oder von seinen Liedtexten berichtet. Im zweiten Text wurde der Teenager verdächtigt, einen Mord begangen zu haben, aber die Liedtexte wurden nicht erwähnt. Die dritte Gruppe wurde in dem Glauben gelassen, dass der Teenager Gangsta Rap-Texte verfasst aber keinen Mord begangen habe. Der vierte Text verdächtigte den Teenager des Mordes und erwähnte seine Liedtexte. Diese Liedtexte bekamen die Versuchspersonen in den jeweiligen Bedingungen auch zu lesen. Es zeigte sich, dass die Versuchspersonen den Teenager wesentlich negativer einschätzten, wenn sie ihn mit Gangsta Rap-Texten in Verbindung brachten. Ein des Mordes angeklagter Autor von Rap-Texten wurde zudem wesentlich negativer gesehen als ein Angeklagter, der keine solche Texte verfasste. Die Probanden schrieben einem unbescholtenen Rap-Text-Autor sogar einen negativeren Charakter zu als einem Mordangeklagten.

Eine weitere Studie, die sich mit Vorurteilen in Bezug auf Rap-Musik beschäftigt, stammt von Carrie B. Fried (1999). Ziel dieser Studie war die Überprüfung der Hypothese, dass Rap-Musik negativer eingeschätzt wird als andere Musikrichtungen ohne Berücksichtigung der Texte des jeweiligen Liedes. 146 Versuchspersonen (68 Männer, 78 Frauen) im Alter zwischen 20 und 84 Jahren wurden in zwei Gruppen unterteilt. Beide bekamen identische Liedtexte zu lesen. Allerdings wurde eine Gruppe darüber informiert, dass es sich dabei um den Text eines Rap-Stücks handelte, während die andere



Gruppe glaubte, ein Country-Stück vorgelegt zu bekommen. Als Stimulus-Material diente ein modifiziertes Stück von „The Kingston Trio“ mit dem Namen „Bad Man’s Blunder“. Nach der Lektüre des Textes beurteilten die Probanden dessen Gefährlichkeit auf einer neunstufigen Skala.

Fried stellte fest, dass die Reaktionen auf das angebliche Rap-Stück signifikant negativer ausfielen als die auf das Country-Stück. Dies galt sowohl für Männer als auch für Frauen. Das Alter der Probanden, die Frage, ob sie Kinder hatten, und der Musikgeschmack besaßen allerdings einen Einfluss darauf, ob die Versuchspersonen das vermeintliche Rap-Stück negativer einschätzten oder nicht, d. h. Personenvariablen spielen eine Rolle bei der Bewertung bestimmter Musikrichtungen.²⁹³

Wichtiger als die Meinungen über die Gefährlichkeit bestimmter Musikrichtungen ist allerdings die Frage, wie gefährlich solche Musik tatsächlich ist. In diesem Zusammenhang sind Charakteristika der Fans der jeweiligen Musikrichtung relevant (zu einem Überblick über diese älteren Befunde vgl. Hansen/Hansen 2000; Reddick/Beresin 2002):

Nach bisher vorliegenden Studien akzeptieren Fans von Punk-Rock in der Regel Autoritäten weniger als Fans von anderen Musikrichtungen. Zudem schätzen Punk-Fans wesentlich mehr Jugendliche als kriminell ein als es der Realität entspricht. Je mehr Zeit diese Fans mit dem Hören von Punk verbringen, desto weniger sind sie bereit, Autorität zu akzeptieren und als umso gewalttätiger schätzen sie das Verhalten anderer Jugendlicher ein (vgl. Hansen/Hansen 2000, S. 186f).

Auch in Bezug auf Fans von Heavymetal und Hardrock lassen sich laut Hansen und Hansen (2000, S. 187f.) spezifische Merkmale identifizieren. So schätzen diese Fans das Verhalten anderer Jugendlichen bzgl. vorehelichen Geschlechtsverkehrs, des Missbrauchs von Drogen etc. als wesentlich problematischer ein, als es in Wirklichkeit ist. In einigen Studien wurden auch Zusammenhänge zwischen einer Präferenz für diese Musikrichtungen und Rücksichtslosigkeit, Risikoverhalten und Delinquenz gefunden (vgl. Hansen/Hansen 2000, S. 187f.). Andere Untersuchungen stellten außerdem u. a. eine höhere Selbstmordrate unter Heavymetal-Fans (vgl. hierzu auch Kapitel 3.3.4.4), schlechte Schulleistungen, eine schlechte Beziehung zu den Eltern und hohe Werte in Bezug auf Sensation-Seeking fest (vgl. Reddick/Beresin 2002, S. 57).

Hansen und Hansen (2000, S. 188) zufolge sind die Liedtexte von Heavymetal-Songs oft sehr schwer zu verstehen, so dass bei der Interpretation bereits vorhandene kognitive (und dabei z. T. violente) Schemata zur Anwendung kommen könnten.

In Bezug auf Rap-Musik stellten Hansen und Hansen (2000, S. 188f.) fest, dass diese Musikrichtung sehr gewalttätig, sexuell explizit, politisch radikal sowie stark auf Gang- und Drogenkultur spezialisiert sei. Die gesprochenen Liedtexte stehen in diesem Genre im Mittelpunkt. Wichtige Stilmittel sind hierbei die Reime, geschickt eingesetzte Worte, Wortspielereien sowie zweideutige Ausdrücke. Brad H. Reddick und Eugene V. Beresin

²⁹³ v. a. Personen über 40 Jahre, solche mit Kindern und Anhänger von Country Musik, Easy Listening, religiösen Liedern oder Klassikern (im Gegensatz zu Fans von Musik aus den Hitlisten, Jazz/Blues, Oldies, oder Heavymetal) schätzten die Liedtexte negativer ein, wenn sie dachten, es handele sich um ein Rap-Stück.



(2002, S. 57) heben hervor, dass sich durch Gangsta Rap ausgelöste Gewalt im Gegensatz zu durch Heavymetal-Musik ausgelöste Gewalt stärker gegen andere als gegen sich selbst richte.

Diese in verschiedenen Untersuchungen festgestellten Zusammenhänge werfen allerdings die in Bezug auf Wirkungen von Mediengewalt oft gestellte Frage auf, ob die entsprechende Musikrichtung tatsächlich Problemverhalten verursacht oder ob sich entsprechend prädisponierte Jugendliche dieser Musik besonders stark zuwenden (vgl. z. B. Donnerstein/Strasburger 2000, S. 60). Langzeituntersuchungen, die diese Frage beantworten könnten, stehen allerdings noch aus.

Einige weitere Erkenntnisse über mögliche negative Wirkungen violenter Musiktexte lassen sich aber aus zwei seit 1998 veröffentlichten Studien ableiten. So kamen Kendall R. Roberts u. a. (1998) zu dem Schluss, dass durch Musik hervorgerufene negative Emotionen das Risikoverhalten der Rezipienten erhöhen können. Die Forscher führten eine schriftliche Umfrage bei 127 Patienten in vier Kliniken durch. Ziel war es herauszufinden, ob ein signifikanter Zusammenhang zwischen der Intensität der emotionalen Reaktion auf Musik und risikoreichem Verhalten der Rezipienten besteht. Unter risikoreichem Verhalten verstanden die Autoren u. a. Betrug, Diebstahl, Rauchen, Nicht-Anschnallen beim Autofahren, Waffenbesitz und -gebrauch, Brandstiftung, Alkohol- und Drogenmissbrauch etc. Die befragten Teenager waren zwischen 11 und 21 Jahre alt, wobei das Durchschnittsalter bei ca. 16 Jahren lag. Die Versuchspersonen stufen ihren Musikgeschmack in eine von acht vorgegebene Kategorien ein. Auch die Emotionen beim Anhören der Lieblingsmusik wurden erhoben. Außerdem wurde nach dem Risikoverhalten der Versuchspersonen gefragt. Abgesehen davon, dass das Risikoverhalten der Jugendlichen mit dem Alter zunahm, stellten die Forscher fest, dass die Musikpräferenz selbst nicht mit dem Risikoniveau zusammenhing. Entscheidend waren vielmehr die von den Probanden berichteten Emotionen während des Musikhörens. Diejenigen, die generell von stärkeren (positiven oder negativen) Emotionen berichteten, wiesen auch ein erhöhtes Risikoverhalten auf. Dieses war allerdings bei den Probanden, die starke negative Gefühle an den Tag legten, besonders ausgeprägt, und dieser Zusammenhang zeigte sich v. a. bei Fans von Rock- und Heavymetal-Musik. Insgesamt halten die Verfasser es für möglich, dass hier weniger ein Effekt musikbewirkter Emotionen auf das Risikoverhalten vorliegt, sondern möglicherweise bestimmte Persönlichkeitsmerkmale sowohl für die emotionalen Reaktionen als auch für das Risikoverhalten verantwortlich sind. Dies wurde in ihrer Studie allerdings nicht überprüft.²⁹⁴

In einer Reihe von fünf Experimenten haben sich auch Craig A. Anderson, Nicholas Carnagey und Janie Eubanks (2003) mit den Auswirkungen violenter Liedtexte befasst.

²⁹⁴ Die Steigerung des Risikoverhaltens mit negativen Emotionen zeigte sich auch nur für Weiße, nicht für andere ethnische Gruppen, was möglicherweise auf ein unterschiedliches sozioökonomisches Umfeld zurückzuführen sein könnte.



An einem ersten von fünf Experimenten nahmen 39 Studentinnen und 30 Studenten teil. Das Stimulus-Material bestand aus zwei ca. fünfminütigen Songs der Hardrock-Gruppe „Tool“. Einer der beiden Songtexte enthielt Gewalt, der andere nicht. Nachdem die Versuchspersonen das jeweilige Lied gehört hatten, wurde ihr Gefühlszustand abgefragt. Es zeigte sich, dass die Probanden, die den gewalthaltigen Song gehört hatten, einen höheren Grad feindseliger Gefühle aufwiesen als die Probanden, die den nicht gewalthaltigen Song gehört hatten. Die Feindseligkeit war bei Frauen ausgeprägter als bei Männern, was die Autoren darauf zurückführen, dass Frauen Hardrock-Musik generell weniger mögen als Männer. Allerdings können die Autoren keine zuverlässigen Aussagen darüber treffen, ob die Musik die Feindseligkeit der Probanden gesteigert hat, da der Gefühlszustand vor dem Hörerlebnis nicht erhoben worden ist. Am zweiten Experiment nahmen 30 Studentinnen und 31 Studenten teil. Der Ablauf unterschied sich nicht von dem des ersten Experiments, mit der Ausnahme, dass als abhängige Variable statt aggressiver Gefühle aggressive Kognitionen gemessen wurden. Hierzu wurde ein Wortassoziationstest durchgeführt. Aus zwei Listen von Worten, die entweder aggressive oder zweideutige, d. h. sowohl aggressive als auch nicht-aggressive Bedeutung besitzen (z. B. „Tier“, „Stock“), wurden Wortpaare gebildet, die die Rezipienten nach Ähnlichkeit der Worte beurteilen sollten. Annahme war, dass der violente Musiktext dazu führen würde, dass die Kombination eines aggressiven mit einem zweideutigen Wort als ähnlicher eingestuft würde als es nach dem Hören des nicht violenten Textes der Fall sei. Es stellte sich heraus, dass gewalthaltige Texte zu mehr gewalthaltigen Kognitionen führten als nicht violente.

Beim dritten Experiment verwendeten die Forscher vier verschiedene violente und vier verschiedene nicht violente Songtexte, die in einer Vorstudie von 50 Studenten und Studentinnen auf ihren Gewaltgehalt hin beurteilt worden waren. 83 Studentinnen und 79 Studenten, die aufgrund ihrer besonders hohen bzw. besonders niedrigen generellen Feindseligkeit („trait hostility“) ausgewählt worden waren, hörten einen der vier violenten, einen der vier nicht violenten bzw. gar keinen Song, bevor ihre aktuelle Feindseligkeit („state hostility“) erhoben wurde. Danach wurde ein Test durchgeführt, der maß, wie präsent aggressive Gedanken bei den Probanden waren. Die Versuchspersonen sollten auf einem Computermonitor erscheinende aggressive und nicht-aggressive Worte möglichst schnell laut aussprechen, wobei die Reaktionszeit gemessen wurde. Die Reihenfolge der Messung der Feindseligkeit und des Reaktionstests wurde bei jeweils der Hälfte der Versuchspersonen umgedreht. Darüber hinaus wurden der Erregungszustand der Probanden und die Verständlichkeit der Musiktexte gemessen. Es zeigte sich, dass sich die violenten und die nicht violenten Texte im Hinblick auf ihre Verständlichkeit und ihre Erregungswirkung nicht unterschieden. Ein signifikanter Einfluss des Liedtextes auf die aktuelle Feindseligkeit zeigte sich nur für diejenigen Probanden, bei denen die Feindseligkeit unmittelbar nach dem Hören des Songs erhoben worden war (nicht bei denen, die erst den Reaktionstest durchgeführt hatten), woraus die Forscher auf einen sehr instabilen, leicht aufhebbaren Effekt schlossen. Was den Reaktionstest betrifft, stellte sich heraus, dass violente Songs die relative Zugänglichkeit der aggressiven Worte erhöhte. Dies galt für Männer stärker als für Frauen.



Im vierten Experiment wurde der Einfluss eines humorvollen Kontextes violenter und nicht violenter Liedtexte untersucht. 65 Studentinnen und 74 Studenten hörten einen lustigen violenten oder lustigen nicht violenten Song (bzw. keinen Song). Nach der Messung der aktuellen Feindseligkeit wurde ein Wortassoziationstest durchgeführt (die Probanden mussten dabei Wortfragmente ergänzen, wobei es möglich war, daraus ein violentes oder ein nicht violentes Wort zu machen, z. B. h_t: „hat“ oder „hit“, d. h. „Hut“ oder „schlagen“). Es zeigte sich, dass die Gruppe mit dem humorvollen Song und die Gruppe ohne Song die gleiche aktuelle Feindseligkeit aufwiesen. Die Gruppe mit dem nicht violenten und dem violenten Liedtext unterschieden sich kaum voneinander. Beim Wortassoziationstest zeigte sich eine höhere Aggressivität für die Rezipienten des gewalthaltigen Songs. Die Autoren folgern daraus, dass humorvolle und gleichzeitig gewalthaltige Inhalte sich in Bezug auf Feindseligkeitseffekte gegenseitig ausgleichen, dass dies aber in Bezug auf aggressive Assoziationen nicht der Fall sei. Im fünften Experiment schließlich wurden sowohl der Humor- als auch der Gewaltgehalt der Liedtexte variiert. Als abhängige Variablen wurden bei den 82 weiblichen und 69 männlichen studentischen Probanden generelle und aktuelle Feindseligkeit erhoben und der Wortassoziationstest aus Experiment 4 durchgeführt. Violente Texte bewirkten insgesamt größere Feindseligkeit als nicht violente und humorvolle etwas geringere Feindseligkeit als nicht humorvolle. Die geringste Feindseligkeit wiesen diejenigen auf, die den nicht violenten, humorvollen, die höchste diejenigen, die den violenten, humorlosen Text gehört hatten. Die Effekte waren wiederum bei denjenigen stärker, die den entsprechenden Fragebogen unmittelbar nach dem Anhören der Texte ausfüllten. Für den Wortassoziationstest zeigte sich nur im Hinblick auf den Gewaltgehalt ein Effekt in der erwarteten Richtung.

Insgesamt konnten Anderson, Carnagey und Eubanks bei ihren Untersuchungen Effekte verschiedener (humorvoller und nicht humorvoller) violenter Songtexte auf aggressive Gefühle und Gedanken feststellen. Diese waren allerdings sehr kurzfristiger und instabiler Natur. Zudem weisen Anderson, Carnagey und Eubanks (2003, S. 696) darauf hin, dass das Gefahrenpotenzial violenter Liedtexte dadurch eingeschränkt wird, dass bei vielen Liedern den Texten im Vergleich zur Musik eine eher geringe Bedeutung zukommt und diese z. T. sogar unverständlich seien (vgl. zu entsprechenden älteren Forschungsbefunden auch den Überblick bei Strasburger/Donnerstein 2000). Als besonders ertragreich kann diese Reihe von Experimenten insgesamt nicht betrachtet werden.

Auch Musikvideos sind inzwischen zum Forschungsgegenstand geworden. Dabei besteht die Vermutung, dass Videos, die violente Liedtexte durch entsprechende visuelle Darstellungen unterstreichen, möglicherweise stärkere Wirkungen nach sich ziehen als die Lieder alleine. Bei den seit 1998 hierzu erschienenen Untersuchungen handelt es sich v. a. um Inhaltsanalysen, die zwar keine Wirkungsaussagen ermöglichen, aber zumindest zur Einschätzung des Gefahrenpotenzials beitragen können. Die Muster der Aggressionsdarstellung in 518 populären Musikvideos untersuchten



Michael Rich u. a. (1998).²⁹⁵ Knapp 15 % der analysierten Musikvideos enthielten Darstellungen von Personen, die offene, interpersonale Gewalt anwandten, wobei pro Video rund sechs Gewaltszenen vorkamen. Der Hauptdarsteller des Videos konnte in 80 % aller Fälle als Aggressor, in knapp 18 % als Opfer identifiziert werden. In 78 % der Videos war der Aggressor männlich, und in gut 46 % der Videos war das Opfer weiblich. In über 80 % aller Gewaltfälle waren die Aggressoren attraktive Darsteller. Diese Art der Präsentation birgt nach Rich u. a. die Gefahr, dass Gewalt für Jugendliche normal erscheine oder sogar idealisiert werde.

Musikvideos waren auch eines von vier Genres, das S. Robert Lichter, Linda S. Lichter und Daniel R. Amundson (1999) im Rahmen ihrer Inhaltsanalyse des medialen Unterhaltungsangebots 1998/1999 untersuchten (zur Anlage der Studie vgl. ausführlicher Kapitel 3.1.2). Hierfür wurden 189 auf MTV ausgestrahlte Musikvideos analysiert (diese stammten aus einer Aufzeichnung von vier Tagen des MTV-Programms). Die Forscher konstatierten, dass pro Musikvideo im Durchschnitt 3,6 Gewaltszenen vorkamen, wobei allerdings die zehn gewalthaltigsten Videos für die Hälfte aller violenten Darstellungen verantwortlich waren. Direkt gezeigt wurden Gewaltszenen in 90 % der Fälle (in 10 % waren nur die Nachwirkungen zu sehen). Zumeist löste die Gewalt weder einen sichtbaren physischen (76 %) noch einen psychischen (91 %) Schaden aus. 98 % der Gewaltszenen wurden moralisch nicht beurteilt. Die Motive für die Ausübung von Gewalt waren überwiegend negativ (73 %). Angewandt wurde Gewalt häufiger von „guten“ (51 %) als von „bösen“ (34 %) Protagonisten (nur auf ernste Gewalt bezogen, kehrte sich das Verhältnis allerdings um: 32 % vs. 64 %). Gemessen an violenten Szenen pro Stunde waren Musikvideos in der Studie von Lichter, Lichter und Amundson (1999) deutlich gewalthaltiger als die anderen drei untersuchten Genres (Fernsehserien, Fernsehfilme, Kinofilme).²⁹⁶

Der Gewaltgehalt von Musikvideos wurde auch im Rahmen der „National Television Violence Study“ (NTVS; vgl. Kapitel 3.1.2) untersucht (vgl. Smith u. a. 1998; für eine detailliertere Analyse auf Basis der Daten für das dritte Jahr der Untersuchung 1996/97 vgl. Smith/Boyson 2002). Hierbei wurden die Sender MTV, BET und VH-1 berücksichtigt und 1.962 Musikvideos (dies entspricht 236 Stunden) analysiert. Es zeigte sich, dass insgesamt nur 15 % der Musikvideos Gewalt enthielten,²⁹⁷ wobei es z. T. deutliche Unterschiede zwischen den Sendern gab (MTV: 17 %, BET: 17 %, VH-1: 7 %).

In Bezug auf verschiedene Kontextfaktoren konstatierten Stacy L. Smith und Aaron A. Boyson (2002), dass Gewalt häufig in Form wiederholter Gewaltakte (d. h. mehr als ein violenter Akt pro gewalttätiger Auseinandersetzung) dargestellt wurde (61 % der vio-

²⁹⁵ Die 518 analysierten Videos wurden während eines Monats im Jahr 1994 auf einem der vier größten nationalen US-amerikanischen Musiksender MTV („Music Television“), VH-1 („Video Hits – 1“), CMT („Country Music Television“) oder BET („Black Entertainment Television“) ausgestrahlt, und zwar zu einer Zeit, in der sie von besonders vielen Jugendlichen (im Alter zwischen 17 und 24 Jahren) gesehen wurden (Montag bis Donnerstag von 15 Uhr bis 21 Uhr, Freitag von 15 Uhr bis 1 Uhr und Samstag und Sonntag von 10 bis 12 Uhr).

²⁹⁶ Der Durchschnittswert über alle vier Genres lag bei 31 violenten Szenen pro Stunde, der für Musik-Videos bei 62.

²⁹⁷ Denselben Wert ermittelten DuRant u. a. 1997.



lenten Interaktionen) und zu etwa einem Drittel (32% der violenten Interaktionen) tödlich ausging.²⁹⁸ Insgesamt wurde Gewalt in Musikvideos sehr „steril“ präsentiert: 56% der violenten Interaktionen zeigten keinerlei Schaden für das Opfer, 72% keinen Schmerz oder Leiden. Nur 11% der Musikvideos zeigten ein realistisches Ausmaß negativer Konsequenzen. Zudem blieb Gewalt meist ohne negative Folgen für den Täter. Fast 80% der violenten Szenen zeigten keinerlei Bestrafung des Täters. 94% der „guten“ und 74% der „bösen“ violenten Protagonisten kamen ungestraft davon. Als gerechtfertigt wurde Gewalt in 21% der violenten Interaktionen dargestellt. Darüber hinaus wurde Gewalt in knapp 90% der violenten Musikvideos in einem realistischen Kontext gezeigt. Blutige Szenen machten 9% aller Gewaltszenen aus, ein humorvoller Kontext war bei 12% der Szenen zu finden. Eine Anti-Gewalt-Botschaft enthielten nur 3% der Musikvideos. Die Verfasser (2002, S. 79) folgern: „Taken together, the content of music videos has many of the necessary elements to communicate powerful antisocial messages about violence that increase the risk of harm.“

Dabei ist allerdings zu berücksichtigen, dass die Videos verschiedener Musikrichtungen (ebenso wie die verschiedenen Kanäle)²⁹⁹ aufgrund verschiedener Kontextfaktoren ein unterschiedliches „Gefährdungsprofil“ aufwiesen. Unterschieden wurden „Rap“, „Rock“, „Rhythm and Blues“, „Adult Contemporary“, „Heavymetal“ und „Andere“. Es stellte sich heraus, dass Rap-Videos (29%) signifikant mehr Gewalt enthielten als die übrigen Genres (zwischen 7% und 12%; ausgenommen Heavymetal, das zu 27% Gewalt enthielt, wobei der Befund aber wegen der geringen Anzahl von Heavymetal-Videos (N = 22) nicht signifikant war).³⁰⁰

Dabei wurde Gewalt in Rap-Videos überdurchschnittlich oft als gerechtfertigt präsentiert (27%), nicht bestraft (86%) und umfasste besonders häufig wiederholte Gewaltakte (66%) sowie tödliche Gewalt (37%). Rock-Musik-Videos zeigten besonders oft attraktive Aggressoren (41%) sowie unbestrafte (85%), blutige (16%) und humorvolle (20%) Gewalt, die allerdings seltener als in anderen Genres in realistischem Umfeld präsentiert wurde (78%). „Rhythm and Blues“ unterschied sich im Hinblick auf die Kontextfaktoren kaum vom Durchschnitt der Genres, „Adult Contemporary“ zeigte am wenigsten attraktive Protagonisten (11%), am wenigsten gerechtfertigte (4%) oder wiederholte (47%) Gewalt und eher eine Bestrafung des Gewalttäters („nur“ in 60% der Szenen erfolgte keine Bestrafung). Gewalt wurde hier allerdings am ehesten in humorvollem Kontext gezeigt (22%). Das Genre „Heavymetal“ wurde wegen der geringen Fallzahlen nicht näher untersucht.

²⁹⁸ Zur Definition der Analyseeinheiten in der NTVS vgl. Kapitel 3.1.2.

²⁹⁹ Die Befunde für die drei Kanäle sollen hier nur kurz zusammengefasst werden: BET zeigte v. a. afroamerikanische Protagonisten, die wiederholt gerechtfertigte Gewalt ausübten, die weder belohnt noch bestraft wurde, wenig Waffengewalt umfasste und als deren Konsequenz nur wenig Blut zu sehen war. Für MTV charakteristisch waren attraktive Protagonisten, die in extensive, sehr deutlich dargestellte Gewaltakte verwickelt waren, oft Waffen gebrauchten und deren Taten weder belohnt noch bestraft wurden. Die Gewaltdarstellungen auf VH-1 waren durch weiße Protagonisten gekennzeichnet, die einzelne Akte ungerechtfertigter Gewalt ausübten, wobei wenig Blut gezeigt wurde (vgl. Smith/Boyson 2002, S. 78).

³⁰⁰ Zum hohen Gewaltgehalt von Rap-Musikvideos vgl. auch die Befunde von DuRant u. a. 1997.



Insgesamt sprechen die Befunde dafür, dass Musikvideos, gemessen an der Quantität, weniger Gewalt enthalten als andere Programmformen (vgl. Smith/Boyson 2002, S. 77). Was den Kontext der Gewaltdarstellung betrifft, weisen jedoch auch Musikvideos Charakteristika auf, die die Wirkung von Gewaltdarstellungen verstärken können (vgl. dazu auch Kapitel 3.4.2). Dabei ist es wichtig, zwischen verschiedenen Sendern sowie zwischen verschiedenen Musikgenres zu differenzieren. Insgesamt erwiesen sich Musikvideos im Genre-Vergleich als besonders gefährlich im Hinblick auf die Darstellung von Gewalt in realistischem Kontext, in der Präsentation „böser“ Protagonisten, die für ihre Taten nicht bestraft werden und den Verzicht auf das Zeigen von Schmerzen der Opfer. Dagegen zeigen sie seltener humorvolle Gewalt und attraktive Protagonisten (vgl. Smith u. a. 1998, S. 173).

Auch wenn diese Inhaltsanalyse ein gewisses Gefährdungspotenzial violenter Musikvideos festgestellt hat, kann der tatsächlich von diesem Genre ausgehende Schaden – wie auch Smith und Boyson (2002, S. 80) betonen – nur durch Studien bestimmt werden, die untersuchen, wie Rezipienten auf die verschiedenen Gewaltdarstellungen in den Musikvideos reagieren und wie sie die Gewalt interpretieren.

Die Frage nach der Interpretation von Gewalt in Musikvideos stellten sich auch Joan M. Preston und Michael Eden (2002). Sie untersuchten die Faktoren, die bei der subjektiven Bewertung von Musikvideos durch die Zuschauer eine Rolle spielen. Die Versuchspersonen waren 168 Studierende (68 Männer und 100 Frauen) im Alter von 18 bis 44 Jahren (Durchschnittsalter 19 Jahre). Das Stimulus-Material bestand aus neun „Mainstream“-Musikvideos, die im nordamerikanischen Fernsehen auf den Sendern MTV und „Music Much“ ausgestrahlt wurden. Zwei Experten stufte den Grad von Sex und Gewalt der Videos ein. Zwei Videos waren sowohl hoch gewalttätig als auch stark sexuell ausgerichtet, zwei Videos beinhalteten wenig Sex, dafür aber viel Gewalt, zwei Videos zeigten viel Sex und wenig Gewalt, und drei Videos waren neutral (wenig Sex, wenig Gewalt). Die Reihenfolge der Videopräsentation wurde variiert. Die Versuchspersonen wurden angewiesen, die Vorfälle von Sex und Gewalt in jedem Video zu zählen, wobei keine allgemeinen Definitionen der beiden Begriffe vorgegeben waren. Außerdem sollten sie die Videos nach dem Grad der in ihnen ihrer Ansicht nach enthaltenen Sex- und Gewaltinhalte auf einer siebenstufigen Skala einordnen. Auf Basis ihrer Angaben in einem (vor der Videovorführung ausgefüllten) Fragebogen, der Persönlichkeitseigenschaften maß, wurden die Versuchspersonen zudem in je zwei Gruppen mit hoher bzw. niedriger „Instrumentalität“ sowie hoher bzw. niedriger „Expressivität“ eingeteilt. „Expressivität“ bezieht sich dabei auf Eigenschaften wie das Verständnis für andere und deren Gefühle, Freundlichkeit, Hilfsbereitschaft usw., während „Instrumentalität“ Eigenschaften wie Selbstvertrauen, Selbstbewusstsein, Aktivität, Wettbewerbsfreude, Unabhängigkeit, Durchhaltekraft usw. umfasst. Auch der generelle Konsum von Musikvideos wurde erhoben.

Als Ergebnis der Studie kann festgehalten werden, dass die von den Rezipienten beurteilte Häufigkeit des Auftretens von Sex und Gewalt nur bedingt mit der Bewertung eines Videos als sexuell explizit oder gewalthaltig übereinstimmte. Nur die beiden Videos mit der größten Zahl von Sexdarstellungen wurden auch als sehr sexhaltig beur-



teilt, die anderen erhielten eine moderatere Bewertung. Bei den Gewaltvideos erhielt keines ein Rating als sehr gewalthaltig. Wichtig war v. a. der Befund, dass die subjektive Sichtweise und Definition von Gewalt und Sex offenbar eine bedeutende Rolle für die Zahl der wahrgenommenen Vorfälle sowie für die Gesamtbewertung besitzt. Eine hohe Einschätzung der Auftretenshäufigkeit von Sex und Gewalt ging mit höherem Alter, stärkerer „Expressivität“ und geringerer „Instrumentalität“ einher. Die Bewertung eines Videos als sex- oder gewalthaltig hing mit höherem Alter und geringerer „Instrumentalität“ zusammen. Personen, die selten Musikvideos sahen, zählten zudem mehr Sexdarstellungen und stuften den Sexgehalt der Videos höher ein als die mit dem Genre erfahreneren Rezipienten.³⁰¹ Schlussfolgernd halten Preston und Eden (2002, S. 77) fest, dass Rezipienteneigenschaften sowohl die Anzahl der Bilder, die als Emotionsauslöser verstanden werden, als auch die Gesamtinterpretation der Musikvideos beeinflussen.

Zusammenfassung:

In Bezug auf die Wirkung violenter Musiktexte und violenter Musikvideos sind noch viele Forschungsfragen offen. Die bisher durchgeführten Untersuchungen haben zumeist eher triviale und methodisch problematische Befunde erbracht. Einige Studien haben ein gewisses Gefährdungspotenzial festgestellt und die Ergebnisse einiger Experimente werden von den Forschern als Hinweis auf einen (zumindest kurzfristigen) negativen Effekt violenter Musiktexte auf den Zuhörer interpretiert. Fundierte Belege für eine tatsächliche Gefährdung sind allerdings noch rar. Zudem gibt es durchaus Hinweise darauf, dass es stärker bereits existierende Persönlichkeitseigenschaften und Interessen sind, die die Musikpräferenzen steuern. Wichtig ist es jedoch in jedem Fall, zwischen verschiedenen Musikgenres zu differenzieren und die subjektive Interpretation der Zuhörer bzw. Zuschauer zu berücksichtigen. Noch völlig ungeklärt ist die Frage, ob die teilweise festgestellten Auswirkungen violenter Musik auf die Texte (wie zumeist unterstellt) oder evtl. auch auf die Musik selbst zurückzuführen sind und ob im Falle von Musikvideos der gewalthaltige Text oder die violente visuelle Präsentation stärker für mögliche Auswirkungen verantwortlich ist.

VII.

Wirkungen von Gewalt im Radio

In der Frühzeit des Radios wurde wie bei allen „neuen“ Medien auch bei diesem über mögliche negative Auswirkungen diskutiert, und in den 30er und 40er Jahren stieß in den USA insbesondere das Genre des „Radio Thrillers“ auf öffentliche Kritik (vgl. Kunczik 1998, S. 187, 351). Die Forschung nahm sich der Problematik allerdings nur in geringem Maße an, und die wenigen Studien schlossen nach Paul M. Dennis (1998) zumeist auf Katharsiseffekte durch gewalttätige Radioinhalte.

In der aktuellen Medien-und-Gewalt-Forschung spielt das Radio aufgrund des vermuteten höheren Gefährdungspotenzials anderer Medien kaum eine Rolle. Eine Ausnahme stellt lediglich eine 2003 veröffentlichte, im Auftrag der Landesmedienanstalten von Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen durchgeführte Studie von Bernd Schorb und Anja Hartung dar, die sich mit den Auswirkungen auditiv vermittelter Gewalt befasst. Die Forscher führten eine Programmanalyse primär jugendorientierter Radiosender in Sachsen-Anhalt, Sachsen, Thüringen und Hessen durch und befragten rund 250 Kinder und Jugendliche im Alter von 9 bis 16 Jahren in Einzel- und Gruppeninterviews nach ihrer Wahrnehmung der ihnen vorgespielten Beispielsequenzen. Aus ihrer Programmanalyse schlossen Schorb und Hartung, dass Gewalt im Radio in unterhaltender, spaßiger Form präsentiert werde. Sie gehe von Moderatoren aus und trete zumeist in Form psychischer Gewalt, d. h. als Beleidigung, Beschimpfung, Herabwürdigung, Lächerlichmachen, Unterstellung usw. auf. Auch zeige sich strukturelle Gewalt in „hierarchischen Kommunikationsverhältnissen, der Überlegenheit des Moderators über einen Co-Moderator oder einen Zuhörer.“ (Schorb/Hartung 2003, S. 156).³⁰² Ein besonders hoher Anteil an Gewalt finde sich in der Prime-Time von 6 bis 8 Uhr.

Die Rezeptionsanalyse ergab, dass spaßige Gewalt im Radio von Kindern und Jugendlichen wahrgenommen und erkannt, aufgrund der unterhaltenden Elemente aber meist nicht negativ bewertet wird. Die Verfasser fanden allerdings deutliche Alters- und Geschlechtsunterschiede. So standen die 9- bis 11-jährigen noch stark unter dem Einfluss ihrer Eltern und lehnen Gewalt und Vulgärsprache im Radio ab. Als Spaß ver-

³⁰² Zum Aspekt der verbalen Gewalt in Fernsehdiskussionen vgl. Luginbühl 1999. Luginbühl (1999, S. 83) spricht dann von verbaler Gewalt, „wenn eine Person eine Sprechhandlung vollzieht, die, sei es intentional und feindlich oder nicht, eine am Gespräch teilnehmende Person in deren durch die Textsorte gewährtem konversationellem Spielraum in einer dramatischen Weise einschränkt und so diese Person in ihrer Integrität, ihren Einflussmöglichkeiten und ihrer sprachlichen ‚Funktionsfähigkeit‘ schädigt, einschränkt oder gefährdet [...]“. Von „struktureller verbaler Gewalt“ spricht Luginbühl, wenn „Sprechhandlungen mit derartigen Folgen durch Sprachnormen oder durch konversationelle Rechte und Möglichkeiten einer Rolle begründet oder – wenigstens vordergründig – legitimiert“ sind. Personale Gewalt liege vor, „wenn eine am Gespräch teilnehmende Person derartige Sprechhandlungen vollzieht, dabei aber die Rechte und Pflichten ihrer Rolle klar überschreitet.“



kleidete Gewalt wurde von ihnen allerdings nicht als solche erkannt. 13- bis 15-jährige erkannten spaßige Gewalt, bewerteten sie aber zumeist nicht negativ. Vielmehr wurde gerade diese Altersgruppe von den entsprechenden Inhalten besonders angesprochen, da sie ihren eigenen Erfahrungen und Verhaltensweisen (Unterdrückung durch Überlegene, Herabwürdigung durch Beleidigung und Witze auf Kosten anderer) entsprach. Schorb und Hartung (2003, S. 159) meinen: „Wenngleich sie durch die Folgen eigener Gewalterfahrungen im Schulalltag und in der Freizeit belastet werden, goutieren sie sie im Radio, da sie zum einen persönlich nicht betroffen sind und zum anderen die Gewalt im Hörfunk folgenlos bleibt.“ In der ältesten untersuchten Altersgruppe (16 Jahre) konstatierten die Verfasser eine Distanz zu den Programminhalten und eine Betrachtung spaßiger verbaler Gewalt als konstitutiven Bestandteil des Radioprogramms. Mädchen reagierten insgesamt sensibler auf Radiogewalt als Jungen, die den Inhalten weniger distanziert gegenüberstanden. Auch hatten unter den 13- bis 15-jährigen Mädchen bei ihrem Gewaltverständnis eher die Folgen und die Opfer von Gewalt im Blick, während die Jungen vor allem die Intention von Gewalt betrachteten und die Perspektive des Gewaltausübenden einnahmen (vgl. Schorb/Hartung 2003, S. 132f.).

Schorb und Hartung (2003, S. 160) folgern aus ihren Befunden, dass die in den untersuchten Programmen „gewählten Formen des menschlichen Umgangs ebenso wie die verwendete Sprache und Sprechweise Heranwachsende desorientieren können.“ Zudem bestehe aufgrund der Identifikation mit dem Moderator und der positiven Bewertung als spaßig präsentierter Gewalt die Gefahr einer Übernahme in das eigene Verhalten (vgl. Schorb/Hartung 2003, S. 159).

Einen Beweis dafür, dass diese Spekulation zutrifft, können die Verfasser auf Basis ihrer Befunde allerdings nicht antreten. Auch ist das sehr weite Gewaltverständnis der Autoren problematisch, das diese wählen, „um der geforderten Subjektbezogenheit in der Wahrnehmung auditiver Gewalt gerecht zu werden“ (Schorb/Hartung 2003, S. 35). Es wird zwar eine Definition von „Gewalt“ aufgeführt, diese wird im Folgenden allerdings eher unpräzise gehandhabt.³⁰³ Daher ist der Kritik von Mirijam Voigt (2004, S. 107) zuzustimmen, die anmerkt, dass in Bezug auf das Verständnis von verbaler Gewalt „die Grenze zur reinen Geschmacksfrage“ unklar bleibt.

Zusammenfassung:

Gewalt im Radio ist ein bislang vernachlässigter Forschungsbereich. Vorliegende Befunde werden dahingehend gedeutet, dass die spaßig präsentierte, verbal vermittelte psychische Gewalt einiger kinder- und jugendorientierter Sender negative Folgen nach sich ziehen könnte. Überzeugende empirische Nachweise fehlen jedoch.

³⁰³ Die Verfasser (2003, S. 36) lehnen sich an eine Definition von Bernd Schorb und Helga Theunert an, die Gewalt definieren als „die Manifestation von Macht und/oder Herrschaft, mit der Folge und/oder dem Ziel der Schädigung von einzelnen oder Gruppen von Menschen.“ Physische Gewalt liege im Radio dann vor, wenn z. B. einem Gesprächspartner das Rederecht entzogen werde, psychische Gewalt trete durch verbale Gewalt wie Beleidigungen, Beschimpfungen usw. zutage, und strukturelle Gewalt könne über die Vermittlung von Klischees auftreten. Bei ihrer Programmanalyse beziehen die Verfasser sowohl Gewalt ein, die im Sprechakt selbst liegt, als auch Gewalt, über die berichtet wird (vgl. Schorb/Hartung 2003, S. 39).



VIII.

Wirkungen von Gewalt in Comics

Nur wenige Untersuchungen haben sich bislang mit der Wirkung violenter Comicbücher beschäftigt.³⁰⁴ Zwei Forscher, die sich mit diesem Medium in letzter Zeit intensiver auseinander gesetzt haben, sind Steven J. Kirsh und Paul V. Olczak. Im Zentrum ihres Interesses stehen v. a. die Auswirkungen violenter Comics auf aggressive Gedanken bzw. Informationsverarbeitungsvorgänge im Sinne des Priming bzw. einer Aktivierung aggressiver Skripts (vgl. Kapitel 3.3.5, 3.3.6). 2000 veröffentlichten sie die Befunde eines Experiments, in dem 119 Studentinnen und Studenten einen Comic mit hohem bzw. einen mit geringem Gewaltgehalt lasen. Im Anschluss daran wurden den Versuchspersonen sechs Situationen geschildert, in denen ein Kind einem anderen Schaden zufügt, ohne dass die Intention des Verursachers eindeutig erkennbar gewesen wäre. Die Versuchspersonen sollten sich in die Position des Opfers hineinversetzen³⁰⁵ und Fragen zur Absicht des Verursachers, seiner evtl. Bestrafung sowie zu seinem Gefühlszustand beantworten. Mit diesem projektiven Test sollte der „Hostile Attributional Bias“ (vgl. Kapitel 3.3.5, 4.4.2) der Probanden gemessen werden. Die Antworten wurden bezüglich des Gehalts an negativen und gewaltbezogenen Aussagen codiert. Männer, die den stark violenten Comic gelesen hatten, gaben negativere Antworten als diejenigen, die den weniger gewalthaltigen Comic gelesen hatten. Bei Frauen hing das Antwortverhalten stärker von der Existenz einer bereits bestehenden feindseligen Persönlichkeitsstruktur ab als von der Version des gelesenen Comics. Frauen gaben auch seltener als Männer an, den violenten Comic zu mögen oder sich dafür zu interessieren.

Einen „Hostile Attributional Bias“ sowohl für Männer als auch für Frauen fanden Kirsh und Olczak (2002b) in einer fast identisch angelegten Studie mit 117 Studentinnen und Studenten. Allerdings bezogen sich die Situationen, die die Versuchspersonen beurteilen sollten, nicht auf offene Aggressionshandlungen wie in der ersten Studie (z. B. ein Kind wird von einem Ball in den Rücken getroffen), sondern auf „Beziehungsaggression“ (vgl. Kapitel 2.1), d. h. Gewalt in Form sozialer Ausgrenzung (z. B. keine Einladung zu einer Party) oder sozialer Manipulation (z. B. Verbreitung von Gerüchten), die darauf abzielt, das Verhalten einer anderen Person zu kontrollieren.

³⁰⁴ Zur älteren Diskussion um Gewalt in Comics vgl. z. B. Kunczik 1998, S. 6, 36, 187f.

³⁰⁵ Die Versuchspersonen sollten sich bei der Beantwortung der Frage in die Perspektive eines 10-jährigen hineinendenken, da ihnen gesagt worden war, die Untersuchung diene der Vorbereitung einer anderen Studie, in der es um die Wahrnehmung von Kindern gehe. Zur möglichen methodischen Problematik dieses Vorgehens vgl. Kirsh/Olczak (2002a; 2002b).



In einer dritten Untersuchung mit 249 Studentinnen und Studenten schließlich kontrastierten die Forscher (Kirsh/Olczak 2002a) die Leser eines extrem gewalthaltigen Comics mit denen eines gewaltfreien Comics in Bezug auf ihre Beurteilung von Situationen mit offener Aggression sowie mit Beziehungsaggression. Es zeigte sich, dass eine feindselige Persönlichkeitsstruktur mit einem negativen Antwortverhalten verbunden war. Auch in dieser Studie mochten die Männer die violenten Comics und brachten ihnen Interesse entgegen, die Frauen dagegen bevorzugten nicht violente Comics. Darüber hinaus fielen die Antworten der Leser des violenten Comics auf die zu den Szenarien gestellten Fragen aggressiver aus als die der Leser des gewaltfreien Comics. Bei Männern waren die Antworten auf die Situationen mit offener Aggression negativer, bei Frauen war dies bei Situationen mit Beziehungsaggression der Fall. Aus Sicht der Forscher sind diese Befunde mit den Ergebnissen anderer Untersuchungen kompatibel, die belegen, dass Männer eher offenes Aggressionsverhalten, Frauen dagegen eher Beziehungsaggression zeigen. Die Verfasser schließen aus ihren Befunden, dass violente Medieninhalte aggressive Gedächtnisstrukturen sowohl bei Männern als auch bei Frauen aktivieren können, dass diese aber bei beiden Geschlechtern möglicherweise unterschiedlich funktionieren.³⁰⁶ Insgesamt sprächen die Ergebnisse dafür, dass Aggressionsverhalten durch ein komplexes Zusammenspiel von Situationsfaktoren und personenbezogenen Variablen bestimmt wird.

Zusammenfassung:

Die wenigen vorliegenden Forschungsbefunde zur Wirkung violenter Comicbücher sprechen für Effekte von Comicgewalt auf die Informationsverarbeitung und die Aktivierung aggressiver Gedanken beim Rezipienten. Dabei müssen Personenmerkmale wie das Geschlecht und eine feindselige Persönlichkeitsstruktur berücksichtigt werden.



³⁰⁶ Bei den von den Forschern festgestellten Geschlechtsunterschieden ist allerdings zu berücksichtigen, dass Frauen in allen drei Studien deutlich überrepräsentiert waren (Studie 1: 74 %, Studie 2: 68 %, Studie 3: 67 %).



IX.

Gewalt und Werbung

Wer im Fernsehen wirbt, erhofft sich davon eine positive Wirkung auf die Nachfrage nach seinem Produkt oder eine Verbesserung des Produkt- oder Markenimages. Pro Jahr werden deutschlandweit mehr als 2,5 Mio. Werbespots ausgestrahlt, das sind 7.000 Spot-Ausstrahlungen pro Tag. Zwei Faktoren bestimmen im Wesentlichen den Preis für eine Werbeschaltung im Fernsehen: Die Zahl der erwarteten Zuschauer und die erwartete Nachfrage nach dem Sendeplatz. Als zentraler Vergleichsmaßstab für die Wirtschaftlichkeit einer Ausstrahlung gilt der Tausend-Kontaktpreis, kurz TKP. Dieser nach der Ausstrahlung auf Basis der Daten aus dem AGF/GfK-Fernsehpanel errechnete Wert beschreibt den Preis, den ein Werbekunde de facto für das Erreichen von 1.000 Rezipienten der Zielgruppe gezahlt hat.

Neben dieser rein wirtschaftlichen Betrachtungsweise werden auch zunehmend qualitative Faktoren bei der Entscheidung für oder gegen die Belegung einzelner Sendeplätze herangezogen. Hierzu zählt zum Beispiel das Programmumfeld. Untersuchungen haben ergeben, dass sich Effekte des Mediums und der Werbebotschaft nicht eindeutig voneinander trennen lassen (vgl. Müller 2004, S. 36). Offenbar übt das Programmumfeld, in das die Werbung eingebettet ist, eine Wirkung auf die Werbeerinnerung sowie die Einstellung gegenüber der Werbung aus. Eine besondere Rolle scheint dabei das Erregungspotenzial des Fernsehprogramms zu spielen.

Zu der auch für die Werbeindustrie höchst relevanten Frage, inwieweit gewalthaltige Programminhalte die Werbewirkung (negativ) beeinflussen, liegen noch nicht besonders viele Untersuchungen vor. Brad J. Bushman und Colleen M. Phillips konnten für ihre 2001 veröffentlichte Meta-Analyse nur zwölf Studien mit insgesamt 1.772 Teilnehmern identifizieren. Die Meta-Analyse kam zu dem Ergebnis, dass zwischen Fernsehgewalt und Werbeerinnerung ein negativer Zusammenhang besteht, wobei die Größe des Effekts zwar als klein zu bezeichnen ist ($r = -0,19$, wobei die Werte zwischen $r = -0,14$ und $-0,23$ lagen),³⁰⁷ aber auch nicht geringer ausfällt als die Effektgrößen, die einige jüngere Meta-Analysen für den Zusammenhang zwischen Mediengewalt und Aggressivität der Rezipienten gefunden haben (vgl. Kapitel 3.5.3). Eine Verringerung der Werbeerinnerung durch violente Fernsehinhalte war bei Männern und Frauen, Kindern und Erwachsenen sowie bei Menschen, die Fernsehgewalt mögen, und solchen, die dies nicht tun, festzustellen. An der Veröffentlichung von Bushman und Phillips ist allerdings zu kritisieren, dass die einbezogenen Studien in der Publikation nicht dokumen-



³⁰⁷ Zur Interpretation der Effektgrößen vgl. Kapitel 3.5.3.



tiert sind. In jedem Fall einbezogen wurde jedoch eine Reihe von drei Experimenten, deren Befunde Bushman 1998 veröffentlichte,³⁰⁸ und die im Folgenden etwas genauer betrachtet werden sollen:

Um herauszufinden, ob die Rezeption gewalthaltiger Fernsehformate die Werbeerinnerung positiv oder negativ beeinflusst, teilte Bushman (1998a) in einem ersten Experiment 200 Versuchspersonen (100 Frauen, 100 Männer) in zwei Gruppen auf und zeigte ihnen je zwei Werbespots, die entweder in einen gewalthaltigen oder in einen gewaltlosen Film eingebettet waren (die Filme unterschieden sich hinsichtlich ihres Erregungspotenzials nicht). Unmittelbar im Anschluss daran sollten sich die Probanden an die beworbene Marke und Details der Werbebotschaft erinnern.³⁰⁹ Dabei stellte sich heraus, dass die Werbeerinnerung der Rezipienten, die den violenten Film gesehen hatten, sowohl in Bezug auf den Markennamen als auch auf andere Inhalte des Spots geringer ausfiel als die der Probanden, denen der nicht-gewalthaltige Film vorgeführt worden war.

In einem zweiten Experiment wiederholte Bushman diese Versuchsanlage, führte aber zusätzlich einen visuellen Markenerkennungstest durch, bei dem die Probanden (200 Studierende, 100 weiblich, 100 männlich) je sechs Dias verschiedener Marken desselben Produkts gezeigt bekamen und die beworbene Marke identifizieren sollten. Außerdem wurde erhoben, wie involviert die Probanden in den gezeigten Film waren und als wie ärgerlich sie die Werbeunterbrechung empfanden. Auf diese Weise sollte ausgeschlossen werden, dass die Unterbrechung eines intensiven Filmerlebnisses und nicht der Gewaltgehalt des Films die Werbeerinnerung beeinflusste. Die Ergebnisse bestätigten die Befunde des ersten Experiments. Außerdem schnitten die Probanden, die den gewalthaltigen Film gesehen hatten, im visuellen Markenerkennungstest schlechter ab. Die Filme erwiesen sich als gleich involvierend und die Werbeunterbrechung wurde als gleich ärgerlich empfunden, d. h. dieser Aspekt war als Einflussfaktor auszuschließen. In einem dritten Experiment wollte Bushman herausfinden, welchen Einfluss durch den Film hervorgerufene Emotionen auf die Werbeerinnerung besitzen. Erregung, Ärger sowie positive Gefühle der Probanden wurden erhoben. Darüber hinaus verwendete Bushman in diesem Experiment mit 320 Probanden (160 Frauen, 160 Männer) je vier verschiedene gewalthaltige bzw. nicht-gewalthaltige Filme und einen anderen Werbespot als Stimulusmaterial. Wieder zeigte sich, dass die Werbeerinnerung bei den Probanden besser war, die einen nicht-gewalthaltigen Film gesehen hatten. Außerdem stellte Bushman fest, dass die violenten Filme bei den Probanden Ärger auslösten und Ärger einen negativen Einfluss auf die Werbeerinnerung besaß. Der violente Film erhöhte auch die Erregung und verringerte positive Gefühle. Beides wirkte sich jedoch weder positiv noch negativ auf die Werbeerinnerung aus. Diese

³⁰⁸ Diese Experimente dürften das Gesamtergebnis der Meta-Analyse nicht unwesentlich geprägt haben, da sie mit insgesamt 720 Probanden knapp die Hälfte aller an den einbezogenen Studien beteiligten Probanden stellten.

³⁰⁹ Ebenfalls erhoben wurde das Fernsehverhalten der Probanden, um sicherzustellen, dass ein möglicher Effekt auf den violenten bzw. nicht violenten Film und nicht auf habituelle Nutzung violenter Fernseh-inhalte zurückging.



Befunde sprechen dafür, dass Fernsehgewalt keinen direkten Effekt auf die Werbeerinnerung besitzt, sondern es sich um eine indirekte Wirkung handelt, die durch die von Fernsehgewalt hervorgerufene Erhöhung des Ärgerlevels zustande kommt. Bushman (1998a; vgl. auch Bushman/Phillips 2001) erklärt dieses Ergebnis damit, dass negative Stimmungen die Informationsverarbeitungsfähigkeit des Gehirns beeinträchtigen können und medieninduzierte, feindselige Gedanken eine ablenkende Wirkung besitzen. Möglicherweise sind Rezipienten auch so sehr mit der Wiederherstellung einer positiven Gefühlslage beschäftigt, dass sie die Werbebotschaft nicht mit der notwendigen Aufmerksamkeit zur Kenntnis nehmen.

Die Aussagekraft der Ergebnisse³¹⁰ muss – wie Bushman selbst ausführt – dahingehend eingeschränkt werden, dass nur die unmittelbare und nicht die verzögerte Werbeerinnerung getestet wurde und dass es sich bei den Versuchspersonen ausschließlich um Studentinnen und Studenten handelte, welche die Bevölkerung nicht repräsentativ abbilden. Darüber hinaus kann ein logischer Zusammenhang zwischen Werbung und Programminhalt nicht ausgeschlossen werden, der die Werbeerinnerung beeinflussen könnte.³¹¹ Dies ist allerdings nicht sehr wahrscheinlich, weil Bushman Spots für „neutrale“ Produkte wie Klebstoff, Waschmittel und Mundwasser verwendete. Insgesamt handelt es sich bei Bushmans Ergebnissen um interessante Befunde, die nahe legen, dass violente Fernsehinhalte die Werbewirkung verschlechtern. Sollte dies zutreffen, wäre das Schalten von Werbespots in gewalthaltigen Kontexten für Werbekunden unprofitabel.³¹²

Um auch Aussagen über die verzögerte Werbeerinnerung von Werbebotschaften in gewalthaltigem Fernseh Umfeld treffen zu können,³¹³ führte Bushman in einer Folgestudie zusammen mit Angelica M. Bonacci (2002) eine Mehrfachbefragung durch, in der auch Fernsehsendungen mit sexuellen Inhalten berücksichtigt wurden. Die Versuchspersonen (324 Erwachsene zwischen 18 und 54 Jahren, 162 Frauen und 162 Männer) sahen ein etwa 45-minütiges Programm mit violentem, sexuellem oder neutralem Inhalt, in das jeweils neun Werbespots (drei Unterbrechungen mit je drei Spots) eingebettet waren.³¹⁴ Nach der Rezeption sollten die Probanden die beworbenen Marken erinnern. Dabei wurde auch ein visueller Markenerinnerungstest durchgeführt, bei dem die Probanden aus vier Dias von denselben Produkten auf Supermarktregalen die

³¹⁰ Über alle drei Experimente hinweg ergab sich eine Korrelation von $r = -0,34$ (die Zusammenhangsmaße lagen zwischen $r = -0,19$ und $-0,49$), d. h. ein etwas stärkerer Zusammenhang als im Durchschnitt der in die Meta-Analyse von Bushman und Phillips (2001) einbezogenen Studien.

³¹¹ Es wäre möglich, dass aggressionshaltige Spots in violentem Werbeumfeld besser wirken. Verschiedene Studien sprechen dafür, dass eine Kongruenz zwischen der vom Programm und von der Werbung hervorgerufenen Stimmung die Werbeerinnerung verbessert (vgl. z. B. Schumann/Thorson 1990; Kamins/Marks/Skinner 1991). Es gibt allerdings auch Befunde, denen zufolge Programminhalte, die eine positive Stimmung auslösen, die Werbeerinnerung generell verbessern (vgl. z. B. Mathur/Chattopadhyay 1991).

³¹² Zu berücksichtigen ist, dass die Befunde im Rahmen von Laborexperimenten erzielt wurde, bei denen von einer höheren Aufmerksamkeit der Rezipienten für die dargebotenen Medien- und Werbeinhalte ausgegangen werden kann, als sie unter natürlichen Bedingungen auftreten würde (vgl. dazu auch Schumann/Thorson 1990).

³¹³ Von zwei früheren Untersuchungen, die einen Einfluss violenter Medieninhalte auf die Werbeerinnerung einen Tag bzw. einen Monat später fanden, berichten Bushman/Phillips 2001, S. 46.

³¹⁴ Für jeden Programmtyp wurden je sechs verschiedene Varianten verwendet.



beworbene Marke heraussuchen sollten. Einen Tag später wurden die Probanden telefonisch kontaktiert und sollten sich erneut an die neun beworbenen Marken erinnern. Unabhängig von Alter und Geschlecht konnten die Zuschauer der neutralen Sendung die beworbenen Marken sowohl unmittelbar nach dem Versuch als auch 24 Stunden später besser erinnern als die Zuschauer der gewalthaltigen Sendung und der Sendung mit sexuellem Inhalt, wobei zwischen diesen beiden Programmtypen keine Unterschiede bestanden.³¹⁵ Das Ergebnis war nicht davon abhängig, als wie aufregend oder langweilig das Programm empfunden worden war.

Bushman und Bonacci nehmen an, dass sexuelle und violente Inhalte die Aufmerksamkeit der Rezipienten binden und auf diese Weise die Aufmerksamkeit reduzieren, mit der die Zuschauer die Werbespots wahrnehmen. Auch könnte es sein, dass die entsprechenden Inhalte im Zuge eines Priming-Prozesses (vgl. Kapitel 3.3.5) sexuelle bzw. violente Gedanken auslösen, die ebenfalls von der Rezeption der Werbespots ablenken. Allerdings wurden weder die Aufmerksamkeit noch die Gedanken der Rezipienten erhoben. Unklar ist auch, ob die schlechtere Werbeerinnerung auf ein Wahrnehmungs- oder ein Erinnerungsdefizit zurückzuführen ist. Hier sind noch weitere Untersuchungen erforderlich.

Ein Kritikpunkt an der Studie von Bushman und Bonacci liegt darin, dass die Erinnerungsabfrage der Werbung unmittelbar nach Rezeption die Erinnerung der Versuchspersonen nach 24 Stunden beeinflusst haben kann („within-subject“-Design). Um eine gute interne Validität zu gewährleisten, wäre ein „between-subject“-Design, in dem eine Gruppe unmittelbar nach der Rezeption und eine andere Gruppe erst 24 Stunden später befragt wird, geeigneter gewesen. Außerdem könnte die Messung von Erregung und Emotionen neue Erkenntnisse erbringen. Zusätzlich findet die Tatsache, dass Individuen verbundene Informationen besser erinnern als unverbundene, in der Studie keine Berücksichtigung, denn im Falle des gewalthaltigen und sexuellen Programmumfeldes waren Fernsehprogramm und Werbeinhalt inkonsistent. Bushmans Ergebnisse zufolge scheint sich jedenfalls auch die Werbung in sexuellem Programmumfeld für Werbekunden nicht zu rentieren.

Zusammenfassung:

Die Forschung zum Einfluss gewalthaltiger Programme auf die Werbeerinnerung steht insgesamt noch am Anfang. Bisher vorliegende Ergebnisse deuten jedoch darauf hin, dass ein violentes Programmumfeld die Werbeerinnerung verschlechtert. Auf welchem Wege dieser Effekt entsteht, bedarf noch der weiteren Untersuchung. Es gibt allerdings Hinweise darauf, dass es sich hierbei um eine indirekte Wirkung handelt, die durch medieninduzierte negative Stimmungen zustande kommt.

³¹⁵ Der Zusammenhang (Durchschnitt der abhängigen Variablen) betrug für Gewalt $r = -0,27$, für Sex $r = -0,32$ und war damit etwas stärker als der von Bushman und Phillips (2001) in ihrer Meta-Analyse konstatierte durchschnittliche Zusammenhang.



X.

Medienpädagogische Interventionsstrategien

10.1 Vorbemerkungen

Eine zentrale Funktion der Medien-und-Gewalt-Forschung sollte darin bestehen, durch ihre Befunde zur Entwicklung sinnvoller Strategien beizutragen, um negative Folgen von Mediengewalt abzumildern oder zu vermeiden. Betrachtet man die Literatur unter dem Aspekt medienpädagogisch verwertbarer Ergebnisse und Ratschläge, so ist allerdings festzustellen, dass bereits der in diesem Zusammenhang häufig verwendete Begriff der „Medienkompetenz“ oft nur als Schlagwort und sehr unpräzise verwendet wird.

James A. Brown (2001, S. 681) beispielsweise definiert sehr umfassend: „Media literacy refers to analytical, reflective understanding of print and electronic mass media, including film, their aesthetic components, institutional structures, socioeconomic contexts, and an ability to interact with media in preparing audiovisual products and in influencing media decision makers.“ Als wichtigen Bestandteil der „Media Literacy“ bezeichnet Brown „critical viewing skills“, d. h. „understanding of and competence with television, including its aesthetic, social, cultural, psychological, educational, economic, and regulatory aspects.“

Die US-amerikanische „National Leadership Conference on Media Literacy“ (Aufderheide 1993) stellt fest: „[...] media literacy is the ability to access, analyze, evaluate and produce communication in a variety of forms.“

Im Schlussbericht der Enquête-Kommission „Zukunft der Medien in Wirtschaft und Gesellschaft. Deutschlands Weg in die Informationsgesellschaft“ (Deutscher Bundestag 1998, S. 68) heißt es: „[...] Medienkompetenz bedeutet, Medien zu handhaben, sich in der Medienwelt zurechtzufinden, Medieninhalte aufzunehmen und zu bearbeiten und gestalterisch in den Medienprozess einzugreifen.“ Solchen Definitionen entspricht die viel zitierte Systematisierung von „Medienkompetenz“ in vier Dimensionen, die Dieter Baacke (1997) vorgenommen hat:³¹⁶

1. Medienkritik
2. Medienkunde
3. Mediennutzung
4. Mediengestaltung.

³¹⁶ Zu einer aktuellen, noch differenzierteren Betrachtung des Konzepts der „Medienkompetenz“ vgl. Groeben 2004; Groeben/Hurrelmann 2002.



Kurz auf den Punkt gebracht, erklärt Lothar Mikos (1999, S. 57, Hervorhebung durch die Verfasser) Baackes Verständnis dieser Dimensionen wie folgt: „Im Wesentlichen geht es um Fähigkeiten, die medialen gesellschaftlichen Prozesse analytisch durchdringen und reflexiv auf das eigene Handeln anwenden zu können und dies unter ethischen, sozialverantwortlichen Gesichtspunkten [*Medienkritik*], um den Erwerb von Wissen über die Zusammenhänge des Mediensystems sowie über Fähigkeiten zur technischen Handhabung von Mediengeräten zu fördern [*Medienkunde*] und um den Erwerb von Fähigkeiten sowohl zur rezeptiven als auch interaktiven *Mediennutzung* und von Fähigkeiten zur innovativen und kreativen *Mediengestaltung* zu unterstützen.“

Die vier Dimensionen lassen sich auch in einer vom „Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest“ herausgegebenen, 2002/2003 durchgeführten repräsentativen Befragung unter 2.002 deutschen Lehrerinnen und Lehrern wieder finden („Lehrer/-innen und Medien 2003“ 2003, S. 19–21). Unter „Medienkompetenz“ verstanden die Pädagogen vor allem ein kritisches Hinterfragen der Medien (82%), eine selbstbestimmte Mediennutzung (75%) sowie das Einsetzen der Medien für eigene Anliegen (51%). Die Beherrschung der Techniken zur Mediennutzung betrachteten 49% als wichtigen Aspekt der Medienkompetenz. Praktische Medienkompetenz im Sinne des Selbstgestaltens von Medien und deren Inhalten wurde nur von 19% der Lehrerinnen und Lehrern als wichtiger Aspekt der Medienkompetenz gesehen. Dies galt auch für die Kenntnis der Produktionsbedingungen von Medien (7%).³¹⁷

So vielfältig wie die Bedeutungsfacetten des Begriffs sind auch die Vorschläge zur Förderung der „Medienkompetenz“ kindlicher und jugendlicher Rezipienten durch Eltern und Schule. Die Fülle gut gemeinter Empfehlungen basiert allerdings nur in den seltensten Fällen auf empirisch abgesicherten Erkenntnissen. Wie Friedrich Lösel und Thomas Bliesener (2003, S. 179) in Bezug auf verschiedene (auch medienpädagogische) Präventionsmaßnahmen gegenüber jugendlicher Aggression und Delinquenz konstatieren, fehlt es „in Deutschland sehr an kontrollierten Evaluationen der Prävention und Intervention“. „Ohne einen fundierten Bezug zur Grundlagenforschung und ohne kontrollierte Evaluationsstudien“ bestehe die Gefahr, „dass gut gemeinte Programme leicht zum bloßen Aktionismus werden.“

Diese Situationsdiagnose lässt sich auch speziell auf Maßnahmen zur Verhinderung negativer Folgen von Mediengewalt beziehen. So kommen Burkhard Freitag und Ernst Zeitler (2001, S. 22) z. B. zu dem Schluss: „Ein verhältnismäßig großer weißer Fleck im Rahmen der ansonsten sehr ausführlich vermessenen Gewaltwirkungslandschaft ist die Frage, wo Maßnahmen zur Förderung des Selbstschutzes von Kindern und Jugendlichen ansetzen sollten. Was hier vor allem fehlt, ist die Grundlagenforschung, auf der solche Förderungsmaßnahmen aufbauen können. Denn was genau gefördert werden sollte, um Kinder und Jugendliche langfristig und erfolgreich gegen Mediengewalt zu immunisieren, darüber kann man recht unterschiedliche Hypothesen aufstellen.“

³¹⁷ Den Lehrerinnen und Lehrern wurden sechs Bereiche der Medienkompetenz vorgelegt, von denen sie die drei für sie wichtigsten nennen sollten.



Im Weiteren soll dargestellt werden, welche wissenschaftlichen Befunde zu dieser Thematik mittlerweile vorliegen und welche empirisch fundierten Konsequenzen daraus abgeleitet werden können. Die Möglichkeiten zur Verhinderung negativer Folgen von Mediengewalt werden dabei im Folgenden als „Interventionsstrategien“ bezeichnet, da sie nicht nur Maßnahmen zur Förderung der Medienkompetenz im Sinne eines kritischen Verständnisses von Medieninhalten, sondern auch restriktive Maßnahmen, d. h. eine Verhinderung der Rezeption entsprechender Inhalte (bzw. eine Reduktion des Fernsehkonsums) umfassen. Die Darstellung folgt in Anlehnung an eine Literaturübersicht von Joanne Cantor und Barbara J. Wilson (2003) einer Systematisierung medienpädagogischer Maßnahmen in drei Kategorien:³¹⁸

1. Von Eltern ergriffene Maßnahmen
2. Medienpädagogische Lehrpläne und Programme an Schulen
3. Medieninhalte mit Anti-Gewalt-Botschaften.

10.2 Elterliche Maßnahmen

Die elterlichen Interventionsstrategien (im Englischen zumeist als „Mediation“ bezeichnet)³¹⁹ lassen sich wiederum in drei Kategorien unterteilen (vgl. z. B. Nathanson 1999; 2001a; 2002; Valkenburg u. a. 1999):³²⁰

1. *Restriktive Interventionsstrategien* („Restrictive Mediation“), d. h. Eltern schränken den Fernsehkonsum ihrer Kinder ein und erlassen Regeln (z. B. in Bezug auf Fernsehzeiten, erlaubte Sendungen usw.).
2. *Aktive Interventionsstrategien* („Active Mediation“), d. h. Eltern sprechen mit ihren Kindern über das Fernsehen. Je nachdem, wie die Eltern die jeweiligen Medieninhalte dabei beurteilen, kann zwischen *negativer*, *positiver* und *neutraler* aktiver Intervention unterschieden werden (vgl. Austin 2001; Austin u. a. 1999; Nathanson 2001a; 2001b; 2002).
3. *Gemeinsames Fernsehen* („Coviewing“), d. h. Eltern schauen mit ihren Kindern zusammen fern, *ohne über das Gesehene zu diskutieren*.

Die Wirkung dieser drei Strategien³²¹ untersuchte Amy I. Nathanson (1999) in einer Studie, an der 394 Eltern (87% Mütter) und ihre Kinder (2. bis 6. Klasse, 45% weiblich) teilnahmen. Die Eltern sollten über die Anwendung von Interventionsstrategien bei

³¹⁸ Cantor und Wilson (2003) behandeln unter der ersten Kategorie allerdings nur Interventionen während der Seh-Situation, d. h. keine Fernsehverbote (diese werden von ihnen an anderer Stelle ihres Beitrags thematisiert).

³¹⁹ Unter „Mediation“ versteht Nathanson (2001a, S. 117, 119) ganz allgemein „interactions with children about television“. Zur Medienerziehung von Kindern mit Hilfe solcher Strategien gibt es weitere Untersuchungen, die Ausführungen bleiben hier aber auf die Mediation bei gewalttätigen Inhalten beschränkt.

³²⁰ Zu einem Forschungsüberblick über die Effekte dieser drei Strategien, auch über die Wirkung von Gewaltdarstellungen hinaus, vgl. Nathanson 2001a.

³²¹ Diese Strategien werden u. a. auch als „Evaluative Guidance“, „Restrictive Guidance“ und „Unfocused Guidance“ bezeichnet (vgl. z. B. van der Voort/Nikken/Lil 1992).



drei üblicherweise gewalthaltigen TV-Genres (Action-Abenteuer-Programme, realistische Action-Cartoons, klassische Cartoons) Auskunft geben. Die Kinder beantworteten unabhängig von ihren Eltern Fragen zu ihrem Fernseh- und Gewaltverhalten. Ein Drittel der Kinder sah eine Woche später eine fünfminütige Zeichentrickepisode („Woody Woodpecker“), die humorvoll präsentierte Gewalt enthielt. Im Anschluss daran wurden durch Selbstauskünfte der Kinder deren fernsehbewirkte Gewaltneigung gemessen. Nathanson (1999) stellte fest, dass aktive und restriktive Interventionsmaßnahmen unabhängig vom Ausmaß des Fernsehkonsums mit weniger allgemein gewalttätigen Tendenzen bei den Kindern verbunden waren. Gemeinsames Fernsehen zeigte keinen signifikanten Zusammenhang mit der Aggressionsneigung der Kinder.³²² In Bezug auf die gewalttätigen Tendenzen der Kinder nach dem Konsum des violenten Films stellte sich heraus, dass sowohl aktive als auch restriktive Interventionsmaßnahmen mit geringeren Gewaltneigungen einhergingen, während Kinder, mit denen die Eltern gemeinsam fernsahen (ohne über das Gesehene zu reden), stärkere fernsehbewirkte Aggression zeigten.³²³ Die Wirkung aktiver Interventionsstrategien beruht nach den Befunden Nathansons darauf, dass die Kinder den gewalttätigen Fernsehinhalten geringere Bedeutung zumessen. Durch negative Kommentare über gewalttätige Inhalte oder durch ständige Restriktion des Zugangs zu solchen Sendungen werde dem Kind die Botschaft vermittelt, dass derartige Inhalte nicht wichtig seien, so dass es selbst beim Konsum entsprechender Programme die damit verbundenen Botschaften weniger ernst nehme und weniger Imitationsneigungen entwickle. Restriktive Interventionsstrategien führten zudem dazu, dass die Kinder den entsprechenden Inhalten weniger Aufmerksamkeit widmeten, was die möglichen negativen Auswirkungen ebenfalls reduziere.

Der Wahrnehmung von Interventionsstrategien durch Kinder ebenso wie den Beweggründen der Eltern für die Anwendung der jeweiligen Maßnahmen hat sich Nathanson (2001b) in einer weiteren Publikation (die auf den Daten derselben Befragung wie Nathanson 1999 beruht) näher gewidmet. Es stellte sich heraus, dass Eltern, die violenten Fernsehinhalten negativ gegenüberstanden und negative Konsequenzen für ihre Kinder befürchteten, v. a. aktive und restriktive Maßnahmen anwandten, wohingegen diejenigen, die solchen Inhalten eher positiv gegenüberstanden, „Coviewing“ betreiben. Was die Wahrnehmung der Kinder betrifft, zeigte sich überraschenderweise, dass Kinder aktive Interventionsstrategien als elterliche Billigung der entsprechenden Inhalte auffassten. Nathanson erklärt diesen Befund mit der bei den Kindern verwendeten Fragestellung, die nicht explizit auf *negative* aktive Intervention, sondern nur auf aktive Intervention insgesamt bezogen gewesen war (d. h. darauf, wie oft Eltern mit

³²² Diese allgemeine Aggressionsneigung wurde mit der Zustimmung der Kinder zu vier Fragen gemessen, die die Einstellungen zur Aggression maßen (z. B. „Manchmal ist Kämpfen ein gutes Mittel, um zu bekommen, was Du willst.“).

³²³ Zur Messung der fernsehbewirkten Aggressionsneigung gaben die Kinder den Grad ihrer Zustimmung zu sechs Statements an, die aggressive Einstellungen zum Ausdruck brachten (z. B. „Ich sehe es gerne, wenn Leute kämpfen“). Die Fragen waren denen zur Erhebung der allgemeinen Aggressionsneigung ähnlich, aber doch so unterschiedlich, dass keine Konsistenzeffekte (d. h. keine Anpassung späterer an frühere Antworten durch die Versuchspersonen) zu erwarten waren.



ihnen über violente Inhalte sprachen, nicht darauf, welche Botschaft dabei vermittelt wurde). Die Verfasserin schließt aus dem Befund, dass es Formen von aktiver Mediation gibt, die keine Ablehnung von Gewalt vermitteln, sondern dadurch einen Bumerang-Effekt erzielen, dass sie nur die Aufmerksamkeit der Kinder auf das entsprechende Programm lenken und damit negative Auswirkungen begünstigen. Restriktive Interventionsstrategien zeigten die vermutete Wirkung, d. h. die Kinder schlossen daraus auf eine negative Einstellung der Eltern zu diesen Programmen. Das kommentarlose gemeinsame Ansehen von Sendungen („Coviewing“) wurde als Billigung der gesehene Inhalte durch die Eltern wahrgenommen (vgl. dazu auch Austin 2001; Buerkel-Rothfuss/Buerkel 2001).

Die Befunde Nathansons zeigen, dass gemeinsames Fernsehen ohne elterliche Kommentare keine positiven, sondern sogar eher negative Effekte nach sich zieht. Aktive Interventionsstrategien können zwar erfolgreich sein, hier kommt es aber sehr auf die Art der vermittelten Botschaften an. In aktiven Interventionsstrategien sieht Nathanson (1999) die effektivste Form elterlicher Maßnahmen. Sie weist allerdings darauf hin, dass die Strategien aufgrund der Schwäche der gefundenen Effekte nur einen kleinen Teil zur Lösung des Problems der TV-Gewalt beitragen könnten und weitere Maßnahmen hinzutreten müssten. Restriktive Interventionsstrategien erwiesen sich zwar prinzipiell ebenfalls als erfolgversprechend, Nathanson (1999) fand allerdings Hinweise darauf, dass eine sehr intensive Anwendung solcher Maßnahmen zu höherer Aggression führen kann,³²⁴ was sie damit erklärt, dass die Restriktionen als solche eine höhere Gewaltneigung bewirkten.

Unbeabsichtigte negative Folgen restriktiver Interventionsstrategien³²⁵ (und von „Coviewing“) zeigte auch eine andere Studie von Nathanson (2002). Eine Befragung von Studentinnen und Studenten im Alter von 17 bis 21 Jahren (N = 159) sowie ihrer Eltern (N = 138)³²⁶ (beide Gruppen sollten ihre Angaben auf die High-School-Zeit der Studentinnen und Studenten beziehen) ergab, dass die Regulierung des Fernsehkonsums mit einer weniger positiven Haltung den Eltern gegenüber, positiveren Einstellungen gegenüber den betreffenden Fernsehinhalten und stärkerem Konsum solcher Inhalte gemeinsam mit Freunden verbunden war.³²⁷ Nathanson (2002) nimmt an, dass Jugendliche in Fernsehrestriktionen ihrer Eltern einen mangelnden Vertrauensbeweis sehen oder den Eindruck haben, ihnen würden die Sehpräferenzen ihrer Eltern aufgezwungen.³²⁸ Kinder von

³²⁴ Die Beziehung verlief kurvilinear, d. h. sowohl eine sehr geringe als auch eine sehr starke Anwendung restriktiver Maßnahmen war mit einem hohen Gewaltniveau verbunden.

³²⁵ Negative Folgen von Verboten zeigten sich auch in einer Studie von Klaus-Jürgen Tillmann u. a. (2000) unter 3.540 hessischen Schülerinnen und Schülern zwischen 10 und 16 Jahren. Abgesehen davon, dass Verbote häufig überschritten wurden, konstatierten die Forscher (2000, S. 197), dass die „elterlichen Verbote im Sinne von unzureichenden Konfliktlösungen [...] zur mangelnden Selbstbeherrschung und schließlich auch zum Ausagieren physischer Gewalt bei Schülern“ beitrugen.

³²⁶ 86% der Befragten waren weiblich, 75% der antwortenden Eltern waren Mütter.

³²⁷ Der negative Effekt restriktiver Maßnahmen auf das Verhältnis der Kinder zu ihren Eltern galt allerdings nur, wenn nicht zugleich aktive Interventionsstrategien zur Anwendung kamen.

³²⁸ Nathanson (2001b) fand in einer anderen Studie heraus, dass die persönliche Abneigung der Eltern gegenüber violenten Fernsehinhalten ein wichtiger Faktor für die Anwendung restriktiver Interventionsstrategien darstellte.



Eltern, die „Coviewing“ als Interventionsstrategie anwandten, hatten einen höheren Konsum von Gewalt und Sex im Fernsehen gemeinsam mit Freunden. Nathanson schloss aus ihren Befunden, dass die elterlichen Bemühungen „nach hinten losgehen“ könnten, indem zu restriktive Regelungen des Fernsehkonsums dazu beitragen, dass Kinder mehr unerwünschte Programme sehen.³²⁹ Sie folgert (2002, S. 221): „Restrictive mediation may be an effective technique prior to adolescence when issues of freedom and independence are not particularly important. However, as children mature, attempts at control may lead them to develop more positive feelings toward restricted content and purposively seek it out whenever they can.“ Eine solche Erhöhung des Reizes möglicherweise schädlicher Medieninhalte durch Verbote wird auch als „*Forbidden Fruit Effect*“ bezeichnet und ist in anderen Studien bestätigt worden (vgl. z. B. Bushman/Cantor 2003; Bushman/Stack 1996; Cantor 1998c).

Angesichts der ambivalenten Resultate zu Eignung restriktiver Maßnahmen sollen im Folgenden weitere Befunde zur Anwendung aktiver Interventionsstrategien behandelt werden. Cantor und Wilson (2003, S. 369–379) fanden in ihrer Literaturübersicht zu diesem Thema zehn Studien. Die fünf nach 1998 erschienenen Untersuchungen sollen im Folgenden kurz vorgestellt werden:

In einer Studie mit nur 24 Probanden untersuchten Mattern und Lindholm (2001) die Wirkung elterlicher kritischer Kommentare über Fernsehgewalt. 5- bis 6-jährige Kinder sahen gemeinsam mit ihren Müttern einen Ausschnitt aus dem Actionprogramm „The Incredible Hulk“. Ein Teil der Mütter war vorher über den Inhalt des Programms informiert worden und hatte Vorschläge für anti aggressive Bemerkungen erhalten, die sie während des Programms fallen lassen konnten. Nach dem Filmausschnitt spielten die Kinder ein Spiel, bei dem sie einem Kind, das angeblich in einem Nebenraum das gleiche Spiel spielte, helfen oder ihm schaden konnten. Auch wurde das Spielverhalten der Kinder mit aggressivem und nicht aggressivem Spielzeug untersucht. Es stellte sich heraus, dass die Mütter in der Experimentalgruppe zwar mehr anti aggressive Kommentare äußerten, dies allerdings zu keinen Verhaltensunterschieden bei den Kindern beider Gruppen führte.

Johannes Beentjes, Marianne van Oordt und Tom van der Voort (2002) untersuchten die Wirkung, die Bemerkungen von Sportkommentatoren auf die Wahrnehmung von Fußballfouls bei 96 10- bis 12-jährigen Kindern ausübten. Die Versuchspersonen sahen eine Reihe einminütiger Ausschnitte von Fußballübertragungen, die jeweils ein Foul zeigten, für das ein Spieler die gelbe oder rote Karte erhielt. Die Bemerkungen des Kommentators über diese Fouls variierten zwischen einer Missbilligung des Fouls,

³²⁹ Nathanson (2002, S. 222) weist allerdings darauf hin, dass die Kausalität auch umgekehrt sein kann, d. h. dass restriktive Maßnahmen dann ergriffen werden, wenn die Eltern negative Auswirkungen von Fernsehgewalt bei ihren Kindern bereits beobachten können oder wenn sie glauben, eine eher schwache Verbindung zu ihren Kindern zu besitzen und daher durch Regeln Kontrolle ausüben zu müssen. Hierfür spricht die Tatsache, dass in einer anderen Studie (Nathanson u. a. 2002) aufgezeigt werden konnte, dass restriktive Maßnahmen bei Eltern z. T. die eher irrationale Antwort auf Situationen sind, die sie nicht kontrollieren können.



einer Rechtfertigung des jeweiligen Verhaltens und dem Hinweis, die Strafe sei unfair gewesen, sowie neutralen Schilderungen. Nach jeder Spielszene beurteilten die Kinder die Handlung des bestraften Spielers auf einer Skala, die von „sehr gut“ bis „sehr schlecht“ reichte. Es stellte sich heraus, dass das Urteil der Kinder dem Tenor des Kommentars entsprach (d. h. das kritisierte Verhalten wurde schlechter beurteilt als das gerechtfertigte, Szenen mit neutralen Kommentaren rangierten dazwischen). Ein Einfluss der Kommentare und dieser Beurteilung auf die Nachahmungsneigung der Kinder oder ihre Einstellung zur Gewalt wurde nicht untersucht.

Drei weitere Studien stammen von Nathanson und Koautorinnen und befassen sich mit spezielleren Aspekten der inhaltlichen Gestaltung aktiver Interventionsstrategien. So fanden Nathanson und Cantor (2000) heraus, dass es offenbar erfolgversprechend ist, Kindern die *Perspektive des Opfers* einer Gewalttat nahe zu bringen. Nathanson und Cantor ließen Kinder (2. bis 6. Klasse) eine fünfminütige Episode des Zeichentrickfilms „Woody Woodpecker“ sehen, in der sich der Protagonist gewalttätig gegenüber einer Person verhält. Ein Teil der Kinder wurde zuvor aufgefordert, während des Films an die Gefühle des Opfers zu denken, eine zweite Gruppe erhielt diese Aufforderung nicht. Nach der Filmvorführung wurden die Aggressionsneigung der Probanden (gemessen über die Zustimmung zu sechs Aussagen, die aggressive Einstellungen betreffen, sowie über Angaben, wie sich die Probanden in hypothetischen Situationen vermutlich verhalten würden), die wahrgenommene Rechtfertigung der Fernsehgewalt, die Bewertung des Täters und des Opfers (Sympathie, Gemeinheit) sowie der Grad des wahrgenommenen Humors des Cartoons erhoben. Bei einer Kontrollgruppe wurden die Aggressionsneigungen gemessen, ohne dass die Versuchspersonen einen Film gesehen hatten.

Es stellte sich heraus, dass die Kinder, die aufgefordert worden waren, sich in das Opfer hineinzuversetzen, den gewalttätigen 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 das Opfer der gewalttätigen Aktionen positiver, wenn sie veranlasst worden waren, dessen Perspektive einzunehmen. Im Hinblick auf den Aggressionslevel nach dem Filmkonsum ergaben sich deutliche Geschlechtsunterschiede: Für Jungen galt, dass Kinder, die nicht aufgefordert worden waren, an das Opfer zu denken, signifikant aggressiver waren als diejenigen, die keinen Film gesehen hatten. Jungen dagegen, die die Perspektive des Opfers eingenommen hatte, waren nicht aggressiver als diejenigen in der Kontrollgruppe. Bei Mädchen unterschied sich das Aggressionsniveau in allen drei Gruppen kaum.

Die Verfasserinnen (Nathanson/Cantor 2000, S. 137) schlossen aus ihren Ergebnissen, dass durch die Aufforderung, sich in die Perspektive des Opfers hineinzuversetzen, die kindliche Interpretation gewalttätiger Darstellungen und die Reaktionen auf Gewalt positiv, d. h. in Richtung einer Ablehnung von Aggression, beeinflusst werden können. Dies sei besonders wichtig, da Kinder – wie das Experiment zeigte – ohne Instruktionen v. a. die Perspektive des gewalttätigen Protagonisten einnehmen, dessen attraktive und humorvolle Darstellung eine Identifikation der Kinder und damit einen Lerneffekt



im Sinne der Entwicklung einer positiven Einstellung zur Gewalt begünstigt. Dadurch, dass negative Konsequenzen der Gewalt für das Opfer normalerweise nicht gezeigt würden, sei es auch nicht wahrscheinlich, dass Kinder von sich aus dessen Perspektive wählten. Der Effekt der (fehlenden) Darstellung des Leidens der Opfer könne nach den Befunden dieser Studie leicht durch die Aufforderung, an das Opfer zu denken, ersetzt werden. Nathanson und Cantor sehen darin eine langfristig wirksame Strategie zur Anleitung von Kindern im Umgang mit den Medien und vermuten, dass Kinder sich daran gewöhnen könnten, die Perspektive des Opfers einzunehmen und Gewaltdarstellungen auch dann kritisch wahrzunehmen, wenn kein Erwachsener anwesend sei.³³⁰ Allerdings vermuten sie, dass diese Strategie erst bei Kindern eines gewissen Alters greift, da jüngere Kinder nachgewiesenermaßen Schwierigkeiten hätten, sich in die Perspektive anderer hineinzusetzen (vgl. Nathanson/Cantor 2000, S. 139).

Mit einer weiteren Variante aktiver Interventionsstrategien hat sich eine Studie von Nathanson und Yang (2003) befasst. Im Zentrum des Interesses stand zum einen die Wirkung des wahrgenommenen (bzw. durch die Eltern vermittelten) *Realitätsgehalts* von Fernsehsendungen. Dabei wurde zwischen zwei Arten der Realitätsbeurteilung unterschieden:

1. „*Factuality*“ („Faktizität“ bzw. „Tatsächlichkeit“), d. h. die Einschätzung, ob die dargestellten Ereignisse tatsächlich im wirklichen Leben geschehen sind.
2. „*Social Realism*“ („sozialer Realismus“), d. h. die Einschätzung, ob die Fernsehhandlungen realistisch in dem Sinne sind, dass sich Personen im wirklichen Leben in dieser Weise verhalten, auch wenn dem Rezipienten klar ist, dass es sich bei den Fernsehszenen um fiktive Vorgänge handelt.³³¹

Neben dem Inhalt interessierten sich die Forscherinnen zum anderen auch für formale Aspekte der Intervention, d. h. dafür, ob *Fragen oder Statements* die geeignetere Form darstellen.

Nathanson und Yang führten zunächst eine Befragung von 103 Kinder im Alter von 5 bis 12 Jahren durch, bei denen u. a. Informationen zu ihrer Mediennutzung, der Einstellung zu diversen Medien, der medienpädagogischen Intervention durch die Eltern, zu Gesprächen mit Gleichaltrigen über Medien und zu aggressiven Einstellungen erhoben wurden. Etwa eine Woche später fand ein Experiment statt: Die Kinder wurden fünf Gruppen zugeordnet. Alle Kinder sahen eine fünfminütige Episode der Kindersendung „Los Luchadores“, in der drei Wrestling-Helden durch als gerechtfertigt dargestellte Gewalt eine Frau aus den Händen ihrer Feinde befreien. Während der Filmvorführung erhielten die Kinder viermal eine Botschaft. Diese Botschaft unterschied sich in den fünf Versuchsgruppen folgendermaßen:

³³⁰ Die Tatsache, dass elterliche Interventionsstrategien langfristig wirksam sind, wurde auch durch die bereits geschilderte Studie von Nathanson 1999 bestätigt. Zur Bedeutung der Opferwahrnehmung vgl. auch Kapitel 3.4.2.4.

³³¹ Die Übersetzung der Begriffe wurde von Freitag/Zeitter 1999b übernommen.



Gruppe 1 erhielt ein „*Social-Reality*“-Statement, d. h. wurde informiert, dass sich Menschen im wirklichen Leben nicht wie die Personen im Film verhalten.

Gruppe 2 erhielt ein „*Factual-Reality*“-Statement, d. h. wurde informiert, dass die Menschen im Fernsehen nur Schauspieler seien und bei der Produktion der Sendung Kameratricks eingesetzt worden seien.

Gruppe 3 wurde mit „*Social-Reality*“-Fragen konfrontiert, d. h. die Kinder wurden z. B. gefragt, ob sie glaubten, dass sich Menschen im wirklichen Leben so verhielten wie die Personen im Fernsehen.

Gruppe 4 wurden „*Factual-Reality*“-Fragen gestellt, so z. B. ob die Charaktere und Ereignisse im Programm echt oder für die Sendung produziert worden seien.

Gruppe 5 (Kontrollgruppe) wurde *keiner* entsprechenden Botschaft ausgesetzt.

Nach der Filmvorführung erfolgte eine Befragung der Versuchspersonen. Die Untersuchung ergab, dass Alter und Ausmaß des Fernsehkonsums einen entscheidenden Einfluss auf den Erfolg der verschiedenen Inhalte bzw. Formen der Intervention besitzen. Was den *Inhalt der Botschaft* betrifft („*Social Reality*“ vs. „*Factual Reality*“) zeigten sich keine Unterschiede bei jüngeren und älteren Kindern. Auch der Fernsehkonsum wirkte sich nicht auf die Wirkung der „*Factual-Reality*“-Botschaft aus, allerdings durchaus auf die der „*Social-Reality*“-Botschaft. Bei Vielsehern rief diese die am wenigsten positive Einstellung gegenüber dem Programm hervor (möglicherweise weil für Vielseher die Inhalte ihre Wirklichkeitssicht kultivieren – vgl. Kapitel 3.3.3 – und die „*Social-Reality*“-Botschaft somit eine „neue“ Information für sie darstellte). Dagegen war bei Wenigsehern ein umgekehrter Effekt (d. h. eine positive Einstellung gegenüber den Medieninhalten) zu konstatieren. Eine mögliche Erklärung sehen Nathanson und Yang (2003, S. 127) darin, dass die Betonung des Unterschieds zwischen Fernsehen und Realität dazu geführt hat, dass die Kinder nunmehr mit größerer Freude und ggf. größerem Interesse das Programm betrachtet haben.

In Bezug auf die *Form der Botschaft* (Frage oder Statement) stellte sich heraus, dass Statements bei jüngeren Kindern (5 bis 8 Jahre) effektiver waren als Fragen – vermutlich, weil jüngere Kinder mit der Verarbeitung und Beantwortung der Fragen noch überfordert waren. Bei älteren Kindern (9 bis 12 Jahre) führten Statements zu einer positiveren Wahrnehmung des gewalthaltigen Programms, Fragen dagegen zu einer weniger positiven Wahrnehmung. Die Statements sind möglicherweise von den Älteren als für ihr Alter zu belehrend wahrgenommen worden, Fragen dagegen könnten früher erworbenes Wissen über den Realitätsgehalt des Fernsehens aktiviert und zu kritischem Denken angeregt haben. Bei Wenigsehern riefen Fragen eher eine positivere Einstellung zu den Medieninhalten hervor, bei den Vielsehern waren Fragen die effektivste Maßnahme. Bei den Statements gab es nur einen kleinen Effekt in Gestalt eines geringen Anstiegs positiver Einstellungen zum Programm bei Wenigsehern und einer



geringen Abnahme bei Vielsehern. Nathanson und Yang erklären ihre Befunde damit, dass Vielseher durch Fragen aus einem gewohnten Fernsehstil herausgerissen werden und zudem aus einem reichhaltigeren Erfahrungspool über Fernsehinhalte schöpfen können, weshalb Fragen bei ihnen wirksam sind. Wenigseher hingegen sind möglicherweise so stark mit dem Nachvollziehen für sie ungewohnter Programme beschäftigt, dass sie durch Fragen irritiert und überfordert werden.

In einer weiteren Untersuchung stellte Nathanson (2004) der „Factual-Reality“-Intervention („*Factual Mediation*“) kritische Kommentare über das Gesehene („*Evaluative Mediation*“, z. B. „All of those people in the TV show are NOT cool“) gegenüber. Die Versuchspersonen, 123 Kinder im Alter zwischen 5 und 7 bzw. zwischen 10 und 12 Jahren, sahen Ausschnitte aus „Los Luchadores“, die dreimal durch die eine oder die andere Botschaft (bzw. durch keine Botschaft) unterbrochen wurden.

Der kritische Kommentar erwies sich als wirksamer als das „Factual-Reality“-Statement. Die Gruppe, die die „Factual-Reality“-Botschaft erhalten hatte, zeigte keine positiveren Reaktionen als eine dritte Gruppe, die gar keine medienpädagogische Botschaft erhalten hatte. Besonders erfolgreich war die „Evaluative Mediation“ bei jüngeren Kindern, unabhängig davon, ob sie Viel- oder Wenigseher waren. Ein Grund dafür könnte darin liegen, dass Kinder früher in der Lage sind, soziale Konsequenzen zu beurteilen als abstrakte Ideen und daher die eher die emotionale Ebene betreffende „Evaluative Mediation“ leichter verarbeiten können als die auf die kognitive Ebene zielende „Factual Mediation“. Unter den älteren Kindern profitierten die Vielseher am meisten von den kritischen Kommentaren, bei Wenigsehern war keine der Interventionsstrategien besonders erfolgreich. Die „Factual Mediation“ hatte bei ihnen sogar leicht kontraproduktive Effekte, was die Verfasserin damit erklärt, dass die Experimentalsituation diese Kinder möglicherweise veranlasst hat, den violenten Inhalten mehr Aufmerksamkeit zu widmen, als sie es normalerweise tun würden.

Eine mögliche Erklärung für die geringe Wirksamkeit von Interventionsstrategien, die auf die Unterscheidung von Realität und Fiktion abzielen, geben die Überlegungen von Burkhard Freitag und Ernst Zeitter (1999b; 2001, S. 23). Die beiden Autoren (1999b) fanden in einem Forschungsüberblick keine Hinweise darauf, dass die Fähigkeit, zwischen Tatsächlichem und Erfundenem zu unterscheiden, die aggressionsfördernde Wirkung violenter Inhalte verringert (vgl. dazu auch Kapitel 3.4.2.6). Abgesehen davon, dass Freitag und Zeitter auf diesem Gebiet noch erhebliche Forschungslücken konstatieren, halten sie die bisherigen Befunde durchaus für plausibel. Sie vertreten die Ansicht, dass Hinweise auf den fiktiven Charakter medialer Gewaltdarstellungen letztlich nicht ausreichen dürften, da sich mit dem Wissen darüber, dass Medieninhalte fiktiv sind, nicht zwangsläufig die Bewertung verändert. Eine Einstellung ändere sich nicht unbedingt durch mehr Wissen, sondern nur dann, wenn man aufgrund des vermehrten Wissens auch zu einer anderen Bewertung gelange. Dies sei aber nicht unbedingt automatisch der Fall (vgl. dazu auch Nathanson 2004 und Kapitel 3.4.2.6).



Wie auch Freitag und Zeitter konstatieren, gibt es allerdings durchaus Forschungsbefunde, die darauf hinweisen, dass die Realitäts-Fiktions-Unterscheidung eine andere negative Folge violenter Medieninhalte reduziert: Als Bewältigungsstrategie medieninduzierter Angst scheint der Hinweis darauf, dass Medieninhalte nicht real sind, hilfreich zu sein. Darauf deuten die Untersuchungen von Cantor (Cantor 2002; Harrison/Cantor 1999; vgl. als Überblick auch Cantor 2003b, S. 214 sowie Kapitel 3.3.9) zur Furchterregung durch Fernsehinhalte sowie zu möglichen Gegenmaßnahmen hin. Auch Cantor betont dabei die Bedeutung, die dem Alter der Kinder zukommt. So stellte sich heraus, dass Vorschulkinder, die noch zu wenig in der Lage sind, zwischen Fiktion und Realität zu unterscheiden,³³² eher von „*nicht-kognitiven*“ Strategien (d. h. Strategien, die keine verbale Information umfassen; z. B. Umklammern eines Gegenstandes, Essen und Trinken beim Fernsehen) profitieren, wohingegen die Angstreaktionen von älteren Kindern durch „*kognitive*“ Strategien der Angstbewältigung (Hinweis auf Realitätsferne, Erklärungen, die den wahrgenommenen Ernst der beschriebenen Gefahr minimieren) gemindert werden können. Was Geschlechtsdifferenzen betrifft, stellten Patti M. Valkenburg, Joanne Cantor und Allerd L. Peeters (2000) fest, dass Mädchen sich nach eigener Auskunft stärker nicht-kognitiver Strategien bedienen als Jungen, wohingegen es bei den kognitiven Strategien keine Geschlechtsunterschiede gibt (vgl. auch Kapitel 3.3.9).

Abgesehen von der Hypothese, eine geeignete Strategie zur Immunisierung von Kindern gegenüber Mediengewalt sei der Hinweis auf deren fiktiven Charakter, haben sich Freitag und Zeitter (2001) noch mit weiteren Annahmen zum sinnvollen medienpädagogischen Umgang mit Gewaltdarstellungen befasst. In diesem Kontext haben sie sich mit drei weiteren Hypothesen auseinander gesetzt, die ebenfalls z. T. Anknüpfungspunkte zu den Befunden Nathansons u. a. bieten. Diese Hypothesen lauten:

- Kinder müssen veranlasst werden, mediale Gewaltdarstellungen moralisch zu verurteilen.
- Die Unterscheidungsfähigkeit zwischen Gewalt im Alltag und Gewalt im Fernsehen muss gestärkt werden, um zu verhindern, dass Maßstäbe zur Beurteilung von Gewalt im Fernsehen auch auf die Beurteilung von Gewalt im Alltag angewandt werden.

³³² Freitag und Zeitter (1999b, S. 12) kommen in einer Literaturübersicht zu dem Schluss, dass erst die Tatsächlichkeitseinschätzungen von 10- bis 12-jährigen denen Erwachsener weit gehend entsprechen, auch wenn die Entwicklung der Unterscheidungsfähigkeit von Realität und Fiktion früher beginnt.



- Kinder müssen für die Gewalttätigkeit medialer Darstellungen sensibilisiert und veranlasst werden, Maßstäbe für die Beurteilung von Gewalt im Alltag auch auf Fernsehgewalt anzuwenden. Hilfreich ist hierbei v. a. die Berücksichtigung der Opferperspektive und die Beurteilung einer Gewalthandlung mit Hilfe möglichst vieler unterschiedlicher Kriterien.

Zur ersten dieser Hypothesen merken Freitag und Zeitter (2001, S. 23) an, dass es zwar empirische Hinweise auf eine Wirksamkeit entsprechender Strategien gebe, dies jedoch in der Praxis das Problem aufwerfe, dass die Position eines „(moralisch) Besserwisenden“ eingenommen werden müsse.

Empirisch untersucht wurden von Freitag und Zeitter (2001; vgl. auch Freitag 2000) nur die beiden letzten Hypothesen. Hierzu fand eine Befragung von 37 8- bis 9-jährigen Grundschulkindern statt (18 Mädchen, 19 Jungen). Diese sollten zunächst elf Alltagsbeispiele von Gewalt danach beurteilen, ob es sich ihrer Ansicht nach um Gewalt handele, und ihre Meinung begründen. Zwei Wochen später sahen die Kinder neun gewalthaltige Filmausschnitte, die insgesamt elf unterschiedliche Gewalthandlungen thematisierten. Wiederum sollten die Kinder angeben, ob die Ausschnitte Gewalt enthielten und ihr Urteil begründen.

Es stellte sich heraus, dass Kinder ähnliche Gewalthandlungen in den Alltagsbeispielen häufiger als Gewalt einstufen als in den Fernsehbeispielen. Freitag und Zeitter (2001, S. 25) folgern daraus: „Aus einem mangelnden Gespür für die Gewalttätigkeit medialer Darstellungen lässt sich also nicht auf eine entsprechende Unempfindlichkeit für Gewalt im Alltag schließen.“ Des Weiteren waren Unterschiede in der Begründung von Alltags- und Fernsehgewalt zu konstatieren. Die Begründungen für Fernsehgewalt konzentrierten sich auf den Täter, die für Alltagsgewalt auf Täter und Opfer gleichermaßen. Zudem zogen die Kinder zur Beurteilung von Alltagsgewalt mehr Kriterien heran. Auch überwogen bei den Fernsehbeispielen Begründungen, die sich auf äußere Merkmale von Tätern und Opfer bezogen, während bei Alltagsbeispielen in gleichem Maße der innere Zustand der Beteiligten herangezogen wurde. Die Verfasser sehen darin einen Indikator dafür, dass sich Kinder bei Alltagsbeispielen stärker in die Rolle eines Beteiligten hineinversetzen. Sie argumentieren, dass Kinder bereits ein „medien-spezifisches Rezeptionsschema“ besitzen würden, „das sie Gewalt im Fernsehen deshalb nicht mit Gewalt im Alltag verwechseln lässt, weil sie Ersteres unter anderen Kriterien beurteilen als Letzteres.“ (Freitag/Zeitter 2001, S. 28).

Weiterhin wurde festgestellt, dass Kinder, die bei ihren Urteilen über Alltagsgewalt die Opferperspektive stärker berücksichtigten, mehr Gewalt im Fernsehen erkannten. Auch Kinder, die mehr Begründungen vorbrachten, d. h. mehr Kriterien zur Beurteilung von Gewalt heranzogen, identifizierten mehr Gewalt, und zwar noch stärker im Fernsehen als im Alltag.

Die Verfasser folgern aus ihren Befunden, dass Kinder Gewalt im Fernsehen und Gewalt im Alltag unterschiedlich beurteilen und diese Unterscheidungsfähigkeit durch medienpädagogische Programme gestärkt und ausgebaut werden sollte. Wenn dabei die Opferperspektive betont und möglichst differenzierte Beurteilungskriterien vermittelt würden, d. h. eine Schulung des Gewaltverständnisses stattfinde, dann könne, „die dramaturgi-



sche und intellektuell reduzierte Darstellung vieler Fernsehgewaltsendungen bei Kindern und Jugendlichen nicht auf die Verarbeitung von Alltagsgewalt übergreifen bzw. [...] umgekehrt der Blick für die eigentliche Gewalthaltigkeit vieler Darstellungen geschärft werden.“ (Freitag/Zeitter 2001, S. 29).

Die Befunde von Freitag und Zeitter müssen aufgrund der geringen Zahl von Versuchspersonen vorsichtig interpretiert werden, sie decken sich aber mit den Folgerungen aus der Untersuchung von Nathanson und Cantor (2000).

Versucht man die vorgestellten Forschungsergebnisse zu verallgemeinern, so ergeben sich folgende Schlüsse (vgl. dazu auch Cantor/Wilson 2003, S. 377–379):

- Der Nutzen restriktiver Maßnahmen ist ambivalent. Bei jüngeren Kindern können sie effektiv sein, bei älteren sind kontraproduktive Effekte zu befürchten.
- Kritische Kommentare durch die Eltern während des Fernsehens können negative Folgen des Konsums von Fernsehgewalt auf das Verhalten und die Einstellungen von Kindern reduzieren.
- Neutrale Äußerungen oder ein Verzicht auf Bemerkungen bewirkt den gleichen Effekt, als wenn Gewalt gutgeheißen wird, d. h. kommentarlos mit Kindern fernzusehen, wird von diesen als stillschweigende Unterstützung des gesehenen Verhaltens interpretiert. Dies entspricht den Befunden der Lerntheorie, derzufolge nicht bestrafte Verhalten genauso wahrscheinlich nachgeahmt wird wie explizit belohntes.
- Interventionen, die sich auf den Realitätsgehalt der Mediendarstellungen beziehen, sind verhältnismäßig wirkungslos.
- Effektiv sind dagegen Botschaften, die Kinder ermutigen, die Opferperspektive einzunehmen.
- Studien mit jüngeren Probanden (5 bis 6 Jahre) zeigen keine oder eher geringe Effekte aktiver Interventionsstrategien, was möglicherweise darauf zurückzuführen ist, dass die Kinder die Botschaften noch nicht richtig verstehen bzw. nicht richtig auf das Gesehene beziehen.
- Ältere Kinder sprechen besser auf Maßnahmen an, die ihr kritisches Denken anregen (z. B. Fragen) als auf leicht als zu belehrend empfundene Statements.

Obwohl die Befunde der vorliegenden Studien durchaus viel versprechend sind, darf nicht außer Acht gelassen werden, dass insbesondere ältere Kinder nicht nur elterlichen Einflüssen ausgesetzt sind, sondern auch außerhalb der Familie Impulse erhalten, die den Effekten der beschriebenen Interventionsstrategien zuwiderlaufen können. So stellte Nathanson (2001c) fest, dass die Wirkung, die von medienpädagogischen Maß-



nahmen der Eltern ausgehen kann, bei Heranwachsenden durch den Einfluss Gleichaltriger wieder relativiert wird. Auf Basis der Annahme, dass für Heranwachsende die Einflüsse von Gleichaltrigen (d. h. „Peers“) immer wichtiger werden, ist Nathanson der Frage nachgegangen, welche Bedeutung die „Peers“ für die Medienwirkung bei Heranwachsenden besitzen.

Nathanson befragte 167 durchschnittlich 19-jährige Studienanfänger zum Fernsehverhalten während ihrer High-School-Zeit. Dabei stellte sich heraus, dass die Befragten als Heranwachsende mehr mit Gleichaltrigen als mit ihren Eltern zusammen ferngesehen und auch eher mit ihren „Peers“ über problematische Fernsehinhalte diskutiert hatten. Dabei standen die Gleichaltrigen und auch die Befragten selbst solchen Inhalten eher positiv gegenüber. Das gemeinsame Fernsehen mit Gleichaltrigen ging zudem mit größerer Aggressivität einher (gemessen durch auf die High-School-Zeit bezogene Selbstangaben der Befragten). Dieser Einfluss beruht nach Nathanson darauf, dass die Diskussionen mit den Gleichaltrigen eine generelle positive Einstellung gegenüber den betreffenden Medieninhalten bewirkten und auf diese Weise das eigene Verhalten prägten.

Die Verfasserin stellte fest, dass der Einfluss Gleichaltriger auf die Wirkung von Medieninhalten bei Heranwachsenden stärker ausfällt als der Einfluss der Eltern und kam zu dem Schluss, dass die Interaktion mit Gleichaltrigen beim Konsum problematischer Fernsehinhalte eher negative Konsequenzen nach sich zieht.³³³ Sie wies allerdings auch auf die Möglichkeit einer umgekehrten Kausalität in dem Sinne hin, dass ohnehin gewaltorientierte Rezipienten der gleichen sozialen Gruppe angehören und deshalb oft gemeinsam entsprechende Fernsehinhalte konsumieren und diskutieren.

Für die Einschätzung des Wirkungspotenzials elterlicher Interventionsstrategien ist darüber hinaus die Frage nach der tatsächlichen Anwendung der entsprechenden Maßnahmen interessant.³³⁴ Die Befunde der in verschiedenen Ländern hierzu durchgeführten Studien waren im Hinblick auf die Präferenz der Eltern für die verschiedenen Strategien widersprüchlich.³³⁵ Es gibt jedoch Hinweise darauf, dass ein hoher Bildungsstand, hohe Verfügbarkeit (d. h. Anwesenheit zu Hause) und generell hohes

³³³ In Nathansons Studie waren Frauen mit 83% deutlich überrepräsentiert. Die nach Geschlechtern getrennte Auswertung der Daten war zwar wegen der geringen Zahl von Männern nur von beschränkter Aussagekraft, deutet aber darauf hin, dass die aufgezeigten Effekte für Männer noch stärker gelten als für Frauen.

³³⁴ Eine Befragung des „Annenberg Public Policy Center“ (Woodard/Gridina 2000) ergab z.B., dass ca. die Hälfte der Kinder berichteten, gewisse Regeln darüber, wie viel sie fernsehen und was sie fernsehen, auferlegt zu bekommen. Befunden der „Kaiser Family Foundation“ (Roberts u.a. 1999) zufolge sehen Eltern v.a. mit jüngeren Kindern (2 bis 7 Jahre) zusammen fern (19% der Fernsehzeit), dagegen deutlich seltener mit Twens (6%) und Teenagern (2%). Untersuchungen zur Nutzung des V-Chip (programmierbarer Chip im Fernsehgerät, der den Empfang vorher entsprechend klassifizierter Sendungen verhindert) in den USA ergaben eine relativ geringe Nutzung. Anderen Daten der „Kaiser Family Foundation“ (Roberts u.a. 2001) zufolge besaßen 2001 40% der Eltern einen V-Chip, aber nur 7% nutzten ihn. 53% der Eltern mit V-Chip wussten nicht, dass sie einen besitzen. Von denen, die um den Besitz wussten, entschieden sich 64%, ihn nicht zu benutzen. Daten des „Annenberg Public Policy Center“ (Woodard/Gridina 2000) zufolge besitzen 40% der Eltern einen V-Chip, und 51% geben an ihn gelegentlich zu benutzen. In einer anderen Studie derselben Institution (Jordan/Woodard 2003) erhielten 110 Familien ein Jahr lang ein Fernsehgerät mit V-Chip. 70% benutzten ihn nicht, 20% probierten ihn aus, und 8% nutzten ihn auch noch nach einem Jahr.

³³⁵ So ermittelten Nathanson u.a. (2002) in den USA z.B. eine Präferenz für restriktive Maßnahmen; Valkenburg u.a. (1999) stellten in den Niederlanden eine Präferenz für „Covieving“, gefolgt von aktiven Interventionsstrategien, fest.



elterliches Engagement die Anwendung medienpädagogischer Maßnahmen fördern (vgl. Valkenburg u. a. 1999; Warren 2001; Warren/Gerke/Kelly 2002).³³⁶ Die Anwendung entsprechender Strategien hängt zwar auch mit dem Alter der Kinder zusammen (je jünger, desto stärker), als entscheidender Faktor ist aber v. a. die Haltung der Eltern zum Fernsehen, insbesondere ihre Wahrnehmung der von den Inhalten dieses Mediums ausgehenden Bedrohung zu betrachten (vgl. Nathanson 2001b; Nathanson u. a. 2002; Warren/Gerke/Kelly 2002; Valkenburg u. a. 1999; van der Voort/Lil 1992).³³⁷ Diese Befunde unterstreichen die bereits früher gewonnene Erkenntnis, dass es zwar durchaus wirksame Möglichkeiten gibt, Kinder vor schädlichen Auswirkungen von Gewaltdarstellungen zu schützen, solche Maßnahmen aber *die* Kinder am wenigsten erreichen, die ihrer am Dringendsten bedürftigen (da sie z. B. in einem ohnehin gewalttätigen Umfeld aufwachsen und von den Eltern generell vernachlässigt werden).

10.3 Schulische Maßnahmen

Diese im vorigen Abschnitt konstatierte Lücke könnten an Schulen durchgeführte medienpädagogische Maßnahmen füllen. Entsprechende Programme existieren, werden jedoch nur selten empirisch evaluiert.³³⁸ Cantor und Wilson (2003, S. 379–388) konnten nur sechs Studien identifizieren (zu einigen weiteren vgl. den Überblick von Rosenkoetter u. a. 2004; Singer/Singer 1998; Strasburger/Donnerstein 1999), die sich mit der Wirkung in der Schule umgesetzter Lehrpläne und Programme zur Vermittlung von Medienkompetenz befassen. Diese erbrachten keine eindeutigen Ergebnisse. Zwei dieser Studien erschienen nach 1998, auch von den älteren sollen hier jedoch aufgrund interessanter Befunde zwei viel zitierte Untersuchungen genauer dargestellt werden:

Bei der ersten handelt es sich um eine Studie von L. Rowell Huesmann u. a. (1983). Darin wurden 169 Zweit- und Viertklässler, die sich durch einen besonders hohen Konsum von Fernsehgewalt auszeichneten (das obere Quartil) nach dem Zufallsprinzip in Experimental- und Kontrollgruppe aufgeteilt. Die Experimentalgruppe sah zunächst in drei, innerhalb eines Zeitraums von sechs bis acht Wochen durchgeführten Sitzungen violente Fernsehausschnitte. In jeweils im Anschluss daran stattfindenden Diskussionen sollten den Kindern drei Botschaften vermittelt werden: 1. Das Verhalten der Personen im Fernsehen entspricht nicht dem Verhalten der meisten Leute; 2. Die hochaggressiven und unrealistischen „Heldentaten“ der Personen im Film beruhen auf

³³⁶ Zu anderen Befunden in Bezug auf den Bildungsstand kamen Austin, Knaus und Meneguelli (1998).

³³⁷ Nathanson u. a. (2002) stellten fest, dass der von den Eltern wahrgenommene Nutzen einer Maßnahme ebenso wie der Glaube an die eigene Befähigung, diese durchzuführen, von Bedeutung ist. Eltern, die von einer starken Gefahr durch das Fernsehen überzeugt sind, greifen nur dann zu aktiven Interventionsstrategien, wenn sie glauben, diese Maßnahmen wirksam durchführen zu können. Für restriktive Maßnahmen gilt dagegen, dass sie von Eltern, die das Fernsehen als sehr bedrohlich einstufen, auch dann angewandt werden, wenn sie von der eigenen Fähigkeit, diese Maßnahme durchzusetzen, und von deren Wirksamkeit weniger überzeugt sind.

³³⁸ Zu diesem Schluss kommen auch Singer und Singer (1998).



Kameratechniken und Spezialeffekten; 3. Im wirklichen Leben existieren andere (gewaltfreie) Problemlösungsmöglichkeiten. Die Probanden in der Kontrollgruppe bekamen nichtviolente Ausschnitte zu sehen, deren Inhalte ebenfalls diskutiert wurden. Neun Monate vor der Durchführung des Programms und drei Monate danach wurde erhoben, als wie realistisch die Kinder Fernsehgewalt wahrnahmen, wie stark sie sich mit violenten Protagonisten identifizierten und wie viel Gewaltinhalte sie konsumierten. Über die Einschätzung von Gleichaltrigen wurde zudem das Gewaltverhalten der Kinder erfragt. Entgegen den Erwartungen bewirkte das Programm bei keinem dieser Maße eine signifikante Veränderung. Die Forscher führten diesen Misserfolg darauf zurück, dass eine Belehrung der Kinder möglicherweise keine geeignete Strategie darstellte, und konstatierten, dass viele Kinder Fernsehgewalt bereits vor der Durchführung des Programms als unrealistisch wahrgenommen hatten, so dass sie von den medienpädagogischen Maßnahmen nicht profitieren konnten.

Huesmann u. a. führten daher im folgenden Jahr mit derselben Experimentalgruppe eine erneute Untersuchung durch. Die Kinder wurden um die Teilnahme an der (vorgeliehen) Produktion eines Videos zur Aufklärung von Schulkindern in Chicago über die Gefahren von Fernsehgewalt gebeten. Hierfür schrieben sie einen Aufsatz darüber, dass Fernsehinhalte nicht dem wirklichen Leben entsprechen, warum Fernsehgewalt nicht nachgeahmt werden sollte, und warum ein zu hoher Fernsehkonsum schädlich sei. Danach wurden sie beim Vorlesen des Aufsatzes auf Video aufgenommen und sahen sich ihre eigenen Aufnahmen und die Aufnahmen ihrer Mitschüler an. In der Kontrollgruppe wurde ein vergleichbares Video zu einem neutralen Thema (Vorteile von Hobbys) produziert. Vier Monate später wurden nochmals Daten erhoben. Die Kinder in der Experimentalgruppe hatten zwar ihren violenten Fernsehkonsum noch immer nicht reduziert und auch die Attraktivität violenter Fernsehfiguren hatte nicht nachgelassen. Nach dem Urteil Gleichaltriger waren die Kinder der Experimentalgruppe jedoch weniger aggressiv als die Kinder der Kontrollgruppe (deren Aggressivität allerdings angestiegen war). Auch die Ansichten über die Schädlichkeit von Fernsehgewalt hatten sich verändert. Die größte Reduktion aggressiven Verhaltens konnte für die Kinder gefunden werden, die den größten Rückgang in der Identifikation mit aggressiven Protagonisten und zugleich den größten Einstellungswandel gegenüber TV-Gewalt aufwiesen. Das geringste Aggressionsverhalten und den größten Einstellungswandel zeigten die Kinder, die sich von Beginn an am wenigsten mit Fernsehhelden identifiziert hatten.

Eine ebenfalls recht aufschlussreiche ältere Studie stammt von Marcel W. Vooijs und Tom H. A. van der Voort (1993). Die niederländischen Forscher entwarfen einen Lehrplan, der zum Ziel hatte, dass Kinder Fernsehgewalt ernster nehmen bzw. sie eher erkennen, violente Handlungen (v. a. „guter“ Protagonisten) weniger billigen und sich des Unterschieds zwischen Realität und Fiktion stärker bewusst sind. 4. bis 6. Klassen an sechs Schulen erhielten fünf Wochen lang insgesamt neun Lektionen (N = 221) bzw. fungierten als Kontrollgruppe (N = 216). Während der Sitzungen sahen die Kinder Fernsehinterviews mit Personen, die glaubwürdig über reale Gewalt Auskunft geben konnten, d. h. mit Polizisten, Ärzten und Gewaltopfern. Außerdem wurden ihnen Aus-



schnitte aus Krimiserien gezeigt, wobei die Kinder zu einer kritischen Betrachtung verschiedener Elemente (z. B. Reaktion eines Polizisten, nachdem er jemanden erschossen hat) aufgefordert wurden. Auf diese Weise sollten sie die von den Gewaltexperten in den Fernsehinterviews vermittelten Informationen auf fiktive Fernsehinhalte anzuwenden lernen. Vor und nach der Intervention sahen die Kinder mehrere Szenen von „guten“ Protagonisten, die violente Handlungen begingen, und wurden gebeten zu beurteilen, als wie schrecklich bzw. als wie ernst sie die Gewaltdarstellungen einschätzten und für wie gerechtfertigt sie die aggressiven Akte hielten. Außerdem lasen sie kurze Beschreibungen oft in violenten Programmen vorkommender unrealistischer Ereignisse und sollten beurteilen, wie häufig diese im wirklichen Leben geschehen. Darüber hinaus wurde ein Test durchgeführt, der die von den Lektionen bewirkte faktische Wissensvermittlung erhob. Auch der Genuss von Gewalt im Fernsehen wurde gemessen. Es zeigte sich, dass die medienpädagogischen Maßnahmen die Kinder für die Wahrnehmung von Fernsehgewalt sensibilisiert und die Billigung für Gewalthandlungen reduziert hatten. Auch war der wahrgenommene Realitätsgehalt von Gewaltdarstellungen zurückgegangen und das Wissen über Unterschiede zwischen Fernsehgewalt und realer Gewalt angestiegen. Der Genuss von Fernsehgewalt wurde dadurch allerdings nicht beeinträchtigt. Ein geringerer wahrgenommener Realitätsgehalt von Gewaltdarstellungen und eine bessere Realitäts-Fiktions-Unterscheidung waren bei den Kindern der Experimentalgruppe auch zwei Jahre später noch festzustellen.³³⁹ Im Hinblick auf die Sensibilisierung gegenüber Fernsehgewalt und die Billigung solcher Darstellungen hatten sie sich allerdings der Kontrollgruppe angenähert. Eine Verhaltensänderung war nicht Ziel des Programms, und eine Veränderung in der Einstellung der Kinder gegenüber realer Gewalt wurde nicht gemessen.

Auch Thomas N. Robinson u. a. (2001; 2003) konnten Erfolge von schulischen Interventionsstrategien nachweisen. Schulkinder im Alter von 8 bis 9 Jahren nahmen über einen Zeitraum von sechs Monaten in der Schule an einem Programm teil, durch das der Fernseh- und Videokonsum sowie die Nutzung von Computerspielen reduziert werden sollte. Aggressives Verhalten wurde dabei nicht thematisiert.³⁴⁰ Im Gegensatz zu einer nicht mit solchen Maßnahmen konfrontierten Kontrollgruppe ging die durch Gleichaltrige eingestufte Aggressivität bei diesen Kindern statistisch signifikant zurück. Dies galt auch für die auf dem Spielplatz beobachtete³⁴¹ verbale Aggression. Unterschiede der beiden Gruppen in Bezug auf die (ebenfalls auf dem Spielplatz beobachtete) physische Aggression, Berichte der Eltern über Aggressivität und eine negative Weltsicht („mean and scary world perceptions“) waren nicht signifikant, sprachen in ihrer Tendenz jedoch ebenfalls eher für eine positive Wirkung der Intervention. Ein – von den Autoren selbst genannter – Schwachpunkt der Studie besteht darin, dass nicht

³³⁹ Zwei Jahre später wurden nur die damaligen Viertklässler noch einmal untersucht. Von den ursprünglich 127 Viertklässlern nahmen 111 an der erneuten Untersuchung teil.

³⁴⁰ Das Programm bestand aus 18 Sitzungen und beinhaltete eine zehntägige Phase, in der die Kinder auf jeglichen Medienkonsum verzichten sollten. Danach sollte ein Zeitbudget von sieben Stunden wöchentlich eingehalten werden. Darüber hinaus wurden die Kinder zu selektiverer Mediennutzung ermuntert.

³⁴¹ Das Verhalten von 60% der 103 Kinder wurde systematisch beobachtet.



nachgeprüft werden konnte, ob der Medienkonsum tatsächlich reduziert worden war. In einer Untersuchung von Lawrence I. Rosenkoetter u. a. (2004) erhielten von 177 Kindern der 1. bis 3. Klasse 130 ein Jahr lang ein- bis zweimal wöchentlich (außer in den Ferien) insgesamt 31 Unterrichtseinheiten von 20 bis 30 Minuten Länge mit Informationen über die verzerrte Darstellung von Gewalt im Fernsehen. 47 Kinder dienten als Kontrollgruppe.³⁴² Die Unterrichtseinheiten waren interaktiv angelegt und umfassten auch Musik, Rollenspiele, Filmausschnitte, Produktion eines Videos zum richtigen Umgang mit dem Fernsehen usw. Zu den vermittelten Inhalten gehörten Informationen über den starken Einfluss des Fernsehens, die Unangemessenheit von Gewalt als Problemlösungsmittel, alternative Problemlösungsmöglichkeiten, ökonomische Interessen der Fernsehindustrie, die Freiheit des Rezipienten, Fernsehinhalte auszuwählen, die Produktionsweise von Fernsehgewalt mit Hilfe von Spezialeffekten usw. In einer Sitzung berichtete ein Polizist darüber, dass die Polizeiarbeit in einschlägigen Fernsehsendungen falsch dargestellt werde und nicht aus ständigen Schießereien bestehe. Nach Abschluss der Unterrichtsreihe wurde das erworbene Wissen der Kinder geprüft, die Nutzung violenter Programme, die Identifikation mit gewalttätigen Fernsehhelden sowie das Aggressionsverhalten erhoben³⁴³ und die Einstellung gegenüber Fernsehgewalt abgefragt. Für das Wissen der Kinder und die Einstellung gegenüber Fernsehgewalt lagen keine Daten einer Vorhermessung, sondern nur einer Nachhermessung vor.

Die Befunde sprechen für einen Erfolg der Intervention. Es zeigte sich, dass die Kinder in einem Wissenstest über das Fernsehen besser abschnitten. Im Hinblick auf die anderen abhängigen Variablen zeigten sich deutliche Geschlechtsunterschiede. Im Gegensatz zur Kontrollgruppe war bei Mädchen in der Experimentalgruppe eine Reduktion des violenten TV-Konsums, der Identifikation mit violenten Fernsehhelden und eine Abnahme positiver Einstellungen zur Fernsehgewalt feststellbar. Ein Effekt auf das gewalttätige Verhalten zeigte sich bei Mädchen nicht,³⁴⁴ wohl aber bei Jungen, bei denen wiederum keine Veränderungen bei den übrigen Variablen zu konstatieren waren. Insbesondere Jungen, die ursprünglich viel Gewalt im Fernsehen gesehen hatten, profitierten von dem Programm. Dass ihre Studie im Gegensatz zu einigen früheren so positive Resultate erbrachte, erklären die Verfasser mit der Länge der Intervention sowie mit dem Alter der Probanden. Sie vermuten, dass jüngere Kinder dem Thema noch offener gegenüberstehen und noch leichter beeinflusst werden können als ältere.

³⁴² Eine von den Autoren selbst berichtete Schwäche der Studie liegt darin, dass die Kinder den Gruppen nicht per Zufallsauswahl, sondern klassenweise zugeordnet wurden. Außerdem konnte ein Selbstselektionseffekt nicht ausgeschlossen werden, weil ca. 35% der Kinder aufgrund mangelnder Zustimmung ihrer Eltern nicht teilnehmen konnten. Die Verfasser weisen außerdem daraufhin, dass ihre Befunde aus einer Stadt von ca. 50.000 Einwohnern nicht unbedingt auf Kinder aus Großstädten zutreffen müssen und dass ein Effekt sozialer Erwünschtheit bei den Befragungsergebnissen nicht ausgeschlossen werden kann, weil die Kinder die Intention der Unterrichtseinheiten erkannten.

³⁴³ Dies geschah durch die Einschätzung Gleichaltriger. Die Kinder bekamen mehrere Fragen vorgelegt, zu denen sie angeben sollten, welche Jungen und welche Mädchen sich entsprechend verhielten (z.B. „Guess who starts a fight over nothing“). Die Aggressivität wurde über die Häufigkeit der Nennungen operationalisiert.

³⁴⁴ Die Verfasser erklären dies mit einem „Boden-Effekt“, d.h. die Mädchen waren von Anfang an so wenig aggressiv, dass kaum eine weitere Reduktion eintreten konnte (vgl. Rosenkoetter u.a. 2004, S. 40).



Abschließend erwähnt werden soll das in Massachusetts erprobte „Flashpoint“-Programm, das Risiko-Jugendlichen zwischen 13 und 17 Jahren, die bereits straffällig geworden sind, durch die Verbesserung der Analyse- und Kritikfähigkeit gegenüber Medienbotschaften, insbesondere Gewalt, Drogenmissbrauch und Vorurteilen, helfen soll, die Konsequenzen von Risikoverhalten besser zu überblicken und negativen Verhaltensimpulsen in Stresssituationen („Flashpoints“) nicht nachzugeben.³⁴⁵ Das Programm besteht aus zwölf 90-minütigen Gruppensitzungen, in denen die Teilnehmer Fernsehausschnitte ansehen, sie analysieren (z. B. in Bezug auf Darstellungstechniken und die durch sie erzielten Effekte sowie Folgen und Alternativen von Gewalthandlungen), die Anwendung der Erkenntnisse auf ihre eigene Person diskutieren und sie in Hausaufgaben weiter vertiefen (Budelmann 2002; Kaiser Family Foundation 2003b; Moore u. a. 2000). Eine Evaluationsstudie zur ersten Durchführung des Programms (1997/98) wurde von Jane Moore u. a. 2000 veröffentlicht. Die Verfasser berichten von positiven Effekten der Maßnahmen, die Veränderungen im Denken und im Verhalten bewirkt hätten. Allerdings war die Zahl der Teilnehmer mit 33 sehr klein. Darüber hinaus erwähnen Moore u. a. (2000) zwar einen quantitativen und einen qualitativen Teil ihrer Untersuchung, publizieren aber lediglich die Ergebnisse von halbstrukturierten Interviews mit neun Teilnehmern. Die Befunde sind daher mit äußerster Vorsicht zu interpretieren.

Insgesamt gesehen sprechen die Ergebnisse der bislang vorliegenden Studien aber dafür, dass (schulische) Programme zur Förderung der Medienkompetenz durchaus erfolgversprechend sind. Bei aller aufgrund der geringen Zahl von Untersuchungen angebrachten Vorsicht lassen sich aus den Befunden folgende Verallgemeinerungen ableiten (vgl. Cantor/Wilson 2003, S. 386–388):

- Programme zur Reduzierung schädlicher Wirkungen von Gewalt sind zumeist nicht in der Lage, auch die Faszination der Kinder für violente Inhalte sowie deren Konsum zu verringern. Maßnahmen, die den Fernsehkonsum drosseln, scheinen allerdings auch die negativen Effekte von Mediengewalt zu reduzieren.
- Bei älteren Kindern zeigen solche Ansätze bessere Erfolge, die auf Belehrungen verzichten und stattdessen das kritische Denken anregen und eine intensivere Beschäftigung mit dem Thema erfordern (z. B. Schreiben von Aufsätzen).
- Lehrpläne, die das Involvement der Schülerinnen und Schüler durch die Produktion violenter Programme zu erhöhen versuchen, können allerdings kontraproduktive Effekte auslösen (vgl. Doolittle 1980).
- Offensichtlich sind die Effekte von Lehrinheiten zum Thema „Medien und Gewalt“ nicht unbedingt von langer Dauer, d. h. vermutlich ist eine Wiederholung entsprechender Maßnahmen über einen längeren Zeitraum sinnvoll.

³⁴⁵ Erfolge werden auch von einem ähnlichen Programm des „New York State Office of Children and Family“ berichtet (vgl. Behson 2002, S. 38–40; Kaiser Family Foundation 2003b).



10.4 Medieninhalte mit Anti-Gewalt-Botschaften

Eine dritte Kategorie von medienbezogenen Interventionen sind Medienproduktionen, d. h. Fernsehprogramme, Filme und Dokumentationen, die mit Gewalt verbundene Probleme verdeutlichen. Zur Wirksamkeit solchen Materials bei der Veränderung von gewaltbezogenen Einstellungen und Verhaltensweisen haben Cantor und Wilson (2003, S. 388–395) sieben Studien identifiziert, von denen eine nach 1998 publiziert wurde:

Wilson u. a. (1999) führten ein Feldexperiment mit 513 11- bis 16-jährigen Schülerinnen und Schülern (49% Mädchen, 51% Jungen) durch. Die elf Experimentalklassen (zehn Klassen fungierten als Kontrollgruppe) beschäftigten sich im Rahmen eines dreiwöchigen Programms jeweils drei Tage lang mit drei Fällen von Teenagern, die vor Gericht standen, weil durch ihr Verhalten jemand zu Tode gekommen war. Sie sahen zunächst ein von dem Kabelkanal „Court TV“³⁴⁶ zusammengestelltes Video mit Fakten über den Fall, Aufnahmen vom Prozess und Interviews mit den Betroffenen (Täter und ihre Familien, Familien der Opfer). Im Anschluss daran fanden Diskussionen und Rollenspiele statt, und die Schülerinnen und Schüler befassten sich in Hausaufgaben mit den Implikationen des Falls. Außerdem erhielten sie Informationen über das Rechtssystem.

Als Ergebnis zeigte sich bei der Experimentalgruppe ein Anstieg des Wissens über das amerikanische Gerichtssystem. Die Fähigkeit, die Gefühle anderer zu identifizieren, veränderte sich ebenso wenig wie die Risikowahrnehmung, was die Verfasser aber mit dem ohnehin hohen Ausgangsniveau der hierzu erhobenen Werte erklären. Die Empathiefähigkeit der Probanden in der Experimentalgruppe stieg allerdings signifikant an. Auch wurde im Posttest bei der Experimentalgruppe eine geringere verbale Aggressivität gemessen als im Pretest. Die körperliche Aggressivität blieb in der Experimentalgruppe konstant, was die Forscher allerdings als Erfolg verbuchen, da die Werte in der Kontrollgruppe im gleichen Zeitraum anstiegen. Allerdings sind insbesondere die Befunde zum Aggressionsverhalten insofern mit Vorsicht zu behandeln, als die Messung über Selbstangaben der Befragten erfolgte.³⁴⁷

Die Aussage, dass derartige Programme positive Effekte bewirken können, deckt sich allerdings, wie Cantor und Wilson (2003, S. 388–395) konstatieren, mit den Befunden einiger älterer Studien, von denen sich die meisten mit Programmen zur Verminderung sexueller Gewalt befasst haben.

³⁴⁶ Dieses „Choices-and-Consequences“-Programm wurde von „Court-TV“ als Antwort auf die „National Television Violence Study“ (vgl. Kapitel 3.1.2) entwickelt. Bei der Untersuchung handelt es sich um eine im Auftrag von „Court TV“ durchgeführte Evaluationsstudie (vgl. Wilson u.a. 1999, S. 1–3).

³⁴⁷ Verbale und physische Aggression wurde über die von den Probanden vorgenommene Einstufung verschiedener Aussagen als zutreffend, manchmal zutreffend oder nicht zutreffend vorgenommen (z.B. „I am mean to others“ oder „I physically attack people“). Die Messung der Fähigkeit, die Gefühle anderer zu identifizieren, und der Empathiefähigkeit erfolgte über drei Kurzgeschichten über Teenager in emotionalen Situationen. Im Anschluss daran sollten die Probanden die Gefühle des Protagonisten identifizieren und angeben, welche Gefühle die Geschichte bei ihnen selbst auslöste (hohe Empathiewerte erhielten diejenigen, bei denen die beiden Gefühlseinschätzungen übereinstimmten).



Eine weitere Untersuchung zur Wirksamkeit von Anti-Gewalt-Botschaften ist im Rahmen der „National Television Violence Study“ entstanden (vgl. Bernhardt/Brown/Golden 1998; vgl. auch Bernhardt/Sorenson/Brown 2001).³⁴⁸ In dieser Untersuchung wurden drei Varianten einer Anti-Gewalt-Botschaft mit einer Gruppe von 92 Versuchspersonen im Alter von 11 bis 15 Jahren getestet. Die zu vermittelnde Botschaft bestand in der Gefährlichkeit des Waffengebrauchs. In einer Version löste sich aus der Waffe eines männlichen Teenagers während einer Verfolgungsjagd ein Schuss, der ihn in den Rücken traf und zu einer Querschnittslähmung führte. In einer anderen Version wurde der Teenager in die Brust getroffen und getötet, und in einer dritten erlitt er keinerlei physische Konsequenzen. Es zeigte sich, dass die Version, in der der Protagonist getötet wurde, den größten Einfluss auf die Einstellungen der Versuchspersonen zu den Folgen des Waffengebrauchs hatte, gefolgt von der Version, in der er gelähmt wurde.³⁴⁹ Allerdings war die Frage nach der Wahrscheinlichkeit schwerer Verletzungen durch Waffengebrauch direkt nach der Rezeption der entsprechenden Botschaft sehr suggestiv, und es ist fraglich, wie lange der entsprechende Effekt anhält und ob daraus ein Einfluss auf das eigene Verhalten resultiert.

Der Versuch, die Ergebnisse der gesichteten Untersuchungen zu verallgemeinern, führt zu folgenden Feststellungen (die aufgrund der geringen Zahl von Studien allerdings noch mit großer Unsicherheit behaftet sind) (vgl. Cantor/Wilson 2003, S. 395):

- Möglicherweise erhöhen Aktivitäten, die das Involvement der Versuchspersonen mit dem Thema verstärken (z. B. Verfassen von Aufsätzen wie in der Studie von Wilson u. a. 1999), die positiven Effekte medienpädagogischer Botschaften.³⁵⁰
- Botschaften die zweideutig sind oder das Thema „Gewalt“ aus verschiedenen Perspektiven darstellen (z. B. auch Statements enthalten, in denen das Opfer kritisiert wird), können Bumerang-Effekte auslösen.³⁵¹
- Es scheint wirkungsvoller zu sein, die Konsequenzen einer Tat für das Opfer zu behandeln, als sich auf den Täter zu konzentrieren³⁵² – es sei denn, dieser leidet unter den Folgen seiner Tat und zeigt sich reuig bzw. erleidet selbst negative Konsequenzen.

³⁴⁸ Zuvor hatte ein Test verschiedener Anti-Gewalt-Botschaften ergeben, dass keine davon gewaltpräventive Wirkung aufwies. Darüber hinaus war eine Inhaltsanalyse von 100 Anti-Gewalt-Botschaften zu dem Ergebnis gekommen, dass diese – wenn sie gewalthaltige Szenen zeigten – nur selten negative Konsequenzen für den Täter enthielten (vgl. Biocca u.a. 1996; 1997).

³⁴⁹ Bernhardt, Sorenson und Brown (2001) berichten von den Befunden einer ähnlich angelegten Untersuchung mit mehr Versuchspersonen und mit nur zwei Varianten (Tod bzw. keine Konsequenzen), die zu vergleichbaren Ergebnissen gelangte.

³⁵⁰ Es gab allerdings auch eine Studie (Linz/Fuson/Donnerstein 1990), in der eine solche Intensivierung der Botschaft keinen Unterschied machte.

³⁵¹ Solche Bumerang-Effekte stellten z.B. Filotas (1993), Winkel/DeKleuver (1997) und Wilson u.a. (1992) fest.

³⁵² Vgl. dazu Winkel/DeKleuver 1997.



10.5 Bewertung

Insgesamt sprechen die Befunde empirischer Untersuchungen dafür, dass medienpädagogische Maßnahmen in der Lage sind, negativen Effekten von Fernsehgewalt entgegenzuwirken. Cantor und Wilson (2003, S. 395) fanden in 20 von 25 gesichteten Studien mindestens einen positiven Effekt der jeweiligen Interventionsstrategien. Allerdings leidet die Forschung zu diesem Thema unter dem Problem, dass die Befunde leicht durch „soziale Erwünschtheit“ verzerrt werden können. Wenn die Probanden den Sinn der medienpädagogischen Maßnahmen erkennen (was ja intendiert ist), dürfte ihnen auch der Sinn der Untersuchung klar sein, was möglicherweise nicht der tatsächlichen Einstellung entsprechende Antworten in die erwünschte Richtung provoziert.

Problematisch ist auch, dass zwar häufig Einstellungsänderungen, allerdings nur sehr selten tatsächliche Verhaltensänderungen untersucht worden sind, was die Aussagekraft der Ergebnisse einschränkt. Auch fehlt es an Langfriststudien, die Aufschluss darüber geben könnten, wie kontinuierlich die entsprechenden Maßnahmen angewendet werden müssen und wie lange ihre Wirkung anhält. Eine weitere Forschungslücke besteht in der konkreteren Bestimmung derjenigen Aspekte bislang durchgeführter, in ihren Zielen und pädagogischen Elementen oft vielfältiger Programme, die für die beobachteten positiven Wirkungen verantwortlich sind.

Allgemein lässt sich sagen, dass die jeweiligen Maßnahmen gut auf die jeweilige Zielgruppe zugeschnitten werden müssen. Detailliertere Befunde stehen noch aus, bisherige Ergebnisse deuten aber darauf hin, dass dabei v. a. Alter, Medienerfahrung und Geschlecht berücksichtigt werden müssen.

Zusammenfassend lässt sich Folgendes festhalten:

- Restriktive Interventionsstrategien, d. h. eine Reduktion des Fernsehkonsums, hat sich als sinnvolle Maßnahme zur Reduktion schädlicher Wirkungen violenter TV-Inhalte erwiesen, auch wenn die Gefahren von Fernsehgewalt nicht thematisiert werden. Von Eltern angewandt, bergen sie allerdings die Gefahr, das Verhältnis zu den Kindern zu belasten, Gewaltinhalte erst richtig interessant zu machen und den Gewaltfilmkonsum auf den Freundeskreis zu verlagern. Solche Maßnahmen sind am ehesten bei jüngeren Kindern sinnvoll, während sie bei älteren kontraproduktiv wirken können.
- Mit Kindern gemeinsam fernzusehen, ist sinnvoll, allerdings nur dann, wenn Gewaltinhalte eindeutig negativ kommentiert werden.
- Inhaltliche Elemente, die die Effekte von Interventionsstrategien zu verbessern scheinen, sind Hinweise, die für die Opferperspektive sensibilisieren. Botschaften, die die Unterscheidungsfähigkeit von Fiktion und Realität erhöhen sollen, sind



offenbar nur von beschränktem Nutzen. Wirksam sind sie eher für jüngere Kinder. Für ältere enthalten sie keine neuen Informationen, ganz junge Kinder können sie noch nicht verstehen.

- Zu vermeiden sind Botschaften, die zu viele Perspektiven von Gewalttaten beinhalten, v. a. wenn sie sich zu sehr mit dem Täter beschäftigen.
- Jüngere Kinder profitieren eher davon, wenn sie medienpädagogische Botschaften in Form von Statements bzw. Informationen erhalten, älteren Kindern sollte stärker Gelegenheit gegeben werden, die erwünschten Schlüsse selbst zu ziehen.
- Die Wirksamkeit medienpädagogischer Lektionen kann generell durch Aufgaben verbessert werden, die die aktive Beschäftigung und das Involvement der Teilnehmer mit dem Thema erhöhen (z. B. Verfassen von Aufsätzen).
- Kontraproduktive Effekte können von Lektionen ausgehen, zu denen die eigene Produktion gewalthaltiger Videos gehört.
- Grundsätzlich gilt, dass es sinnvoll ist, mit der Medienerziehung schon bei sehr jungen Kindern zu beginnen, damit Ansichten und Verhaltensweisen noch nicht zu sehr verfestigt sind, und um eine Basis für die Zeit zu legen, in der Heranwachsende stärker von ihrem Freundeskreis als vom Elternhaus beeinflusst werden.

Zusammenfassung:

Die Befunde von Untersuchungen zu elterlichen Interventionsstrategien, medienpädagogischen Unterrichtseinheiten und medial vermittelten Anti-Gewalt-Botschaften deuten darauf hin, dass sowohl die Reduktion des (violenten) Medienkonsums als auch eine Verbesserung der Medienkompetenz im Sinne eines kritischeren Umgangs mit Medieninhalten (und dabei v. a. die Betonung der Opferperspektive) schädliche Effekte von Mediengewalt verringern bzw. ihnen vorbeugen kann. Insbesondere im Hinblick auf die Gestaltung medienpädagogischer Programme gibt es noch erheblichen Forschungsbedarf, um wirksame Elemente zu identifizieren und kontraproduktive Bumerangeffekte zu vermeiden. Wichtig ist es in jedem Fall, die konkreten Maßnahmen der jeweiligen Zielgruppe anzupassen (zu berücksichtigen sind v. a. Alter, Geschlecht und frühere Medienerfahrung).



XI.

Zusammenfassung

Die vorliegende Bestandsaufnahme hat gezeigt, dass die Auswirkungen medialer Gewaltdarstellungen ein Thema ist, das die Forschung in den verschiedensten Disziplinen nach wie vor intensiv beschäftigt. Seit 1998 ist eine solche Vielzahl von Untersuchungen erschienen, dass eine Gesamtschau der Befunde notwendig und sinnvoll war. Die Quantität der neuen Studien sagt allerdings noch nichts über deren Qualität aus. Leistungen und Lücken bzw. Schwächen der Medien-und-Gewalt-Forschung sollen im Folgenden in einer abschließenden Bilanz zusammengefasst werden. Dabei soll eine Charakterisierung des Forschungsstandes im Hinblick auf Gegenstand und Fragestellung, theoretische Ansätze sowie das methodische Vorgehen erfolgen, um im Anschluss daran den Kenntnisstand auf den Punkt zu bringen und die wünschenswerte Richtung der weiteren Forschung zu skizzieren.

Was die **Fragestellungen** bzw. den **Gegenstand** der Medien-und-Gewalt-Forschung betrifft, so ist zu konstatieren, dass sich nach wie vor die Mehrzahl der Untersuchungen mit den Wirkungen *fiktiver* Gewalt und dabei v. a. mit Gewalt in *Film und Fernsehen* befasst.

Intensiveres Interesse finden mittlerweile auch violente *Computerspiele*, von denen angenommen wird, dass sie aufgrund ihres interaktiven Charakters, der die Involviertheit der Spieler steigert, stärkere negative Effekte verursachen könnten als z. B. Fernsehinhalte. Die Befunde haben für diese Annahme allerdings noch keine Unterstützung erbracht. Sie sind äußerst heterogen und aufgrund diverser methodischer Probleme noch mit Vorsicht zu bewerten.

Ein ebenfalls sehr aktueller, aber noch am Anfang stehender Forschungsbereich ist die Forschung zur Wirkung von Gewaltdarstellungen im *Internet*. In Bezug auf Gefahren von Gewalt im Internet werden zwar viele Befürchtungen geäußert und Möglichkeiten der Filterung entsprechender Inhalte diskutiert, empirische Wirkungsstudien liegen jedoch so gut wie nicht vor. Einige Studien haben sich mit möglichen Ansteckungseffekten von Internetinhalten bei Selbstmorden befasst, diese Untersuchungen sind jedoch noch explorativer Natur.

Gewalt in der *Musik* bzw. in *Musikvideos* ist ein schon länger, wenn auch mit geringer Intensität verfolgter Forschungsbereich. Belege für eine tatsächliche Gefährdung durch Musikgenres wie Heavymetal oder Rap sind rar. Grundlegende Fragen wie die danach, ob es eher die Musik als solche oder stärker Texte bzw. bei Musikvideos Bilder sind, die negative Folgen nach sich ziehen können, sind noch immer ungeklärt; zumeist werden sie nicht einmal gestellt.

↑ Verbale, psychische Gewalt, wie sie z. B. im *Radio* vorkommt, ist ebenso wie Gewalt in *Printmedien* (z. B. Comics) ein Randbereich der Forschung. →

Was die Fragestellungen der Medien-und-Gewalt-Forschung betrifft, so untersucht ein großer Teil der vorliegenden Studien noch immer mit nur geringfügigen Modifikationen mit denselben Methoden dieselben Themenaspekte. Der Erkenntnisfortschritt dieser Studien ist gering. Dies gilt auch für solche Untersuchungen, die immer speziellere Fragestellungen entwickeln und mit hochkomplexen, kaum noch nachvollziehbaren Forschungsdesigns analysieren, deren Befunde letztlich aber kaum noch interpretierbar sind. Hier trifft zu, was C. Wright Mills (1963, S. 96) über den abstrakten Empirismus schrieb: „Die Dürftigkeit der Ergebnisse wird leider nur durch die Kompliziertheit der Methoden und die angewandte Sorgfalt kompensiert“ (wobei in Bezug auf manche Untersuchungen allerdings selbst die methodische Sorgfalt in Frage gestellt werden muss). Das *Kernproblem* der Medien-und-Gewalt-Forschung besteht darin, dass die Untersuchungen zu wenig aufeinander aufbauen. In neuen Forschungsarbeiten finden die Resultate älterer Studien sowie durch diese aufgeworfene Fragestellungen zu wenig Berücksichtigung. Aus diesem Grund ist es schwierig und z. T. unmöglich, die heterogene Forschungslage zu einem Gesamtbild zusammenzufügen. Sofern doch eine Rezeption früherer Untersuchungen erfolgt, so ist diese häufig unkritisch. Es existieren regelrechte „Zitationszirkel“, in denen methodisch fragwürdige Studien immer wieder als Belege für „Erkenntnisse“ angeführt werden, die sie nicht erbracht haben. Auch die stetige Propagierung derartiger Legenden ist einem Erkenntnisfortschritt hinderlich.³⁵³

Eine Fragestellung, zu der im Untersuchungszeitraum durchaus ergiebige Studien durchgeführt wurden, ist die Wirkung *medienpädagogischer Interventionsstrategien*, bei denen zwischen elterlichen Maßnahmen, Schulprogrammen und medienvermittelten Anti-Gewalt-Botschaften unterschieden werden kann. Auch hier sind noch viele Fragen offen, insbesondere die nach den konkreten Elementen, die für z. T. erzielte Erfolge medienpädagogischer Lektionen in Schulen verantwortlich sind. Aus einigen der erhaltenen Befunde lassen sich aber durchaus praxistaugliche Ratschläge ableiten. Allerdings liegen bislang fast ausschließlich US-amerikanische Untersuchungen vor. Deren Übertragbarkeit auf andere Länder bedarf der Überprüfung.

Eine Betrachtung der **Theorieansätze** zur Wirkung von Mediengewalt zeigt, dass auf diesem Gebiet keine wesentliche Weiterentwicklung stattgefunden hat. In diversen Veröffentlichungen anzutreffende phantasievolle Wortneuschöpfungen stehen in keinem Verhältnis zur tatsächlichen Erklärungskraft (vgl. dazu z. B. Kapitel 2.2). Dahinter verbergen sich vielmehr zumeist altbekannte oder höchst spekulative Wirkungsannahmen, die nicht selten lediglich durch eine höchst komplizierte Sprache verbrämt sind. Auch einzelne Versuche zur Integration älterer Wirkungstheorien, wie sie etwa im Rahmen des „*General Aggression Model*“ vorgenommen werden, reichen letztlich über bereits Bekanntes nicht hinaus. Dennoch erfreuen sie sich großer Beliebtheit und werden zur Interpretation bzw. Einordnung empirischer Befunde herangezogen. Dass



³⁵³ Vgl. hierzu z.B. die Studie von Centerwall 1992 (vgl. Kapitel 3.5.2).



die Ergebnisse dem Modell nicht widersprechen, kann allerdings noch keineswegs als stichhaltiger Beleg dafür angesehen werden, dass sich die Abläufe genau so wie im Modell vermutet vollziehen. Je komplexer die Modelle werden, desto stärker stellt sich auch dieses Problem.

Als Konzept, das durchaus einen Erkenntnisfortschritt erbracht hat, ist allerdings der „*kognitiv-physiologische Ansatz*“ von Jürgen Grimm zu bewerten. Dieser Ansatz beschreibt zwar stärker eine Forschungsanlage als eine Wirkungstheorie, hat jedoch zu interessanten Resultaten geführt. Die von Grimm konstatierte Bedeutung der *Opferperspektive* (und damit der Angst- und Empathieauslösung) als Ausgangspunkt für die Wirkung von Mediengewalt wirft ein neues Licht auf ältere Wirkungstheorien, die eine täterfokussierte Rezeptionsweise unterstellen (wie z. B. die Vorstellung von einer Nachahmung von Gewalthandlungen). Solche Theorien werden durch Grimms Befunde nicht völlig widerlegt, es wird aber eine differenziertere Betrachtungsweise nahe gelegt, zu der auch die stärkere Einbeziehung von Rezipienten- und Gewaltdarstellungsvariablen gehört. Auf diesem Wege lassen sich sowohl aggressionsmindernde als auch aggressionsfördernde Auswirkungen von Mediengewalt besser erklären. Grimms Interpretationen sind allerdings für die empirische Basis, auf der sie beruhen, recht weit reichend.

Bislang fehlt es an Studien, die die entsprechenden Überlegungen aufgreifen und im Rahmen weiterer Untersuchungen fortführen.

Kaum Fortschritte sind im Hinblick auf die **methodische Entwicklung** zu verzeichnen. Die meisten Studien beruhen auf *Laborexperimenten*, bei denen noch immer teilweise äußerst fragwürdige Versuchsanlagen zum Einsatz kommen. Die gewählten Operationalisierungen sind zwar häufig sehr phantasievoll, damit aber noch lange nicht valide (z. B. Auslösen unangenehmer Geräusche oder Versenken der Hand einer anderen Person in Eiswasser als Aggressionsmaße oder Verwendung einer angeblichen „mood freezing pill“, um die Überzeugung von der Veränderbarkeit eigener Stimmungen zu manipulieren, usw.). Hinzu kommt, dass die „Wirkung“ von Gewalt häufig nur über kognitive und affektive Effekte, nicht aber über eine Beeinflussung des *Verhaltens* untersucht wird.

Auch die Methode der *Befragung* wird häufig angewandt. Bei der Interpretation der Ergebnisse wird jedoch die Problematik von Selbstangaben, insbesondere im Hinblick auf Motive für die Mediengewaltnutzung sowie mögliche Folgen des Gewaltkonsums, nicht immer ausreichend berücksichtigt.

Einige Untersuchungen bedienen sich auch *qualitativer Methoden*, v. a. Intensivinterviews mit einigen wenigen Probanden oder auch Verhaltensbeobachtungen. Solche Verfahren sind insbesondere für explorative Untersuchungen, bei komplexen Zusammenhängen und bei schwierig zu erreichenden bzw. schwierig zu untersuchenden Probandengruppen (z. B. Kinder, delinquente Jugendliche usw.) sinnvoll. Nicht selten werden die Befunde allerdings unzulässig verallgemeinert, überinterpretiert oder auch in anekdotischer Manier zur Illustration von Wirkungsspekulationen der Autoren herangezogen.



Die meisten Studien untersuchen darüber hinaus nur kurzfristige Effekte, obwohl der Fragestellung (methodisch allerdings erheblich aufwendigere) *Langfriststudien* angemessener wären, da sie kumulative Medienwirkungen untersuchen und Aussagen über die Richtung von Kausalzusammenhängen treffen können (beeinflusst Mediengewalt die Aggressivität, wählen aggressive Individuen violente Medieninhalte aus, oder ist von einer Wechselwirkung auszugehen?). Vorliegende Langzeituntersuchungen weisen oft ein Defizit in der Berücksichtigung von Drittvariablen auf.

Meta-Analysen werden ebenfalls selten durchgeführt. Abgesehen von dem methodischen Aufwand, sind die Möglichkeiten dieser Methode auch dadurch beschränkt, dass zu spezielleren Fragestellungen zumeist wenige vergleichbare Studien existieren. Die vorliegenden Meta-Analysen weisen größtenteils das Problem auf, dass sie auch methodisch fragwürdige Untersuchungen einbeziehen bzw. ihre Auswahl- und Beurteilungskriterien nicht genügend dokumentiert werden, um die Aussagekraft der Befunde angemessen bewerten zu können. Als „Wundermittel“ zur Einschätzung des Forschungsstandes dürfen sie nicht betrachtet werden.

Was *Inhaltsanalysen* betrifft, so ist hier insofern ein gewisser Fortschritt festzustellen, als sich über die reine Zählung von Gewaltakten hinaus die Berücksichtigung von Kontextfaktoren durchgesetzt hat. Auf diese Weise wird nicht mehr nur die Quantität von Gewaltakten gezählt, sondern zumindest die Menge einer bestimmten Art von Gewaltdarstellungen erhoben. Wirkungsaussagen können auf Basis dieser Methode dennoch nicht getroffen werden. Interessant und methodisch innovativ ist in diesem Kontext allerdings die Untersuchung von Werner Früh, der Inhaltsanalysedaten mit einer Rezeptionsuntersuchung kombiniert und den daraus resultierenden „Rezeptionswert“ mit Einschaltquoten gewichtet hat, so dass er fundiertere, zielgruppenspezifischere Aussagen über die Gefährlichkeit verschiedener gewalthaltiger Programme treffen kann. Solche Studien besitzen allerdings Seltenheitswert.

Bei aller methodischen Kritik ist zu berücksichtigen, dass viele theoretisch wünschenswerte Versuchsanlagen aufgrund forschungspraktischer Gründe nicht möglich sind und der Wunsch nach der „perfekten“ Methode daher an die Grenzen der Realisierbarkeit stößt: Dolf Zillmann und James B. Weaver (1999, S. 147) haben diese Problematik pointiert so beschrieben: „It seems that critics of media-violence research could only be satisfied with longitudinal experimental studies in which, within gender and a multitude of personality variables, random assignment is honoured and exposure to violent fare is rigorously controlled – that is, with research that in a free society simply cannot be conducted.“ Diese Problematik gilt für die meisten Fragestellungen der Medienwirkungsforschung, in Bezug auf die Untersuchung von Gewalt kommt ein ethisches Problem bei der Provokation und Messung von Gewaltverhalten hinzu.

Dies ändert allerdings nichts an der Tatsache, dass nicht selten der Untersuchungsfrage nicht angemessene Methoden zum Einsatz kommen und für die Analyse neuer Fragestellungen notwendige methodische Adaptionen und Neuentwicklungen zu wenig stattfinden. Auffälligstes Beispiel hierfür ist die Computerspielforschung, bei der oft ungeeignetes Stimulusmaterial zum Einsatz kommt (Spiele, die sich über den Gewalt-



gehalt hinaus in anderen wichtigen Merkmalen unterscheiden) und nicht gewährleistet ist, dass alle Rezipienten einer Versuchsgruppe einer vergleichbaren Gewaltintensität ausgesetzt sind (so können versierte Spieler in derselben Zeit und mit demselben Spiel mehr Gewaltakte „erleben“ als weniger geübte; vgl. Kapitel 4.7). Auch für die Erforschung der Wirkungen von Internetgewalt sind noch keine adäquaten Instrumente entwickelt worden. Daher muss noch immer als gültig betrachtet werden, was Mike Friedrichsen und Stefan Jenzowsky (1995, S. 323) bereits in Bezug auf die Forschung der 90er Jahre konstatierten, nämlich dass „einer Vielzahl von neuen Untersuchungsfragen eine nur geringe Weiterentwicklung der Designs und Forschungsmethoden gegenübersteht.“

Versucht man trotz der erwähnten vielfältigen Probleme eine Bilanz zu ziehen, so ist zunächst festzuhalten, dass die Annahme einer generellen Ungefährlichkeit von Mediengewalt fast nicht mehr vertreten wird.³⁵⁴ Weitreichende Übereinstimmung herrscht auch darüber, dass die Auswirkungen von Mediengewalt jedoch differenziert betrachtet werden müssen. Die Korrelationsmaße der meisten Untersuchungen sprechen für einen kleinen bis mittelstarken Zusammenhang zwischen Mediengewalt und Aggressivität des Rezipienten. Auch stellt Mediengewalt nur *einen* Faktor innerhalb eines komplexen Bündels von Ursachen für die Entstehung gewalttätigen Verhaltens dar. Dabei ist allerdings zu berücksichtigen, dass sich hinter einem geringen Einfluss für den Durchschnitt der Medieninhalte und Rezipienten durchaus stärkere Effekte für bestimmte Inhalte und bestimmte Rezipienten verbergen können. Nicht alle Medieninhalte wirken gleich, und nicht jeder Mediennutzer ist in gleicher Weise von potenziellen Gefahren der Mediengewalt betroffen. Aus diesem Grund stellt die Untersuchung besonders risikobehafteter Medieninhalte und besonders gefährdeter Mediennutzer ein wichtiges Forschungsfeld dar.

Eine Verallgemeinerung der bisherigen Befunde ist aufgrund z. T. widersprüchlicher und methodisch problematischer Studien nur eingeschränkt möglich. Unter diesem Vorbehalt kann die bisherige Forschungslage mit aller Vorsicht folgendermaßen zusammengefasst werden: Auswirkungen von Mediengewalt auf Aggressionsverhalten sind am ehesten bei jüngeren, männlichen Vielsehern zu erwarten, die in Familien mit hohem Fernseh(gewalt)konsum aufwachsen und in ihrem unmittelbaren sozialen Umfeld (d. h. in Familie, Schule und Peergroups) viel Gewalt erleben (so dass sie hierin einen „normalen“ Problemlösungsmechanismus sehen), bereits eine violente Persönlichkeit besitzen und Medieninhalte konsumieren, in denen Gewalt auf realistische Weise und/oder in humorvollem Kontext gezeigt wird, gerechtfertigt erscheint und von attraktiven, dem Rezipienten möglicherweise ähnlichen Protagonisten mit hohem Identifikationspotenzial ausgeht, die erfolgreich sind und für ihr Handeln belohnt bzw. zumindest nicht bestraft werden und dem Opfer keinen sichtbaren Schaden zufügen („saubere Gewalt“). Es ist allerdings zu berücksichtigen, dass die genannten Faktoren nicht unabhängig voneinander sind, sondern miteinander interagieren

können (indem z. B. Eigenschaften des Rezipienten sowie dessen Erfahrungen in seinem sozialen Umfeld die Wahrnehmung von Gewaltdarstellungen beeinflussen usw.). Im Hinblick auf sinnvolle *medienpädagogische Interventionsstrategien* zur Verhinderung bzw. Abmilderung negativer Folgen von Mediengewalt haben sich restriktive Maßnahmen (d. h. Verbote) v. a. für jüngere Kinder als durchaus wirksam erwiesen. Es besteht allerdings v. a. für ältere Kinder auch die Gefahr kontraproduktiver Wirkungen (Belastung des Verhältnisses zu den Kindern, Erhöhung des Reizes von Mediengewalt, Verlagerung des Mediengewaltkonsums auf den Freundeskreis). Gemeinsames Fernsehen mit Kindern erscheint daher als sinnvollere Strategie, allerdings nur dann, wenn Gewalt eindeutig negativ kommentiert wird, um auf diese Weise den kritischen Umgang mit Medieninhalten zu fördern. Besonders effektiv ist dabei offensichtlich eine Sensibilisierung von Kindern für die Opferperspektive. Kommentare, die auf die Realitäts-Fiktions-Unterscheidung abzielen, haben dagegen gemischte Resultate erbracht. Während jüngere Kinder stärker von Statements profitieren, empfehlen sich für ältere Kinder Maßnahmen, die die aktive Auseinandersetzung mit dem Thema fördern wie Fragen bzw. im Zusammenhang mit schulischen medienpädagogischen Programmen auch das Verfassen von Aufsätzen usw. In jedem Fall ist es wichtig, Interventionsstrategien der jeweiligen Zielgruppe anzupassen, um kontraproduktive Bumerangeffekte zu vermeiden.

Letztlich bestätigen aktuelle Forschungsbefunde die schon länger gültige Aussage, dass *manche* Formen von Mediengewalt für *manche* Individuen unter *manchen* Bedingungen negative Folgen nach sich ziehen können. In der Konkretisierung der für die Gefährlichkeit verantwortlichen Faktoren sind ebenso einige Fortschritte erzielt worden wie in der Erforschung medienpädagogischer Interventionsstrategien. Das genaue Zusammenspiel von Risikofaktoren bedarf aber ebenso wie die Identifikation der tatsächlich wirksamen Elemente medienpädagogischer Strategien für verschiedene Zielgruppen (die zudem bislang v. a. für die USA analysiert wurden und nicht unbedingt auf andere Länder übertragbar sind) noch der weiteren Untersuchung.

Diese Folgerung aus der bisherigen Forschung zum Thema „Medien und Gewalt“ entspricht nicht dem Bedürfnis weiter Teile der Öffentlichkeit nach eindeutigen Antworten auf die Frage nach der Gefährlichkeit von Mediengewalt. Jede einfache Antwort auf die komplexe Entstehung von Gewalt und die Rolle der Medien dabei muss vor dem Hintergrund wissenschaftlicher Befunde jedoch als unseriös betrachtet werden. Gewalt in den Medien darf in seinem Gefährdungspotenzial nicht verharmlost werden, es ist aber auch nicht angebracht, Mediengewalt zum Sündenbock für Gewalt in der Gesellschaft zu stempeln.



XII.

Literatur

A

- „AGGRESSIVE YOUTHS, VIOLENT VIDEO GAMES TRIGGER UNUSUAL BRAIN ACTIVITY” (ONLINE IM INTERNET UNTER:
[HTTP://WWW.MEDICINE.INDIANA.EDU/NEWS_RELEASES/ARCHIE_02/VIOLENT_GAMES02.HTML](http://www.medicine.indiana.edu/news_releases/archie_02/violent_games02.html), 30.6.2004).
- ALAO, ADEKOLA O./YOLLES, JENNIFER C./ARMENTA, WENDY: CYBERSUICIDE: THE INTERNET AND SUICIDE. IN:
AMERICAN JOURNAL OF PSYCHIATRY 156 (1999), S. 1836F.
- ALBRECHT, HANS-JÖRG: IMAGES OF CRIME: REPRESENTATIONS OF CRIME AND THE CRIMINAL IN SCIENCE, THE ARTS,
AND THE MEDIA. FREIBURG I. BRSG. 2001.
- ALLENSBACHER BERICHTE, NR. 12, 2002.
- ALLOWAY, NOLA/GILBERT, PAM: VIDEO GAME CULTURE: PLAYING WITH MASCULINITY, VIOLENCE AND PLEASURE. IN:
HOWARD, SUE (ED.): WIRED-UP. YOUNG PEOPLE AND THE ELECTRONIC MEDIA. LONDON/BRISTOL, PA 1998,
S. 95–114.
- ALUJA-FABREGAT, ANTON: PERSONALITY AND CURIOSITY ABOUT TV AND FILMS VIOLENCE IN ADOLESCENTS. IN:
PERSONALITY AND INDIVIDUAL DIFFERENCES 29 (2000), S. 379–392.
- ALUJA-FABREGAT, ANTON/TORRUBIA-BELTRI, RAFAEL: VIEWING OF MASS MEDIA VIOLENCE, PERCEPTION OF
VIOLENCE, PERSONALITY AND ACADEMIC ACHIEVEMENT. IN: PERSONALITY AND INDIVIDUAL DIFFERENCES
25 (1998), S. 973–989.
- AMERICAN ACADEMY OF PEDIATRICS: CHILDREN, ADOLESCENTS, AND TELEVISION. IN: PEDIATRICS 107 (2001A),
S. 423–426.
- AMERICAN ACADEMY OF PEDIATRICS: MEDIA VIOLENCE. IN: PEDIATRICS 108 (2001B), S. 1222–1226.
- AMERICAN ACADEMY OF PEDIATRICS/AMERICAN PSYCHOLOGICAL ASSOCIATION/AMERICAN MEDICAL ASSO-
CIATION/AMERICAN ACADEMY OF CHILD AND ADOLESCENT PSYCHIATRY: JOINT STATEMENT ON THE
IMPACT OF ENTERTAINMENT VIOLENCE ON CHILDREN. CONGRESSIONAL PUBLIC HEALTH SUMMIT,
26.7.2000 ([HTTP://WWW.AAP.ORG/ADVOCACY/RELEASES/JSTMTEVC.HTM](http://www.aap.org/advocacy/releases/jstmtev.html), 30.6.2004).
- ANDERSON, CRAIG A.: EFFECTS OF VIOLENT MOVIES AND TRAIT HOSTILITY ON HOSTILE FEELINGS AND AGGRESSIVE
THOUGHTS. IN: AGGRESSIVE BEHAVIOR 23 (1997), S. 161–178.
- ANDERSON, CRAIG A.: VIOLENT VIDEO GAMES AND AGGRESSIVE THOUGHTS, FEELINGS, AND BEHAVIORS. IN: CALVERT,
SANDRA L./JORDAN, AMY B./COCKING, RODNEY R. (EDS.): CHILDREN IN THE DIGITAL AGE. WESTPORT, CT/
LONDON 2002, S. 101–119.
- ANDERSON, CRAIG A.: VIDEO GAMES AND AGGRESSIVE BEHAVIOR. IN: RAVITCH, DIANE/VITERITTI, JOSEPH P. (EDS.):
KID STUFF. MARKETING SEX AND VIOLENCE TO AMERICA’S CHILDREN. BALTIMORE/LONDON 2003, S. 143–167.
- ANDERSON, CRAIG A.: AN UPDATE ON THE EFFECTS OF PLAYING VIOLENT VIDEO GAMES. IN: JOURNAL OF
ADOLESCENCE 27 (2004), S. 113–122.
- ANDERSON, CRAIG A./BENJAMIN, ARLIN J./BARTHOLOW, BRUCE D.: DOES THE GUN PULL THE TRIGGER? AUTOMATIC
PRIMING EFFECTS OF WEAPON PICTURES AND WEAPON NAMES. IN: PSYCHOLOGICAL SCIENCE 9 (1998),
S. 308–314.
- ANDERSON, CRAIG A./BUSHMAN, BRAD J.: 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 (2001), S. 353–359.
- ANDERSON, CRAIG A./BUSHMAN, BRAD J.: THE EFFECTS OF MEDIA VIOLENCE ON SOCIETY. IN: SCIENCE 295 (2002A),
S. 2377–2379.



- ANDERSON, CRAIG A./BUSHMAN, BRAD J.: HUMAN AGGRESSION. IN: ANNUAL REVIEW OF PSYCHOLOGY 53 (2002B), S. 27–51.
- ANDERSON, CRAIG A./BUSHMAN, BRAD J.: MEDIA VIOLENCE AND THE AMERICAN PUBLIC REVISITED. IN: AMERICAN PSYCHOLOGIST 57 (2002C), S. 448–450.
- ANDERSON, CRAIG A./CARNAGEY, NICHOLAS L./EUBANKS, JANIE: EXPOSURE TO VIOLENT MEDIA: THE EFFECTS OF SONGS WITH VIOLENT LYRICS ON AGGRESSIVE THOUGHTS AND FEELINGS. IN: JOURNAL OF PERSONALITY AND SOCIAL PSYCHOLOGY 84 (2003), S. 960–971.
- ANDERSON, CRAIG A./DILL, KAREN E.: VIDEO GAMES AND AGGRESSIVE THOUGHTS, FEELINGS, AND BEHAVIOR IN THE LABORATORY AND IN LIFE. IN: JOURNAL OF PERSONALITY AND SOCIAL PSYCHOLOGY 78 (2000), S. 772–790.
- ANDERSON, CRAIG A./HUESMANN L. ROWELL: HUMAN AGGRESSION: A SOCIAL-COGNITIVE VIEW. IN: HOGG, MICHAEL A./COOPER, JOEL (EDS.): HANDBOOK OF SOCIAL PSYCHOLOGY. LONDON 2003, S. 296–323.
- ANDERSON, CRAIG A./MURPHY, CHRISTINE R.: VIOLENT VIDEO GAMES AND AGGRESSIVE BEHAVIOR IN YOUNG WOMEN. IN: AGGRESSIVE BEHAVIOR 29 (2003), S. 423–429.
- ANDERSON, CRAIG A. (U.A.): THE INFLUENCE OF MEDIA VIOLENCE ON YOUTH. IN: PSYCHOLOGICAL SCIENCE IN THE PUBLIC INTEREST 4 (2003), S. 81–110.
- ANDERSON, CRAIG A. (U.A.): VIOLENT VIDEO GAMES: SPECIFIC EFFECTS OF VIOLENT CONTENT ON AGGRESSIVE THOUGHTS AND BEHAVIOUR. IN: ZANNA, MARK P. (ED.): ADVANCES IN EXPERIMENTAL SOCIAL PSYCHOLOGY 36 (2004, IM DRUCK; MANUSKRIFT ONLINE IM INTERNET UNTER: [HTTP://WWW.PSYCHOLOGY.IASTATE.EDU/FACULTY/CAA/ABSTRACTS/2000-2004/04AES.PDF](http://www.psychology.iastate.edu/faculty/CAA/ABSTRACTS/2000-2004/04AES.PDF), 30.6.2004).
- ANDERSON, PETER A./GEURRERO, LAURA K. (EDS.): HANDBOOK OF COMMUNICATION AND EMOTION: RESEARCH, THEORY, APPLICATIONS, AND CONTEXTS. SAN DIEGO, CA (U.A.) 1998.
- APPLIED RESEARCH AND CONSULTING LLC/COLUMBIA UNIVERSITY MAILMAN SCHOOL OF PUBLIC HEALTH/NEW YORK STATE PSYCHIATRIC INSTITUTE: EFFECTS OF THE WORLD TRADE CENTER ATTACK ON NEW YORK CITY PUBLIC SCHOOL STUDENTS: INITIAL REPORT TO THE NEW YORK CITY BOARD OF EDUCATION (6.5.2002) (ONLINE IM INTERNET UNTER: [HTTP://WWW.NYCENET.EDU/OFFICES/SPSS/WTC_NEEDS/FIRSTREP.PDF](http://www.nycenet.edu/offices/spss/wtc_needs/firstrep.pdf), 30.6.2004).
- ASAMEN, JOY KEIKO/BERRY, GORDON L. (EDS.): RESEARCH PARADIGMS, TELEVISION, AND SOCIAL BEHAVIOR. THOUSAND OAKS, CA/LONDON/NEW DELHI 1998.
- ASK, ALEXANDER/AUGOUSTINOS, MARTHA/WINEFIELD, ANTHONY H.: 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; CHILDREN AND MEDIA VIOLENCE YEARBOOK 2000) 2000, S. 83–92.
- AUFDERHEIDE, PATRICIA: NATIONAL LEADERSHIP CONFERENCE ON MEDIA LITERACY: CONFERENCE REPORT. WASHINGTON, D.C. (ASPEN INSTITUTE) 1993.
- AUSTIN, ERICA WEINTRAUB: EFFECTS OF FAMILY COMMUNICATION ON CHILDREN'S INTERPRETATION OF TELEVISION. IN: BRYANT, JENNINGS/BRYANT, J. ALISON (EDS.): TELEVISION AND THE AMERICAN FAMILY. MAHWAH, NJ² 2001, S. 377–395.
- AUSTIN, ERICA WEINTRAUB/KNAUS, CHRIS/MENEGUELLI, ANA: WHO TALKS HOW TO THEIR KIDS ABOUT TV: A CLARIFICATION OF DEMOGRAPHIC CORRELATES OF PARENTAL MEDIATION PATTERNS. IN: COMMUNICATION RESEARCH REPORTS 14 (1998), S. 418–430.
- AUSTIN, ERICA WEINTRAUB (U.A.): HOW AND WHY PARENTS TAKE ON THE TUBE. IN: JOURNAL OF BROADCASTING & ELECTRONIC MEDIA 43 (1999), S. 175–192.



B

- BAACKE, DIETER: MEDIENPÄDAGOGIK. TÜBINGEN 1997.
- BALINT, MICHAEL: ANGSTLUST UND REGRESSION. BEITRAG ZUR PSYCHOLOGISCHEN TYPENLEHRE. STUTTGART 1959.
- BALLARD, MARY E./LINEBERGER, ROBERT: VIDEO GAME VIOLENCE AND CONFEDERATE GENDER: EFFECTS ON REWARDS AND PUNISHMENT GIVEN BY COLLEGE MALES. IN: SEX ROLES 41 (1999), S. 541–558.
- BANDURA, ALBERT: AGGRESSION. EINE SOZIAL-LERNTHEORETISCHE ANALYSE. STUTTGART 1979A.
- BANDURA, ALBERT: SOZIAL-KOGNITIVE LERNTHEORIE. STUTTGART 1979B (ZUERST 1973).
- BANDURA, ALBERT: DIE SOZIAL-KOGNITIVE THEORIE DER MASSENKOMMUNIKATION. IN: GROEBEL, JO/WINTERHOFF-SPURK, PETER (HRSG.): EMPIRISCHE MEDIENPSYCHOLOGIE. MÜNCHEN 1989, S. 7–32.
- BARKER, MARTIN/ARTHURS, JANE/HARINDRANATH, RAMASWAMI: THE CRASH CONTROVERSY. CENSORSHIP CAMPAIGNS AND FILM RECEPTION. LONDON (U.A.) 2001.
- BARKER, MARTIN/BROOKS, KATE: KNOWING AUDIENCES: JUDGE DREDD, ITS FRIENDS, FANS AND FOES. LUTON 1998.
- BARKER, MARTIN/PETLEY, JULIAN (EDS.): ILL EFFECTS. THE MEDIA/VIOLENCE DEBATE. LONDON/NEW YORK 2001.
- BARNETT, MARK A. (U.A.): LATE ADOLESCENT'S EXPERIENCES WITH AND ATTITUDES TOWARD VIDEOGAMES. IN: JOURNAL OF APPLIED SOCIAL PSYCHOLOGY 27 (1997), S. 1316–1334.
- BAR-ON, MIRIAM E.: THE EFFECTS OF TELEVISION ON CHILD HEALTH: IMPLICATIONS AND RECOMMENDATIONS. IN: ARCHIVES OF DISEASE IN CHILDHOOD 83 (2000), S. 289–292.
- BARTHOLOW, BRUCE D./ANDERSON, CRAIG A.: EFFECTS OF VIOLENT VIDEO GAMES ON AGGRESSIVE BEHAVIOR: POTENTIAL SEX DIFFERENCES. IN: JOURNAL OF EXPERIMENTAL SOCIAL PSYCHOLOGY 38 (2002), S. 283–290.
- BARTHOLOW, BRUCE D. (U.A.): INTERACTIVE EFFECTS OF LIFE EXPERIENCE AND SITUATIONAL CUES ON AGGRESSION: INDIVIDUAL DIFFERENCES IN KNOWLEDGE STRUCTURES AND PRIMING: THE WEAPONS PRIMING EFFECT IN HUNTERS AND NONHUNTERS. IN: JOURNAL OF EXPERIMENTAL SOCIAL PSYCHOLOGY 40 (2004) (IM DRUCK, HIER ZITIERT NACH DER VORAB-VERÖFFENTLICHUNG AUF DER HOMEPAGE EINES DER VERFASSER: [HTTP://WWW.PSYCHOLOGY.IASTATE.EDU/FACULTY/CAA/ABSTRACTS/2000-2004/04BACB.PDF](http://www.psychology.iastate.edu/faculty/CAA/ABSTRACTS/2000-2004/04BACB.PDF), 30.6.2004).
- BAUER, MELANIE ULLA: AUSWIRKUNGEN MEDIALEER GEWALTDARSTELLUNGEN AUF DEVIANTES VERHALTEN JUGENDLICHER. UNV. DIPLOMARBEIT. MAINZ 2000.
- BAUM, ACHIM/SCHMIDT, SIEGFRIED J. (HRSG.): FAKTEN UND FIKTIONEN. ÜBER DEN UMGANG MIT MEDIENWIRKLICHKEITEN. KONSTANZ 2002.
- BAUMANN, ULRICH: DAS VERBRECHENSOPFER IN KRIMINALITÄTSDARSTELLUNGEN DER PRESSE. EINE EMPIRISCHE UNTERSUCHUNG DER PRINTMEDIEN. FREIBURG I. BRSG. 2000.
- BAUME, PIERRE/CANTOR, CHRISTOPHER H./ROLFE, ANDREW: CYBERSUICIDE: THE ROLE OF INTERACTIVE SUICIDE NOTES ON THE INTERNET. IN: CRISIS 18 (1997), S. 73–79.
- BAUME, PIERRE/ROLFE, ANDREW/CLINTON, MICHAEL: SUICIDE ON THE INTERNET: A FOCUS FOR NURSING INTERVENTIONS? IN: AUSTRALIAN & NEW ZEALAND JOURNAL OF MENTAL HEALTH NURSING 7 (1998), S. 134–141.
- BAUMEISTER, ROY F./BUSHMAN, BRAD J.: EMOTIONEN UND AGGRESSIVITÄT. IN: HEITMEYER, WILHELM/HAGAN, JOHN (HRSG.): INTERNATIONALES HANDBUCH DER GEWALT-FORSCHUNG. WIESBADEN 2002, S. 598–618.
- BEATSON, S./HOSTY, G. S.: SUICIDE AND THE INTERNET. IN: PSYCHIATRIC BULLETIN 24 (2000), S. 434.
- BEENTJES, JOHANNES W. J./VAN OORDT, MARIANNE/VAN DER VOORT, TOM H. A.: HOW TELEVISION COMMENTARY AFFECTS CHILDREN'S JUDGEMENT ON SOCCER FOULS. IN: COMMUNICATION RESEARCH 29 (2002), S. 31–45.
- BEHSON, JOE: MEDIA LITERACY FOR HIGH-RISK CHILDREN AND YOUTH. IN: TELE-MEDIUM: THE JOURNAL OF MEDIA LITERACY 48 (2002), S. 38–40.
- BENSLEY, LILLIAN/VAN EENWYK, JULIET: VIDEO GAMES AND REAL-LIFE AGGRESSION: REVIEW OF THE LITERATURE. IN: JOURNAL OF ADOLESCENT HEALTH 29 (2001), S. 244–257.
- ↑ BENZ, UTE: WARUM SEHEN KINDER GEWALTFILME? MÜNCHEN 1998. →

- BERGMANN, SUSANNE (HRSG.): MEDIALE GEWALT. EINE REALE BEDROHUNG FÜR KINDER? BIELEFELD 2000.
- BERKOWITZ, LEONARD: SOME EFFECTS OF THOUGHTS ON ANTISOCIAL AND PROSOCIAL INFLUENCES OF MEDIA EFFECTS: A COGNITIVE-NEOASSOCIATION ANALYSIS. IN: PSYCHOLOGICAL BULLETIN 95 (1984), S. 410–427.
- BERKOWITZ, LEONARD/LEPAGE, ANTHONY: WEAPONS AS AGGRESSION-ELICITING STIMULI. IN: JOURNAL OF PERSONALITY AND SOCIAL PSYCHOLOGY 7 (1967), S. 202–207.
- BERNHARDT, JAY M./BROWN, JANE D./GOLDEN, SHELLEY: TESTING THE EFFECTIVENESS OF PUBLIC SERVICE ANNOUNCEMENTS THAT DEPICT IMMEDIATE PHYSICAL CONSEQUENCES OF HANDGUN VIOLENCE. IN: NATIONAL TELEVISION VIOLENCE STUDY 3. THOUSAND OAKS, CA 1998, S. 323–357.
- BERNHARDT, JAY M./SORENSEN, JAMES R./BROWN, JANE D.: WHEN THE PERPETRATOR GETS KILLED: EFFECTS OF OBSERVING THE DEATH OF A HANDGUN USER IN A TELEVISED PUBLIC SERVICE ANNOUNCEMENT. IN: HEALTH EDUCATION & BEHAVIOR 28 (2001), S. 81–94.
- BERRY, MIKE/GRAY, TIM/DONNERSTEIN, ED: CUTTING FILM VIOLENCE. EFFECTS ON PERCEPTIONS, ENJOYMENT, AND AROUSAL. IN: THE JOURNAL OF SOCIAL PSYCHOLOGY 139 (1999), S. 567–582.
- BEST, JOEL: RANDOM VIOLENCE. HOW WE TALK ABOUT NEW CRIMES AND NEW VICTIMS. BERKELEY/LOS ANGELES/LONDON 1999.
- BILANDZIC, HELENA: GENRESPEZIFISCHE KULTIVIERUNG DURCH KRIMIREZEPTION. IN: ZEITSCHRIFT FÜR MEDIEN-PSYCHOLOGIE 14 (2002), S. 60–68.
- BIOCCA, FRANK (U.A.): ASSESSMENT OF TELEVISION'S ANTI-VIOLENCE MESSAGES. IN: NATIONAL TELEVISION VIOLENCE STUDY 1. THOUSAND OAKS, CA 1996, S. 413–551.
- BIOCCA, FRANK (U.A.): IMPROVING ANTI-VIOLENCE PUBLIC SERVICE ANNOUNCEMENTS THROUGH SYSTEMATIC RESEARCH, EVALUATION, AND ANALYSIS. IN: NATIONAL TELEVISION VIOLENCE STUDY 2. THOUSAND OAKS, CA 1997, S. 323–405.
- BLOOD, R. WARWICK/PIRKIS, JANE: SUICIDE AND THE MEDIA. PART III: THEORETICAL ISSUES. IN: CRISIS 22 (2001), S. 163–169.
- BÖTTGER, ANDREAS: GEWALT UND BIOGRAPHIE – EINE QUALITATIVE ANALYSE REKONSTRUIERTER LEBENSGESCHICHTEN VON 100 JUGENDLICHEN. BADEN-BADEN 1998.
- BOFINGER, JÜRGEN: KINDER – FREIZEIT – MEDIEN. EINE EMPIRISCHE UNTERSUCHUNG ZUM FREIZEIT- UND MEDIENVERHALTEN 10- BIS 17-JÄHRIGER SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER. MÜNCHEN 2001.
- BOK, SISSELA: MAYHEM. VIOLENCE AS PUBLIC ENTERTAINMENT. READING, MA 1998.
- BONDEBJERG, IB (ED.): MOVING IMAGES, CULTURE AND THE MIND. LUTON 2000.
- BONFADELLI, HEINZ: MEDIENWIRKUNGSFORSCHUNG II. ANWENDUNGEN IN POLITIK, WIRTSCHAFT UND KULTUR. KONSTANZ 2000.
- BOOK, DAVID W. (U.A.): EARLY RISK FACTORS FOR VIOLENCE IN COLUMBIAN ADOLESCENTS. IN: AMERICAN JOURNAL OF PSYCHIATRY 160 (2003), S. 1470–1478.
- BORUM, RANDY: ASSESSING VIOLENCE RISK AMONG YOUTH. IN: JOURNAL OF CLINICAL PSYCHOLOGY 56 (2000), S. 1263–1288.
- BROSIUS, HANS-BERND/ESSER, FRANK: ESKALATION DURCH BERICHTERSTATTUNG. MASSEN MEDIEN UND FREMDENFEINDLICHE GEWALT. OPLADEN 1995A.
- BROSIUS, HANS-BERND/ESSER, FRANK: FERNSEHEN ALS BRANDSTIFTER? UNERWÜNSCHTE NEBENEFFEKTE DER BERICHTERSTATTUNG ÜBER FREMDENFEINDLICHE GEWALT. IN: FRIEDRICHSEN, MIKE/VOWE, GERHARD (HRSG.): GEWALTDARSTELLUNGEN IN DEN MEDIEN. THEORIEN, FAKTEN UND ANALYSEN. OPLADEN 1995B, S. 235–257.
- BROSIUS, HANS-BERND/ESSER, FRANK: MASSEN MEDIEN UND FREMDENFEINDLICHE GEWALT. IN: FALTER, JÜRGEN/JASCHKE, HANS-GERD/WINKLER, JÜRGEN R. (HRSG.): RECHTSEXTREMISMUS: ERGEBNISSE UND PERSPEK-



- TIVEN DER FORSCHUNG. SONDERHEFT 27 DER POLITISCHEN VIERTELJAHRESSCHRIFT. OPLADEN 1996, S. 204–218.
- BROWN, JAMES A.: MEDIA LITERACY AND CRITICAL TELEVISION VIEWING IN EDUCATION. IN: SINGER, DOROTHY G./ SINGER, JEROME L. (EDS.): HANDBOOK OF CHILDREN AND THE MEDIA. THOUSAND OAKS, CA/LONDON/ NEW DELHI 2001, S. 681–697.
- BROWN, JANE D./CANTOR, JOANNE: AN AGENDA FOR RESEARCH ON YOUTH AND THE MEDIA. IN: JOURNAL OF ADOLESCENT HEALTH 27 (2000), S. 2–7.
- BROWNE, KEVIN/PENNEL, AMANDA: THE EFFECTS OF VIDEO VIOLENCE ON YOUNG OFFENDERS. IN: HOME OFFICE RESEARCH AND STATISTICS DIRECTORATE: RESEARCH FINDINGS, No. 65, 1998, S. 1–4.
- BRUNNER, CORNELIA/BENNETT, DOROTHY/HONEY, MARGARET: GIRL GAMES AND TECHNOLOGICAL DESIRE. IN: CASSELL, JUSTINE/JENKINS, HENRY (EDS.): FROM BARBIE TO MORTAL COMBAT. GENDER AND COMPUTER GAMES. CAMBRIDGE, MA 1998, S. 72–88.
- BRUNS, THOMAS: VERÄNDERUNGEN DER GEWALTBERICHTERSTATTUNG IM POLITISCHEN INFORMATIONSPROGRAMM DES ÖFFENTLICH-RECHTLICHEN UND PRIVATEN FERNSEHENS VON 1986–1994. EINE LÄNGSSCHNITTANALYSE. KÖLN 1998.
- BRUNS, THOMAS/MARCINKOWSKI, FRANK: POLITISCHE INFORMATION IM FERNSEHEN. EINE LÄNGSSCHNITTSTUDIE ZUR VERÄNDERUNG DER POLITIKVERMITTLUNG IN NACHRICHTEN UND POLITISCHEN INFORMATIONSENDUNGEN. OPLADEN 1997.
- BRYANT, JENNINGS/BRYANT, J. ALISON (EDS.): TELEVISION AND THE AMERICAN FAMILY. MAHWAH, NJ 2001.
- BRYANT, JENNINGS/ROSKOS-EWOLDSEN/CANTOR, JOANNE (EDS.): COMMUNICATION AND EMOTION. ESSAYS IN HONOR OF DOLF ZILLMANN. MAHWAH, NJ/LONDON 2003.
- BRYANT, JENNINGS/ZILLMANN, DOLF (EDS.): MEDIA EFFECTS: ADVANCES IN THEORY AND RESEARCH. HILLSDALE, NJ 1994.
- BRYANT, JENNINGS/ZILLMANN, DOLF (EDS.): MEDIA EFFECTS. ADVANCES IN THEORY AND RESEARCH. HILLSDALE, NJ. 2002.
- BUCHANAN, AUDREY M. (U.A.): WHAT GOES IN MUST COME OUT: CHILDREN'S MEDIA VIOLENCE CONSUMPTION AT HOME AND AGGRESSIVE BEHAVIORS AT SCHOOL. PAPER PRESENTED AT THE INTERNATIONAL SOCIETY FOR THE STUDY OF BEHAVIOURAL DEVELOPMENT (AUGUST 2002), OTTAWA (ONLINE IM INTERNET UNTER: [HTTP://WWW.MEDIAFAMILY.ORG/RESEARCH/REPORT_ISSBD_2002.SHTML](http://www.mediafamily.org/research/report_issbd_2002.shtml), 30.6.2004).
- BUCHMAN, DEBRA D. & FUNK, JEANNE B.: VIDEO AND COMPUTER GAMES IN THE '90S: CHILDREN REPORT TIME COMMITMENT AND GAME PREFERENCE. CHILDREN TODAY 31 (1996), S. 12–15.
- BUCKINGHAM, DAVID: AFTER THE DEATH OF CHILDHOOD. GROWING UP IN THE AGE OF ELECTRONIC MEDIA. CAMBRIDGE, MA 2000.
- BUDELMANN, RUTH: SUBSTANCE AND FLASH: MEDIA LITERACY MEETS JUVENILE JUSTICE. IN: TELEMEDIUM: THE JOURNAL OF MEDIA LITERACY 48 (2002), S. 41f.
- BÜHL, ACHIM (HRSG.): CYBERKIDS. EMPIRISCHE UNTERSUCHUNGEN ZUR WIRKUNG VON BILDSCHIRMSPIELEN. MÜNSTER 2000.
- BUERKEL-ROTHFUSS, NANCY L./BUERKEL, RICK A.: FAMILY MEDIATION. IN: BRYANT, JENNINGS/BRYANT, J. ALISON (EDS.): TELEVISION AND THE AMERICAN FAMILY. MAHWAH, NJ 2001, S. 355–376.
- BÜTTNER, CHRISTIAN: GEWALTENSUR UND LUST AN DER GEWALT. IN: TV DISKURS, NR. 14, 2000, S. 60–67.
- BUNDEJUSTIZMINISTERIUM (HRSG.): KRIMINALITÄT IN DEN MEDIEN. 5. KÖLNER SYMPOSIUM, 27.-29.9.1999, UNIVERSITÄT ZU KÖLN. MÖNCHENGLADBACH 2000.
- BUNDESMINISTERIUM FÜR FAMILIE, SENIOREN, FRAUEN UND JUGEND (HRSG.): EIN NETZ FÜR KINDER – SURFEN OHNE RISIKO? EIN PRAKTISCHER LEITFADEN FÜR ELTERN UND PÄDAGOGEN. BERLIN 2003.



- BURKS, VIRGINIA SALZER (U.A.): KNOWLEDGE STRUCTURES, SOCIAL INFORMATION PROCESSING, AND CHILDREN'S AGGRESSIVE BEHAVIOR. IN: SOCIAL DEVELOPMENT 8 (1999), S. 220–236.
- BURNS, RONALD/CRAWFORD, CHARLES: SCHOOL SHOOTINGS, THE MEDIA, AND PUBLIC FEAR: INGREDIENTS FOR A MORAL PANIC. IN: CRIME, LAW & SOCIAL CHANGE 32 (1999), S. 147–168.
- BURST, MICHAEL: ZUSCHAUERPERSÖNLICHKEIT ALS VORAUSSETZUNG FÜR FERNSEHMOTIVE UND PROGRAMMPRÄFERENZEN. IN: MEDIENPSYCHOLOGIE 11 (1999), S. 157–181.
- BUSHMAN, BRAD J.: EFFECTS OF TELEVISION VIOLENCE ON MEMORY FOR COMMERCIAL MESSAGES. IN: JOURNAL OF EXPERIMENTAL PSYCHOLOGY: APPLIED. 4 (1998A), S. 291–307.
- BUSHMAN, BRAD J.: PRIMING EFFECTS OF MEDIA VIOLENCE ON THE ACCESSIBILITY OF AGGRESSIVE CONSTRUCTS IN MEMORY. IN: PERSONALITY AND SOCIAL PSYCHOLOGY BULLETIN 24 (1998B), S. 537–545.
- BUSHMAN, BRAD J.: DOES VENTING ANGER FEED OR EXTINGUISH THE FLAME? CATHARSIS, RUMINATION, DISTRACTION, ANGER, AND AGGRESSIVE RESPONDING. IN: PERSONALITY AND SOCIAL PSYCHOLOGY BULLETIN 28 (2002), S. 724–731.
- BUSHMAN, BRAD J./ANDERSON, CRAIG A.: MEDIA VIOLENCE AND THE AMERICAN PUBLIC. IN: AMERICAN PSYCHOLOGIST 56 (2001), S. 477–489.
- BUSHMAN, BRAD J./ANDERSON, CRAIG G.: VIOLENT VIDEO GAMES AND HOSTILE EXPECTATIONS: A TEST OF THE GENERAL AGGRESSION MODEL. IN: PERSONALITY AND SOCIAL PSYCHOLOGY BULLETIN 12 (2002), S. 1679–1686.
- BUSHMAN, BRAD J./BAUMEISTER, ROY F./PHILLIPS, COLLEEN M.: DO PEOPLE AGGRESS TO IMPROVE THEIR MOOD? CATHARSIS BELIEFS, AFFECT REGULATION OPPORTUNITY, AND AGGRESSIVE RESPONDING. IN: JOURNAL OF PERSONALITY AND SOCIAL PSYCHOLOGY 81 (2001), S. 17–32.
- BUSHMAN, BRAD J./BAUMEISTER, ROY F./STACK, ANGELA D.: CATHARSIS, AGGRESSION, AND PERSUASIVE INFLUENCE: SELF-FULFILLING OR SELF-DEFEATING PROPHECIES? IN: JOURNAL OF PERSONALITY AND SOCIAL PSYCHOLOGY 76 (1999), S. 367–376.
- BUSHMAN, BRAD J./BONACCI, ANGELICA M.: VIOLENCE AND SEX IMPAIR MEMORY FOR TELEVISION ADS. IN: JOURNAL OF APPLIED PSYCHOLOGY 87 (2002), S. 557–564.
- BUSHMAN, BRAD J./CANTOR, JOANNE: MEDIA RATINGS FOR VIOLENCE AND SEX: IMPLICATIONS FOR POLICY MAKERS AND PARENTS. IN: AMERICAN PSYCHOLOGIST 58 (2003), S. 130–141.
- BUSHMAN, BRAD J./HUESMANN, L. ROWELL: EFFECTS OF TELEVISED VIOLENCE ON AGGRESSION. IN: SINGER, DOROTHY G./SINGER, JEROME L. (EDS.): HANDBOOK OF CHILDREN AND THE MEDIA. THOUSAND OAKS, CA/LONDON/NEW DELHI 2001, S. 223–254.
- BUSHMAN, BRAD J./PHILLIPS, COLLEEN M.: IF THE TELEVISION PROGRAM BLEEDS, MEMORY FOR THE ADVERTISEMENT RECEDES. IN: CURRENT DIRECTIONS IN PSYCHOLOGICAL SCIENCE 10 (2001), S. 43–47.
- BUSHMAN, BRAD J./STACK, ANGELA D.: FORBIDDEN FRUIT VERSUS TAINTED FRUIT: EFFECTS OF WARNING LABELS ON ATTRACTION TO TELEVISION VIOLENCE. IN: JOURNAL OF EXPERIMENTAL PSYCHOLOGY: APPLIED 2 (1996), S. 207–226.
- BUSSELLE, RICK W.: TELEVISION EXPOSURE, PERCEIVED REALISM, AND EXEMPLAR ACCESSIBILITY IN THE SOCIAL REALITY JUDGEMENT PROCESS. IN: MEDIA PSYCHOLOGY 3 (2001), S. 43–67.
- BUSSELLE, RICK W.: TELEVISION EXPOSURE, PARENTS' PRECAUTIONARY WARNINGS, AND YOUNG ADULT'S PERCEPTIONS OF CRIME. IN: COMMUNICATION RESEARCH 30 (2003), S. 530–556.

C

- CALVERT, SANDRA L.: CHILDREN'S JOURNEYS THROUGH THE INFORMATION AGE. BOSTON (U.A.) 1999.
- CALVERT, SANDRA L./JORDAN, AMY B./COCKING, RODNEY R. (EDS.): CHILDREN IN THE DIGITAL AGE. WESTPORT,



- CT/LONDON 2002.
- CANTOR, CHRISTOPHER H. (U.A.): MEDIA AND MASS HOMICIDE. IN: ARCHIVES OF SUICIDE RESEARCH 5 (1999), S. 283–290.
- CANTOR, JOANNE: CHILDREN'S ATTRACTION TO VIOLENT TELEVISION PROGRAMMING. IN: GOLDSTEIN, JEFFREY H. (ED.): WHY WE WATCH. THE ATTRACTIONS OF VIOLENT ENTERTAINMENT. NEW YORK/OXFORD 1998A, S. 88–115.
- CANTOR, JOANNE: „MOMMY, I'M SCARED“: HOW TV AND MOVIES FRIGHTEN CHILDREN AND WHAT WE CAN DO TO PROTECT THEM. SAN DIEGO, CA 1998B.
- CANTOR, JOANNE: RATINGS FOR PROGRAM CONTENT: THE ROLE OF RESEARCH FINDINGS. IN: ANNALS OF THE AMERICAN ACADEMY OF POLITICAL AND SOCIAL SCIENCES 577 (1998C), S. 54–69.
- CANTOR, JOANNE: THE MEDIA AND CHILDREN'S FEARS, ANXIETIES, AND PERCEPTIONS OF DANGER. IN: SINGER, DOROTHY G./SINGER, JEROME L. (EDS.): HANDBOOK OF CHILDREN AND THE MEDIA. THOUSAND OAKS, CA/LONDON/NEW DELHI 2001, S. 207–221.
- CANTOR, JOANNE: FRIGHT REACTIONS TO MASS MEDIA. IN: BRYANT, JENNINGS/ZILLMANN, DOLF (EDS.): MEDIA EFFECTS. ADVANCES IN THEORY AND RESEARCH. HILLSDALE, NJ. 2002, S. 287–306.
- CANTOR, JOANNE: MEDIA AND FEAR IN CHILDREN AND ADOLESCENTS. IN: GENTILE, DOUGLAS A. (ED.): MEDIA VIOLENCE AND CHILDREN. A COMPLETE GUIDE FOR PARENTS AND PROFESSIONALS. WESTPORT, CT/LONDON 2003A, S. 185–203.
- CANTOR, JOANNE: MEDIA VIOLENCE EFFECTS AND INTERVENTIONS: THE ROLES OF COMMUNICATION AND EMOTION. IN: BRYANT, JENNINGS/ROSKOS-EWOLDSSEN/CANTOR, JOANNE (EDS.): COMMUNICATION AND EMOTION. ESSAYS IN HONOR OF DOLF ZILLMANN. MAHWAH, NJ/LONDON 2003B, S. 197–219.
- CANTOR, JOANNE/MARES, MARIE-LOUISE: EFFECTS OF TELEVISION ON CHILD AND FAMILY EMOTIONAL WELL-BEING. IN: BRYANT, JENNINGS/BRYANT, J. ALISON (EDS.): TELEVISION AND THE AMERICAN FAMILY. MAHWAH, NJ/LONDON. 2001, S. 317–322.
- CANTOR, JOANNE/NATHANSON, AMY: CHILDREN'S FRIGHT REACTIONS TO TELEVISION NEWS. IN: JOURNAL OF COMMUNICATION 46 (1996), S. 139–152.
- CANTOR, JOANNE/NATHANSON, AMY I.: PREDICTORS OF CHILDREN'S INTEREST IN VIOLENT TELEVISION PROGRAMS. IN: JOURNAL OF BROADCASTING & ELECTRONIC MEDIA 41 (1997), S. 155–167.
- CANTOR, JOANNE/WILSON, BARBARA J.: MEDIA AND VIOLENCE: INTERVENTION STRATEGIES FOR REDUCING AGGRESSION. IN: MEDIA PSYCHOLOGY 5 (2003), S. 363–403.
- CARCACH, CARLOS (U.A.): TEMPORAL CLUSTERING OF CHILD HOMICIDE: CONTAGION OR ILLUSION? IN: AUSTRALIAN AND NEW ZEALAND JOURNAL OF CRIMINOLOGY 34 (2001), S. 182–192.
- CARLSSON, ULLA: MEDIA AND VIOLENCE IN SOCIETY. ATTITUDES TOWARD MEDIA VIOLENCE AND PROTECTIVE MEASURES IN SWEDEN. GÖTEBORG 2002.
- CARLSSON, ULLA/FEILITZEN, CECILIA VON (EDS.): CHILDREN AND MEDIA VIOLENCE. YEARBOOK FROM THE UNESCO INTERNATIONAL CLEARINGHOUSE ON CHILDREN AND VIOLENCE ON THE SCREEN. GÖTEBORG 1998.
- CARNAGEY, NICHOLAS L./ANDERSON, CRAIG A.: THE ROLE OF THEORY IN THE STUDY OF MEDIA VIOLENCE: THE GENERAL AGGRESSION MODEL. IN: GENTILE, DOUGLAS (ED.): MEDIA VIOLENCE AND CHILDREN. WESTPORT, CT 2003, S. 87–106.
- CARNAGEY, NICHOLAS L./ANDERSON, CRAIG A.: VIOLENT VIDEO GAME EXPOSURE AND AGGRESSION: A LITERATURE REVIEW. IN: MINERVA PSICHIATRICA 45 (2004), S. 1–18.
- CARNAGEY, NICHOLAS L./BUSHMAN, BRAD J./ANDERSON, CRAIG A.: VIDEO GAME VIOLENCE DESENSITIZES PLAYERS TO REAL WORLD VIOLENCE (NOCH NICHT ERSCHIENEN, ZIT. NACH: CARNAGEY/ANDERSON 2004).
- CARTER, CYNTHIA/WEAVER, C. KAY: VIOLENCE AND THE MEDIA. BUCKINGHAM/PHILADELPHIA, PA 2003.



- CASSANI, URSULA/MAAG, RENIE/NIGGLI, MARCEL ALEXANDER (HRSG.): MEDIEN, KRIMINALITÄT UND JUSTIZ. ZÜRICH 2001.
- CASELL, JUSTINE/JENKINS, HENRY: CHESS FOR GIRLS? FEMINISM AND COMPUTER GAMES. IN: CASELL, JUSTINE/JENKINS, HENRY (EDS.): FROM BARBIE TO MORTAL COMBAT. GENDER AND COMPUTER GAMES. CAMBRIDGE, MA 1998A, S. 2–45.
- CASELL, JUSTINE/JENKINS, HENRY (EDS.): FROM BARBIE TO MORTAL COMBAT. GENDER AND COMPUTER GAMES. CAMBRIDGE, MA 1998B.
- CAVIOLA, SANDRA: VORSCHULKINDER UND GEWALT IM KINDERPROGRAMM. EINE QUALITATIVE UNTERSUCHUNG ZUR REZEPTION GEWALTHALTIGER FERNSEHINHALTE DURCH VORSCHULKINDER. MÜNSTER 2000.
- CENTERWALL, BRANDON S.: EXPOSURE TO TELEVISION AS A CAUSE OF VIOLENCE. IN: COMSTOCK, GEORGE (ED.): PUBLIC COMMUNICATION AND BEHAVIOR, VOL. 2. SAN DIEGO, CA 1989, S. 1–58.
- CENTERWALL, BRANDON S.: TELEVISION AND VIOLENCE. THE SCALE OF THE PROBLEM AND WHERE TO GO FROM HERE. IN: JOURNAL OF THE AMERICAN MEDICAL ASSOCIATION 267 (1992), S. 3059–3063.
- CERULO, KAREN A.: DECIPHERING VIOLENCE. THE COGNITIVE STRUCTURE OF RIGHT AND WRONG. NEW YORK/LONDON 1998.
- CHARLTON, TONY/GUNTER, BARRIE/COLES, DAVID: BROADCAST TELEVISION AS A CAUSE OF AGGRESSION? RECENT FINDINGS FROM A NATURALISTIC STUDY. IN: BRITISH JOURNAL OF EMOTIONAL AND BEHAVIOUR DIFFICULTIES 3 (1998), S. 5–13.
- CHARLTON, TONY/GUNTER, BARRIE/HANNAN, ANDREW (EDS.): BROADCAST TELEVISION EFFECTS IN A REMOTE COMMUNITY. MAHWAH, NJ 2002, S. 43–63.
- CHARLTON, MICHAEL/LÖHR, PAUL: CHILDREN AND THE MEDIA. IN: BROSIUS, HANS-BERND/HOLTZ-BACHA, CHRISTINA (HRSG.): THE GERMAN COMMUNICATION YEARBOOK. CRESSKILL 1999, S. 211–244.
- CHARLTON, TONY (U.A.): NURSERY CHILDREN'S BEHAVIOUR ACROSS THE AVAILABILITY OF BROADCAST TELEVISION: A QUASI-EXPERIMENTAL STUDY OF TWO COHORTS IN A REMOTE COMMUNITY. IN: JOURNAL OF SOCIAL BEHAVIOR AND PERSONALITY 14 (1999), S. 1–10.
- CHARLTON, TONY (U.A.): CHILDREN'S PLAYGROUND BEHAVIOUR ACROSS FIVE YEARS OF BROADCAST TELEVISION: A NATURALISTIC STUDY IN A REMOTE COMMUNITY. JOURNAL OF EMOTIONAL AND BEHAVIOURAL DIFFICULTIES 5 (2000), S. 3–11.
- CHARLTON, TONY (U.A.): MONITORING CHILDREN'S BEHAVIOUR IN A REMOTE COMMUNITY BEFORE AND SIX YEARS AFTER THE AVAILABILITY OF BROADCAST TV. IN: NORTH AMERICAN JOURNAL OF PSYCHOLOGY, 3 (2001), S. 429–440.
- CHARTERS, WERRETT WALLACE: MOTION PICTURES AND YOUTH: A SUMMARY. NEW YORK 1933.
- CHILDREN NOW: GIRLS AND GAMING: GENDER AND VIDEO GAME MARKETING. OAKLAND, CA 2000.
- CHILDREN NOW: FAIR PLAY? VIOLENCE, GENDER AND RACE IN VIDEO GAMES. OAKLAND, CA 2001.
- CHRISTENSON, PETER G.: EQUIPMENT FOR LIVING: HOW POPULAR MUSIC FITS IN THE LIVES OF YOUTH. IN: RAVITCH, DIANE/VITERITTI, JOSEPH P. (EDS.): KID STUFF. MARKETING SEX AND VIOLENCE TO AMERICA'S CHILDREN. BALTIMORE/LONDON 2003, S. 96–124.
- COHEN, JACOB: STATISTICAL POWER ANALYSIS FOR THE BEHAVIORAL SCIENCES. NEW YORK 1977. 371
- COHEN, JONATHAN: FAVORITE CHARACTERS OF TEENAGE VIEWERS OF ISRAELI SERIALS. IN: JOURNAL OF BROADCASTING & ELECTRONIC MEDIA 43 (1999), S. 327–345.
- COLE, JEFFREY (ED.): THE UCLA TELEVISION VIOLENCE MONITORING REPORT 1997. LOS ANGELES, CA (UCLA CENTER FOR COMMUNICATION POLICY) 1998.
- COLWELL, JOHN/PAYNE, JO: NEGATIVE CORRELATES OF COMPUTER GAME PLAY IN ADOLESCENTS. IN: BRITISH JOURNAL OF PSYCHOLOGY 91 (2000), S. 295–310.



- COMSTOCK, GEORGE: 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, NJ/LONDON 2004, S. 193–211.
- COMSTOCK, GEORGE/SCHARRER, ERICA: TELEVISION. WHAT'S ON, WHO'S WATCHING, AND WHAT IT MEANS. SAN DIEGO, CA (U.A.) 1999.
- COMSTOCK, GEORGE/SCHARRER, ERICA: 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 2003, S. 205–226.
- CONE, C.: TECHNICALLY SPEAKING. GIRLS AND COMPUTERS. IN: O'REILLY, PATRICIA/PENN, ELIZABETH MARIE/DE MARRAIS, KATHLEEN BENNETT (EDS.): EDUCATING YOUNG ADOLESCENT GIRLS. MAHWAH, NJ 2002, S. 171–187.
- CORNELISSEN, WALTRAUD: FERNSEHGEBRAUCH UND GESCHLECHT. ZUR ROLLE DES FERNSEHENS IM ALLTAG VON FRAUEN UND MÄNNERN. WIESBADEN 1998.
- CRICK, NICKI R.: THE ROLE OF OVERT AGGRESSION, RELATIONAL AGGRESSION, AND PROSOCIAL BEHAVIOR IN CHILDREN'S FUTURE SOCIAL ADJUSTMENT. IN: CHILD DEVELOPMENT 67 (1996), S. 2317–2327.
- CRICK, NICKI R./DODGE, KENNETH A.: A REVIEW AND REFORMULATION OF SOCIAL INFORMATION PROCESSING MECHANISMS IN CHILDREN'S ADJUSTMENT. IN: PSYCHOLOGICAL BULLETIN 115 (1994), S. 74–101.
- CSIKSZENTMIHALYI, MIHALY: DAS FLOW-ERLEBNIS. STUTTGART. 82000.

D

- DAVIES, SIMON J. C. (U.A.): STUDY IS IMPRESSIVE BUT RAISES METHODOLOGICAL CONCERNS. IN: BRITISH MEDICAL JOURNAL 319 (1999), S. 1131F.
- DAVISON, W. PHILLIPS: THE THIRD-PERSON EFFECT IN COMMUNICATION. IN: PUBLIC OPINION QUARTERLY 47 (1983), S. 1–13.
- DEEKS, JONATHAN J./HAWTON, KEITH/SIMKIN, SUE: AUTHOR'S REPLY. IN: BRITISH MEDICAL JOURNAL 319 (1999), S. 1132. 372
- DE LEO, DIEGO/SCHMIDTKE, ARMIN/DIEKSTRA, RENÉ F. W. (EDS.): SUICIDE PREVENTION. A HOLISTIC APPROACH. LEIDEN 1998.
- DENNIS, PAUL M.: CHILLS AND THRILLS: DOES RADIO HARM OUR CHILDREN? THE CONTROVERSY OVER PROGRAM VIOLENCE DURING THE AGE OF RADIO. IN: JOURNAL OF THE HISTORY OF THE BEHAVIORAL SCIENCES 34 (1998), S. 33–50.
- DEUTSCHE SHELL (HRSG.): JUGEND 2002. ZWISCHEN PRAGMATISCHEM IDEALISMUS UND ROBUSTEM MATERIALISMUS. FRANKFURT A. M. 2002.
- DEUTSCHER BUNDESTAG: SCHLUSSBERICHT DER ENQUÊTE-KOMMISSION ZUKUNFT DER MEDIEN IN WIRTSCHAFT UND GESELLSCHAFT. DEUTSCHLANDS WEG IN DIE INFORMATIONSGESELLSCHAFT. BONN 1998.
- DIEFENBACH, DONALD L./WEST, MARK D.: VIOLENT CRIME AND POISSON REGRESSION: A MEASURE AND A METHOD FOR CULTIVATION ANALYSIS. IN: JOURNAL OF BROADCASTING & ELECTRONIC MEDIA 45 (2001), S. 432–445.
- DIETZ, TRACY L.: AN EXAMINATION OF VIOLENCE AND GENDER ROLE PORTRAYALS IN VIDEO GAMES. IMPLICATIONS FOR GENDER SOCIALIZATION AND AGGRESSIVE BEHAVIOR. IN: SEX ROLES 38 (1998), S. 425–442.
- DILL, KAREN E./DILL, JODY C.: VIDEO GAME VIOLENCE: A REVIEW OF THE EMPIRICAL LITERATURE. IN: AGGRESSION AND VIOLENT BEHAVIOR 3 (1998), S. 407–428.
- DITTLER, ULLRICH: COMPUTERSPIELE UND JUGENDSCHUTZ. NEUE ANFORDERUNGEN DURCH COMPUTERSPIELE UND INTERNET. BADEN-BADEN 1997.



- DOBASH, R. EMERSON (U.A.): „CRIMEWATCH UK“: WOMEN'S INTERPRETATION OF TELEVISED VIOLENCE. IN: FISHMAN, MARK/CAVENDER, GRAY (EDS.): ENTERTAINING CRIME. TELEVISION REALITY PROGRAMS. NEW YORK 1998, S. 37–58.
- DÖBLER, THOMAS/STARK, BIRGIT/SCHENK, MICHAEL: MEDIALE UND REALE GEWALT. EINE UNTERSUCHUNG SOZIALER NETZWERKE VON JUGENDLICHEN. MÜNCHEN 1999.
- DÖLLING, DIETER/GÖSSEL, KARL HEINZ/WALTOS, STANISLAW (HRSG.): KRIMINALBERICHTERSTATTUNG IN DER TAGESPRESSE. RECHTLICHE UND KRIMINOLOGISCHE PROBLEME. HEIDELBERG 1998.
- DOMKE, DAVID/SHAH, DHAVAN V./WACKMAN, DANIEL B.: MEDIA PRIMING EFFECTS: ACCESSIBILITY, ASSOCIATION, AND ACTIVATION. IN: INTERNATIONAL JOURNAL OF PUBLIC OPINION RESEARCH 10 (1998), S. 51–74.
- DONNERSTEIN, ED/STRASBURGER, VICTOR C.: CHILDREN, ADOLESCENTS, AND THE MEDIA IN THE 21ST CENTURY. IN: ADOLESCENT MEDICINE 11 (2000), S. 51–68.
- DONSBACH, WOLFGANG: DER KOLLEKTIVE IRRTUM. DER TOD DES KLEINEN JOSEPH: WARUM SEBNITZ ZUM LEHRSTÜCK ÜBER JOURNALISMUS WURDE. IN: WISSENSCHAFTLICHE ZEITSCHRIFT DER TECHNISCHEN UNIVERSITÄT DRESDEN 50 (2001), HEFT 1,2, S. 27F. (ZUERST IN: DIE WELT, 6. 12. 2000).
- DONSBACH, WOLFGANG/JANDURA, OLAF (HRSG.): CHANCEN UND GEFAHREN DER MEDIENDEMOKRATIE. KONSTANZ 2003.
- DOOLITTLE, J. C.: IMMUNIZING CHILDREN AGAINST POSSIBLE ANTISOCIAL EFFECTS OF VIEWING TELEVISION VIOLENCE: A CURRICULAR INTERVENTION. IN: PERCEPTUAL AND MOTOR SKILLS 51 (1980), S. 498.
- DORON, A. (U.A.): PHYSIOLOGICAL REACTIONS TO A SUICIDE FILM. SUICIDE ATTEMPTERS, SUICIDE IDEATERS, AND NONSUICIDAL PATIENTS. IN: SUICIDE AND LIFE THREATENING BEHAVIOUR 28 (1998), S. 309–314.
- DRINCK, BARBARA (U.A.): VON DER MEDIENWIRKUNGSBEHAUPTUNG ZUR ERZIEHUNGSWISSENSCHAFTLICHEN MEDIENREZEPTIONSFORSCHUNG. EIN VORSCHLAG ZUR ANALYSE VON FILMKOMMUNIKATEN. IN: MEDIEN PÄDAGOGIK. ONLINE ZEITSCHRIFT FÜR THEORIE UND PRAXIS DER MEDIENBILDUNG, NR. 1, 2001 (ONLINE IM INTERNET UNTER: [HTTP://WWW.MEDIENPAED.COM/01-1/DRINCK1.PDF](http://www.medienpaed.com/01-1/drinck1.pdf), 30. 6. 2004).
- DUDLEY, WILLIAM (ED.): MEDIA VIOLENCE. OPPOSING VIEWPOINTS. SAN DIEGO, CA 1999.
- DÜX, SASCHA: DAS INTERNET IM PÄDAGOGISCHEN DISKURS. IN: DÜX, SASCHA (HRSG.): INTERNET, GESELLSCHAFT UND PÄDAGOGIK. COMPUTERNETZE ALS HERAUSFORDERUNG FÜR JUGENDARBEIT UND SCHULE. MÜNCHEN 2000, S. 179–281.
- DURANT, ROBERT H. (U.A.): VIOLENCE AND WEAPON CARRYING IN MUSIC VIDEOS. A CONTENT ANALYSIS. IN: ARCHIVES OF PEDIATRICS AND ADOLESCENT MEDICINE 151 (1997), S. 443–448.
- DURKIN, KEVIN/AISBETT, KATE: COMPUTER GAMES AND AUSTRALIANS TODAY. SYDNEY 1999.
- DURKIN, KEVIN/LOW, JASON: CHILDREN, MEDIA AND AGGRESSION. CURRENT RESEARCH IN AUSTRALIA AND NEW ZEALAND. IN: CARLSSON, ULLA/FEILITZEN, CECILIA VON (EDS.): CHILDREN AND MEDIA VIOLENCE. YEAR BOOK FROM THE UNESCO INTERNATIONAL CLEARINGHOUSE ON CHILDREN AND VIOLENCE ON THE SCREEN. GÖTEBORG 1998, S. 107–124.
- DURKIN, KEVIN/LOW, JASON: COMPUTER GAMES AND AGGRESSION. RESEARCH IN AUSTRALIA AND NEW ZEALAND (-1998). 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; CHILDREN AND MEDIA VIOLENCE YEARBOOK 2000) 2000, S. 79–82.
- DUWE, GRANT: BODY-COUNT JOURNALISM. THE PRESENTATION OF MASS MURDER IN THE NEWS MEDIA. IN: HOMICIDE STUDIES 4 (2000), S. 364–399.
- DYSON, ROSE A.: MIND ABUSE. MEDIA VIOLENCE IN AN INFORMATION AGE. MONTRÉAL/NEW YORK/LONDON 2000.



E

- EBERLE, THOMAS: MOTIVATION DES FERNSEHVERHALTENS JUGENDLICHER. GRUNDLAGEN, VERHALTENSANALYSE, SELBSTAUSKÜNFTEN UND BEURTEILUNG DES REALITY-TV. BAD HEILBRUNN 2000.
- EICHNER, SUSANNE (2002): DIE LUST AM SCHIESSEN – EGO-SHOOTER IM VISIER REZEPTIONSMOTIVATION UND REZEPTIONSVERGNÜGEN BEI COMPUTERBASIERTEN ACTIONSPIELEN. IN: TV DISKURS, NR. 21, 2002, S. 71–75.
- EIMEREN, BIRGIT VAN/GERHARD, HEINZ/FREES, BEATE: INTERNETVERBREITUNG IN DEUTSCHLAND: UNERWARTET HOHER ZUWACHS. IN: MEDIA PERSPEKTIVEN, NR. 8, 2003, S. 338–358.
- EISERMANN, JESSICA: MEDIENGEWALT. DIE GESELLSCHAFTLICHE KONTROLLE VON GEWALTDARSTELLUNGEN IM FERNSEHEN. WIESBADEN 2001.
- ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION: TOP TEN INDUSTRY FACTS. O. J. (ONLINE IM INTERNET UNTER: [HTTP://WWW.THEESA.COM/PRESSROOM.HTML](http://www.theesa.com/pressroom.html), 30. 6. 2004).
- ESSER, FRANK: MEDIENWIRKUNG UND FREMDENFEINDLICHE STRAFTATEN. EINE LANGZEITANALYSE VON 1991 BIS 1996. IN: BPJS-SONDERHEFT: DOKUMENTATION DER JAHRESTAGUNG AM 9. UND 10. NOVEMBER 1999 IN MARBURG ZUM THEMA: VON „ANTISEMITISMUS“ BIS „XENOPHOBIE“. RECHTSEXTREME MEDIEN IN DEUTSCHLAND, S. 48–55.
- ESSER, FRANK/SCHUEFELE, BERTRAM/BROSIUS, HANS-BERND: FREMDENFEINDLICHKEIT ALS MEDIENTHEMA UND MEDIENWIRKUNG. DEUTSCHLAND IM INTERNATIONALEN SCHEINWERFERLICHT. WIESBADEN 2002.
- ETZERSDORFER, ELMAR/FIEDLER, GEORG/WITTE, MICHAEL (HRSG.): NEUE MEDIEN UND SUIZIDALITÄT. GEFAHREN UND INTERVENTIONSMÖGLICHKEITEN. GÖTTINGEN 2003.
- ETZERSDORFER, ELMAR/SONNECK, GERNOT: PREVENTING SUICIDE BY INFLUENCING MASS-MEDIA REPORTING: THE VIENNESE EXPERIENCE 1980–1996. IN: ARCHIVES OF SUICIDE RESEARCH 4 (1998), S. 67–74.
- ETZERSDORFER, ELMAR/SONNECK, GERNOT: SUIZIDPRÄVENTION DURCH BEEINFLUSSUNG VON MEDIENBERICHTEN. IN: PSYCHOTHERAPIE 4 (1999), S. 199–205.
- ETZERSDORFER, ELMAR/VORACEK, MARTIN/SONNECK, GERNOT: A DOSE-RESPONSE RELATIONSHIP BETWEEN IMITATIONAL SUICIDES AND NEWSPAPER DISTRIBUTION. IN: ARCHIVES OF SUICIDE RESEARCH 8 (2004), S. 137–45.
- EVELAND, WILLIAM P./MCLEOD, DOUGLAS M.: THE EFFECT OF SOCIAL DESIRABILITY ON PERCEIVED MEDIA IMPACT. IMPLICATIONS FOR THE THIRD PERSON PERCEPTION. IN: INTERNATIONAL JOURNAL OF PUBLIC OPINION RESEARCH 11 (1999), S. 315–333.
- EYAL, KEREN/RUBIN, ALAN M.: VIEWER AGGRESSION AND HOMOPHILY, IDENTIFICATION, AND PARASOCIAL RELATIONSHIPS WITH TELEVISION CHARACTERS. IN: JOURNAL OF BROADCASTING & ELECTRONIC MEDIA 47 (2003), S. 77–98.

F

- FALTER, JÜRGEN/JASCHKE, HANS-GERD/WINKLER, JÜRGEN R. (HRSG.): RECHTSEXTREMISMUS: ERGEBNISSE UND PERSPEKTIVEN DER FORSCHUNG. SONDERHEFT 27 DER POLITISCHEN VIERTELJAHRESSCHRIFT. OPLADEN 1996.
- FEHR, WOLFGANG/FRITZ, JÜRGEN: NETZWERK-SPIELE. IN: BUNDESZENTRALE FÜR POLITISCHE BILDUNG (HRSG.): COMPUTERSPIELE AUF DEM PRÜFSTAND 76–83/98. BONN 1998.
- 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; CHILDREN AND MEDIA VIOLENCE YEARBOOK 2000) 2000.
- FEKETE, SÁNDOR (U.A.): MEDIA REPORTS ON SUICIDE IN HUNGARY, AUSTRIA, GERMANY AND LITHUANIA IN 1981 AND 1991. IN: DE LEO, DIEGO/SCHMIDTKE, ARMIN/DIEKSTRA, RENÉ F. W. (EDS.): SUICIDE PREVENTION. A HOLISTIC APPROACH. LEIDEN 1998, S. 145–156.



- FEKETE, SÁNDOR (U.A.): MASS MEDIA, CULTURAL ATTITUDES, AND SUICIDE. RESULTS OF AN INTERNATIONAL COMPARATIVE STUDY. IN: CRISIS 22 (2001), S. 170–172.
- FELTEN, MIRJAM VON: „... ABER DAS IST NOCH LANGE NICHT GEWALT.“ EMPIRISCHE STUDIE ZUR WAHRNEHMUNG VON GEWALT BEI JUGENDLICHEN. OPLADEN 2000.
- FESHBACH, SEYMOUR: FERNSEHEN UND ANTISOZIALES VERHALTEN. PERSPEKTIVEN FÜR FORSCHUNG UND GESELLSCHAFT. IN: GROEBEL, JO/WINTERHOFF-SPURK, PETER (HRSG.): EMPIRISCHE MEDIENPSYCHOLOGIE. MÜNCHEN 1989, S. 65–75.
- „FILMHelden ALS GEWALTMODELL? WAS GELERNT WIRD, HÄNGT VON DER GESAMTAUSSAGE AB.“ INTERVIEW MIT HERBERG SELG. IN: TV DISKURS, NR. 6, 1998, S. 36–47.
- FIOLTAS, D.Y.: 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).
- FIRMSTONE, JULIE: DISCERNING EYES. VIEWERS ON VIOLENCE. LUTON 2002.
- FISCHER, GABRIELE: FERNSEHMOTIVE UND FERNSEHKONSUM VON KINDERN. EINE QUALITATIVE UNTERSUCHUNG ZUM FERNSEHALLTAG VON KINDERN IM ALTER VON 8 BIS 11 JAHREN. MÜNCHEN 2000.
- FISCHOFF, STUART P.: GANGSTA' RAP AND A MURDER IN BAKERSFIELD. IN: JOURNAL OF APPLIED SOCIAL PSYCHOLOGY 29 (1999), S. 795–805.
- FISHMAN, MARK: CRIME WAVES AS IDEOLOGY. IN: SOCIAL PROBLEMS 25 (1978), S. 531–543.
- FISHMAN, MARK/CAVEN DER, GRAY (EDS.): ENTERTAINING CRIME. TELEVISION REALITY PROGRAMS. NEW YORK 1998.
- FLEMING, MICHELE J./RICKWOOD, DEBRA J.: EFFECTS OF VIOLENT VERSUS NONVIOLENT VIDEO GAMES ON CHILDREN'S AROUSAL, AGGRESSIVE MOOD, AND POSITIVE MOOD. IN: JOURNAL OF APPLIED SOCIAL PSYCHOLOGY 31 (2001), S. 2047–2071.
- FLICK, UWE: QUALITATIVE SOZIALFORSCHUNG. THEORIE, METHODEN, ANWENDUNG IN PSYCHOLOGIE UND SOZIALWISSENSCHAFTEN. HAMBURG 1996.
- FOWLES, JIB: THE CASE FOR TELEVISION VIOLENCE. THOUSAND OAKS, CA 1999.
- FREEDMAN, JONATHAN L.: MEDIA VIOLENCE AND ITS EFFECT ON AGGRESSION: ASSESSING THE SCIENTIFIC EVIDENCE. TORONTO/BUFFALO/LONDON 2002.
- FREITAG, BURKHARD: TEILERGEBNISSE EINER UNTERSUCHUNG ZUM ZUSAMMENHANG ZWISCHEN GEWALTVERSTÄNDNIS UND GEWALTREZEPTION BEI 8- BIS 9JÄHRIGEN KINDERN. IN: PAUS-HAASE, INGRID/SCHORB, BERND (HRSG.): QUALITATIVE KINDER- UND JUGENDMEDIENFORSCHUNG. THEORIE UND METHODEN: EIN ARBEITSBUCH. MÜNCHEN 2000, S. 167–179.
- FREITAG, BURKHARD/ZEITTER, ERNST: KATHARSIS. IN: TV DISKURS, NR. 9, 1999A, S. 18–27.
- FREITAG, BURKHARD/ZEITTER, ERNST: REALITÄT UND FIKTION BEI GEWALTDARSTELLUNGEN ODER: SCHÜTZT WISSEN VOR WIRKUNG? IN: TV DISKURS, NR. 10, 1999B, S. 10–19.
- FREITAG, BURKHARD/ZEITTER, ERNST: UNTERSCHIEDE UND ZUSAMMENHÄNGE BEI DER BEURTEILUNG VON ALLTAGS- UND FERNSEHGEWALT DURCH KINDER. VIER HYPOTHESEN. IN: TV DISKURS, NR. 16, 2001, S. 22–29.
- FRIED, CARRIE B.: WHO'S AFRAID OF RAP: DIFFERENTIAL REACTIONS TO MUSIC LYRICS. IN: JOURNAL OF APPLIED SOCIAL PSYCHOLOGY 29 (1999), S. 705–721.
- FRIEDRICHSEN, MIKE/JENZOWSKY, STEFAN: METHODEN UND METHODOLOGIE: EIN VERGLEICH AUSGEWÄHLTER STUDIEN DER 90ER JAHRE ZUR GEWALT IN DEN MEDIEN. IN: FRIEDRICHSEN, MIKE/VOWE, GERHARD (HRSG.): GEWALTDARSTELLUNGEN IN DEN MEDIEN. THEORIEN, FAKTEN UND ANALYSEN. OPLADEN 1995, S. 292–330.
- FRIEDRICHSEN, MIKE/VOWE, GERHARD (HRSG.): GEWALTDARSTELLUNGEN IN DEN MEDIEN. THEORIEN, FAKTEN UND ANALYSEN. OPLADEN 1995.



- FRINDTE, WOLFGANG/OBWEXER, IRMGARD: EGO-SHOOTER – GEWALTHALTIGE COMPUTERSPIELE UND AGGRESSIVE NEIGUNGEN. IN: ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPSYCHOLOGIE 15 (2003), S. 140–148.
- FRITZ, JÜRGEN: SCHEMATA UND COMPUTERSPIEL. IN: BUNDESZENTRALE FÜR POLITISCHE BILDUNG (HRSG.): COMPUTERSPIELE AUF DEM PRÜFSTAND, STAFFEL 12, 94–98/2000.
- FRITZ, JÜRGEN: COMPUTERSPIELE – LOGISCH EINFACH, TECHNISCH VERWIRREND, SOZIAL KOMPLEX. WAS UNTER COMPUTERSPIELEN VERSTANDEN UND WIE MIT IHNEN UMGEGANGEN WIRD. IN: FRITZ, JÜRGEN/FEHR, WOLFGANG (HRSG.): COMPUTERSPIELE. VIRTUELLE SPIEL- UND LERNWELTEN. BONN 2003A (CD-ROM).
- FRITZ, JÜRGEN: IM SOG DER COMPUTERSPIELE. VORURTEILE UND ERKENNTNISSE ÜBER VIELSPIELER. IN: FRITZ, JÜRGEN/FEHR, WOLFGANG (HRSG.): COMPUTERSPIELE. VIRTUELLE SPIEL- UND LERNWELTEN. BONN 2003B (CD-ROM).
- FRITZ, JÜRGEN: WARUM EIGENTLICH SPIELT JEMAND COMPUTERSPIELE? MACHT, HERRSCHAFT UND KONTROLLE FASZINIEREN UND MOTIVIEREN. IN: FRITZ, JÜRGEN/FEHR, WOLFGANG (HRSG.): COMPUTERSPIELE. VIRTUELLE SPIEL- UND LERNWELTEN. BONN 2003C, S. 10–24.
- FRITZ, JÜRGEN: 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 2003D (CD-ROM).
- FRITZ, JÜRGEN: ZWISCHEN FRUST UND FLOW. VIELFÄLTIGE EMOTIONEN BEGLEITEN DAS SPIELEN AM COMPUTER. IN: FRITZ, JÜRGEN/FEHR, WOLFGANG (HRSG.): COMPUTERSPIELE. VIRTUELLE SPIEL UND LERNWELTEN. BONN 2003E (CD-ROM).
- FRITZ, JÜRGEN/FEHR, WOLFGANG: IDENTITÄTSANGEBOTE VON COMPUTERSPIELEN. IN: BUNDESZENTRALE FÜR POLITISCHE BILDUNG (HRSG.): COMPUTERSPIELE AUF DEM PRÜFSTAND, STAFFEL 11, 84–93/1999.
- FRITZ, JÜRGEN/FEHR, WOLFGANG: COMPUTERSPIELE ALS FORTSETZUNG DES ALLTAGS. WIE SICH SPIELWELTEN UND LEBENSWELTEN VERSCHRÄNKEN. IN: FRITZ, JÜRGEN/FEHR, WOLFGANG (HRSG.): COMPUTERSPIELE. VIRTUELLE SPIEL- UND LERNWELTEN. BONN 2003A (CD-ROM).
- FRITZ, JÜRGEN/FEHR, WOLFGANG (HRSG.): COMPUTERSPIELE. VIRTUELLE SPIEL- UND LERNWELTEN. BONN 2003B (MIT CD-ROM).
- FRITZ, JÜRGEN/FEHR, WOLFGANG: VIRTUELLE GEWALT: MODELL ODER SPIEGEL? COMPUTERSPIELE AUS SICHT DER MEDIENWIRKUNGSFORSCHUNG. IN: FRITZ, JÜRGEN/FEHR, WOLFGANG (HRSG.): COMPUTERSPIELE. VIRTUELLE SPIEL- UND LERNWELTEN. BONN 2003C, S. 49–60.
- FRÖHLICH, ROMY: TATORT NACHBARSCHAFT: FRAUEN UND MÄNNER ALS OPFER UND TÄTER IN DER LOKALEN GEWALTBERICHTERSTATTUNG. IN: PUBLIZISTIK 43 (1998), S. 376–394.
- FRÖHLICH, WERNER/KUNCZIK, MICHAEL (U.A.): HABITUATION AN MEDIENGEWALT - EINE METAANALYSE. UNV. FORSCHUNGSBERICHT, UNIVERSITÄT MAINZ 1993.
- FROMM, RAINER: DIGITAL SPIELEN – REAL MORDEN? SHOOTER, CLANS UND FRAGGER: VIDEOSPIELE IN DER JUGENDSZENE. MARBURG² 2003.
- FROMME, JOHANNES/GECIUS, MELANIE: GESCHLECHTSROLLEN IN VIDEO- UND COMPUTERSPIELEN. IN: FRITZ, JÜRGEN/FEHR, WOLFGANG: HANDBUCH MEDIEN COMPUTERSPIELE. THEORIE, FORSCHUNG, PRAXIS. BONN 1997, S. 121–135.
- FROMME, JOHANNES/MEDER, NORBERT/VOLLMER, NIKOLAUS: COMPUTERSPIELE IN DER KINDERKULTUR. OPLADEN 2000.
- FRÜH, WERNER: MEDIENWIRKUNGEN: DAS DYNAMISCH-TRANSAKTIONALE MODELL. THEORIE UND EMPIRISCHE FORSCHUNG. OPLADEN 1991.
- FRÜH, WERNER: GEWALTPOTENTIALE DES FERNSEHANGEBOTS. PROGRAMMANGEBOT UND ZIELGRUPPENSPEZIFISCHE INTERPRETATION. WIESBADEN 2001.



- FRÜH, WERNER/SCHÖNBACH, KLAUS: DER DYNAMISCH-TRANSAKTIONALE ANSATZ. EIN NEUES PARADIGMA DER MEDIENWIRKUNGEN. IN: PUBLIZISTIK 27 (1982), S. 74–88.
- FUCHS, MAREK/LAMNEK, SIEGFRIED/LUEDTKE, JENS: TATORT SCHULE: GEWALT AN SCHULEN 1994–1999. OPLADEN 2001.
- FUNK, JEANNE B.: ELECTRONIC GAMES. IN: STRASBURGER, VICTOR C./WILSON, BARBARA J.: CHILDREN, ADOLESCENTS, & THE MEDIA. THOUSAND OAKS/LONDON/NEW DELHI 2002, S. 117–144.
- FUNK, JEANNE B.: VIOLENT VIDEO GAMES. WHO'S AT RISK? IN: RAVITCH, DIANE/VITERITTI, JOSEPH P. (EDS.): KID STUFF. MARKETING SEX AND VIOLENCE TO AMERICA'S CHILDREN. BALTIMORE/LONDON 2003, S. 168–192.
- FUNK, JEANNE D./BUCHMAN, DEBRA: PLAYING VIOLENT VIDEO GAMES AND ADOLESCENT SELFCONCEPT. IN: JOURNAL OF COMMUNICATION 46 (1996), S. 19–32.
- FUNK, JEANNE B./BUCHMAN, DEBRA D./GERMANN, JULIE N.: PREFERENCE FOR VIOLENT ELECTRONIC GAMES, SELF-CONCEPT, AND GENDER DIFFERENCES IN YOUNG CHILDREN. IN: AMERICAN JOURNAL OF ORTHOPSYCHIATRY 70 (2000), S. 233–241.
- FUNK, JEANNE B./HAGAN, JILL/SCHIMMING, JACKIE: CHILDREN AND ELECTRONIC GAMES: A COMPARISON OF PARENTS' AND CHILDREN'S PERCEPTIONS OF CHILDREN'S HABITS AND PREFERENCES IN A UNITED STATES SAMPLE. IN: PSYCHOLOGICAL REPORTS 85 (1999), S. 883–888.
- FUNK, JEANNE B. (U.A.): ATTITUDES TOWARDS VIOLENCE, EMPATHY, AND VIOLENT ELECTRONIC GAMES. PAPER PRESENTED AT THE ANNUAL MEETING OF THE AMERICAN PSYCHOLOGICAL ASSOCIATION (AUGUST 1998), SAN FRANCISCO, CA.
- FUNK, JEANNE B. (U.A.): MEASURING ATTITUDE CHANGE FOLLOWING A "RESENSITIZATION" INTENTION: THE ATTITUDES TOWARDS VIOLENCE SCALE. IN: JOURNAL OF INTERPERSONAL VIOLENCE 14 (1999A), S. 1123–1136.
- FUNK, JEANNE B. (U.A.): RATING ELECTRONIC GAMES. VIOLENCE IS IN THE EYE OF THE BEHOLDER. IN: YOUTH & SOCIETY 30 (1999B), S. 283–312.
- FUNK, JEANNE B. (U.A.): ASKING THE RIGHT QUESTIONS IN RESEARCH ON VIOLENT ELECTRONIC GAMES, EMPATHY, AND AGGRESSION. POSTER SESSION PRESENTED AT THE ANNUAL MEETING OF THE AMERICAN PSYCHOLOGICAL ASSOCIATION (AUGUST 2000), WASHINGTON, D.C.
- FUNK, JEANNE B. (U.A.): AGGRESSION AND PSYCHOPATHOLOGY IN ADOLESCENTS WITH A PREFERENCE FOR VIOLENT ELECTRONIC GAMES. IN: AGGRESSIVE BEHAVIOR 28 (2002A), S. 134–144.
- FUNK, JEANNE B. (U.A.): AN EVIDENCE-BASED APPROACH TO EXAMINING THE IMPACT OF PLAYING VIOLENT VIDEO AND COMPUTER GAMES. IN: STUDIES IN MEDIA & INFORMATION LITERACY EDUCATION 2 (2002B) ([HTTP://WWW.UTPRESS.UTORONTO.CA/JOURNAL/EJOURNALS/SIMILE](http://www.utpress.utoronto.ca/journal/ejournals/simile), 30.6.2004).
- FUNK, JEANNE B. (U.A.): PLAYING VIOLENT VIDEO GAMES, DESENSITIZATION, AND MORAL EVALUATION IN CHILDREN. IN: APPLIED DEVELOPMENTAL PSYCHOLOGY 24 (2003), S. 413–436.
- FUNK, JEANNE B. (U.A.): VIOLENCE EXPOSURE IN REAL-LIVE, VIDEO GAMES, TELEVISION, MOVIES, AND THE INTERNET: IS THERE DESENSITIZATION? IN: JOURNAL OF ADOLESCENCE 27 (2004), S. 23–39.

G

- GANGLOFF, TILMANN P.: ICH SEHE WAS, WAS DU NICHT SIEHST. MEDIEN IN EUROPA. PERSPEKTIVEN DES JUGENDSCHUTZES. BERLIN 2001.
- GANZ-BLÄTTLER, URSULA: KNOWLEDGE OBLIGE. GENREWISSEN ALS STATUSSYMBOL UND SHARE-WARE. IN: GÖTTLICH, UDO/WINTER, RAINER (HRSG.): POLITIK DES VERGNÜGENS. ZUR DISKUSSION DER POPULÄRKULTUR IN DEN CULTURAL STUDIES. KÖLN 2000, S. 195–214.
- GEEN, RUSSELL G.: AGGRESSION AND ANTISOCIAL BEHAVIOR. IN: GILBERT, DANIEL T./FISKE, SUSAN T./LINDZEY, GARDNER (HRSG.): THE HANDBOOK OF SOCIAL PSYCHOLOGY. VOL 2. BOSTON, MA (U.A.) 41998, S. 317–356.



- GEEN, RUSSELL G./DONNERSTEIN, EDWARD (EDS.): HUMAN AGGRESSION. THEORIES, RESEARCH, AND IMPLICATIONS FOR SOCIAL POLICY. SAN DIEGO, CA (U.A.) 1998.
- GEISLER, SANDRA (1998): „MORD IST IHR HOBBY“ - WAHRNEHMUNG VON GEWALT IN KRIMISERIEN. BEITRAG ZUM MEDIENPÄDAGOGISCHEN PREIS FÜR WISSENSCHAFTLICHEN NACHWUCHS 1997. IN: TV DISKURS, NR. 4, 1998, S. 98–104.
- GENTILE, DOUGLAS A. (ED.): MEDIA VIOLENCE AND CHILDREN. A COMPLETE GUIDE FOR PARENTS AND PROFESSIONALS. WESTPORT, CT/LONDON 2003.
- GENTILE, DOUGLAS A./ANDERSON, CRAIG A.: VIOLENT VIDEO GAMES: THE NEWEST MEDIA HAZARD. IN: GENTILE, DOUGLAS A. (ED.): MEDIA VIOLENCE AND CHILDREN. A COMPLETE GUIDE FOR PARENTS AND PROFESSIONALS. WESTPORT, CT/LONDON 2003, S. 131–152.
- GENTILE, DOUGLAS A./LINDER, JENNIFER R./WALSH, DAVID A.: LOOKING THROUGH TIME: A LONGITUDINAL STUDY OF CHILDREN'S MEDIA VIOLENCE CONSUMPTION AT HOME AND AGGRESSIVE BEHAVIORS AT SCHOOL. PAPER PRESENTED AT THE BIENNIAL CONFERENCE OF THE SOCIETY FOR RESEARCH IN CHILD DEVELOPMENT (APRIL 2003), TAMPA, FL.
- GENTILE, DOUGLAS A./SESMA, ARTURO: DEVELOPMENT APPROACHES TO UNDERSTANDING MEDIA EFFECTS ON INDIVIDUALS. IN: GENTILE, DOUGLAS A. (ED.): MEDIA VIOLENCE AND CHILDREN. A COMPLETE GUIDE FOR PARENTS AND PROFESSIONALS. WESTPORT, CT/LONDON 2003, S. 19–38.
- GENTILE, DOUGLAS A./WALSH, DAVID: A VALIDITY TEST OF MOVIE, TELEVISION, AND VIDEO-GAME RATINGS. IN: PEDIATRICS 107 (2001), S. 1302–1308.
- GENTILE, DOUGLAS A./WALSH, DAVID A.: A NORMATIVE STUDY OF FAMILY MEDIA HABITS. IN: APPLIED DEVELOPMENTAL PSYCHOLOGY 23 (2002), S. 157–178.
- GENTILE, DOUGLAS A. (U.A.): THE EFFECTS OF VIOLENT VIDEO GAME HABITS ON ADOLESCENT HOSTILITY, AGGRESSIVE BEHAVIORS, AND SCHOOL PERFORMANCE. IN: JOURNAL OF ADOLESCENCE 27 (2004), S. 5–22. 380.
- GERBNER, GEORGE/MORGAN, MICHAEL/SIGNORIELLI, NANCY: PROFILING TELEVISION VIOLENCE. IN: NORDEN STRENG, KAARLE/GRIFFIN, MICHAEL (EDS.): INTERNATIONAL MEDIA MONITORING. CRESSKILL, NJ 1999, S. 335–365.
- GERBNER, GEORGE (U.A.): GROWING UP WITH TELEVISION: CULTIVATION PROCESSES. IN: BRYANT, JENNINGS/ZILLMANN, DOLF (EDS.): MEDIA EFFECTS. ADVANCES IN THEORY AND RESEARCH. HILLSDALE, NJ² 2002, S. 43–67.
- GERDES, LOUISE I. (ED.): MEDIA VIOLENCE. OPPOSITION VIEWPOINTS. SAN DIEGO, CA (U.A.) 2004.
- „GEWALTVERHERRLICHUNG KANN GEFÄHRLICH SEIN.“ EIN GESPRÄCH MIT HERBERT SELG UND HELMUT LUKESCH. IN: PSYCHOLOGIE HEUTE, NR. 4, 1999, S. 44–49.
- GIESELMANN, HARTMUT: DER VIRTUELLE KRIEG. ZWISCHEN SCHEIN UND WIRKLICHKEIT IM COMPUTERSPIEL. HANNOVER 2002.
- GILLIAM, FRANKLIN D./IYENGAR, SHANTO: PRIME SUSPECTS: THE INFLUENCE OF LOCAL TELEVISION NEWS ON THE VIEWING PUBLIC. IN: AMERICAN JOURNAL OF POLITICAL SCIENCE 44 (2000), S. 560–573.
- GLASSNER, BARRY: THE CULTURE OF FEAR: WHY AMERICANS ARE AFRAID OF THE WRONG THINGS. NEW YORK 1999.
- GLEICH, ULI: MEDIEN UND GEWALT. IN: MANGOLD, ROLAND/VORDERER, PETER/BENTE, GARY (HRSG.): LEHRBUCH DER MEDIENPSYCHOLOGIE. GÖTTINGEN (U.A.) 2004, S. 587–618.
- GLEICH, ULI (U.A.): SENSATION-SEEKING, FERNSEHVERHALTEN UND FREIZEITAKTIVITÄTEN. IN: KLINGLER, WALTER/ROTTERS, GUNNAR/ZÖLLNER, OLIVER (HRSG.): FERNSEHFORSCHUNG IN DEUTSCHLAND. THEMEN – AKTEURE – METHODEN. BD. 2. BADEN-BADEN 1998, S. 661–688.
- ↑ GLOTZ, PETER: DAS SPANNUNGSFELD WISSENSCHAFT – POLITIK – MEDIEN. IN: ROSS, DIETER/WILKE, JÜRGEN (HRSG.): UMBRUCH IN DER MEDIENLANDSCHAFT. MÜNCHEN 1991, S. 22–29. →

- GÖTTLICH, UDO/WINTER, RAINER (HRSG.): POLITIK DES VERGNÜGENS. ZUR DISKUSSION DER POPULÄRKULTUR IN DEN CULTURAL STUDIES. KÖLN 2000.
- GÖTZ, MAYA/ENSINGER, CAROLINA: FASZINATION DRAGON BALL (Z): ZWISCHEN STARKEN INNEREN BILDERN UND AGGRESSIONSBEREITSCHAFT. EINE QUALITATIVE STUDIE ZUR BEDEUTUNG VON DRAGON BALL Z FÜR KINDER UND PRE-TEENS (6 BIS 15 JAHRE). MÜNCHEN (INTERNATIONALES ZENTRALINSTITUT FÜR DAS JUGEND- UND BILDUNGSFERNSEHEN) 2002 (ONLINE IM INTERNET UNTER: [HTTP://WWW.IZI.DE](http://www.izi.de), 30. 6. 2004).
- GÖTZENBRUCKER, GERIT: SOZIALE NETZWERKE UND INTERNET-SPIELEWELTEN. EINE EMPIRISCHE ANALYSE DER TRANSFORMATION VIRTUELLER IN REALWELTLICHE GEMEINSCHAFTEN AM BEISPIEL VON MUDS (MULTI USER DIMENSIONS). WIESBADEN 2001.
- GOLDNEY, ROBERT D.: THE MEDIA AND SUICIDE: A CAUTIONARY REVIEW. IN: CRISIS 22 (2001), S. 173–175.
- GOLDSTEIN, JEFFREY H. (ED.): WHY WE WATCH. THE ATTRACTIONS OF VIOLENT ENTERTAINMENT. NEW YORK/ OXFORD 1998A.
- GOLDSTEIN, JEFFREY, H.: WHY WE WATCH. IN: GOLDSTEIN, JEFFREY H. (ED.): WHY WE WATCH. THE ATTRACTIONS OF VIOLENT ENTERTAINMENT. NEW YORK/ OXFORD 1998B, S. 212–226.
- GOLDSTEIN, JEFFREY: THE ATTRACTIONS OF VIOLENT ENTERTAINMENT. IN: MEDIA PSYCHOLOGY 1 (1999), S. 271–282.
- GOLDSTEIN, JEFFREY: PREPARED STATEMENT. IN: THE IMPACT OF INTERACTIVE VIOLENCE ON CHILDREN. HEARING BEFORE THE COMMITTEE ON COMMERCE, SCIENCE, AND TRANSPORTATION, UNITED STATES SENATE. ONE HUNDRED SIXTH CONGRESS, SECOND SESSION, 21. 3. 2000. WASHINGTON, D.C. 2003, S. 63–71.
- GOLDSTEIN, JEFFREY: DOES PLAYING VIOLENT VIDEO GAMES CAUSE AGGRESSIVE BEHAVIOR? PLAYING BY THE RULES. CULTURAL POLICY CENTER, UNIVERSITY OF CHICAGO, 27. 10. 2001 (ONLINE IM INTERNET UNTER: ([HTTP://CULTURALPOLICY.UCHICAGO.EDU/CONF2001/PAPERS/GOLDSTEIN.HTML](http://culturalpolicy.uchicago.edu/conf2001/papers/goldstein.html), 30.6.2004).
- GOLDSTEIN, JEFFREY: PEOPLE @ PLAY. THE PSYCHOLOGY OF COMPUTER GAMES. IN: VAN OOSTENDOORP, HERRE (ED.): COGNITION IN A DIGITAL WORLD. MAHWAH, NJ 2003, S. 25–45.
- GOTTBERG, JOACHIM VON: ANGSTAUSLÖSER ODER ANGSTVERARBEITUNG? DER SCHWIERIGE UMGANG MIT ÜBERERREGENDEN BILDERN IN DEN MEDIEN. IN: TV DISKURS, NR. 24, 2003, S. 24–29.
- GOULD, MADELYN S.: SUICIDE AND THE MEDIA. IN: ANNALS OF THE NEW YORK ACADEMY OF SCIENCES 932 (2001), S. 200–224.
- GREENBERG, BRADLEY S. (ED.): COMMUNICATION AND TERRORISM. CRESSKILL, NJ 2002.
- GREENBERG, BRADLEY S./RAMPOLDI-HNILO, LYNN/MASTRO, DANA (EDS.): THE ALPHABET SOUP OF TELEVISION PROGRAM RATINGS. CRESSKILL, NJ 2001.
- GREENE, KATHRYN (U.A.): TARGETING ADOLESCENT RISK-TAKING BEHAVIORS: THE CONTRIBUTION OF EGOCENTRISM AND SENSATION SEEKING. IN: JOURNAL OF ADOLESCENCE 23 (2000), S. 439–461.
- GRIFFITHS, MARK: VIOLENT VIDEO GAMES AND AGGRESSION: A REVIEW OF THE LITERATURE. IN: AGGRESSION AND VIOLENT BEHAVIOR 4 (1999), S. 203–212.
- GRIFFITHS, MARK: GAMBLING AND GAMING ADDICTIONS IN ADOLESCENCE. LEICESTER 2002.
- GRIFFITHS, MARK D./DAVIES, MARK N. O./CHAPPELL, DARREN: ONLINE COMPUTER GAMING: A COMPARISON OF ADOLESCENT AND ADULT GAMERS. IN: JOURNAL OF ADOLESCENCE 27 (2004), S. 87–96.
- GRIFFITHS, MARK/HUNT, NIGEL: DEPENDANCE ON COMPUTER GAMES BY ADOLESCENTS. IN: PSYCHOLOGICAL REPORTS 82 (1998), S. 475–480.
- GRIMES, TOM (U.A.): IS PSYCHOPATHOLOGY THE KEY TO UNDERSTANDING WHY SOME CHILDREN BECOME AGGRESSIVE WHEN THEY ARE EXPOSED TO VIOLENT TELEVISION PROGRAMMING? IN: HUMAN COMMUNICATION RESEARCH 30 (2004), S. 153–181. 3
- GRIMM, JÜRGEN: DER ROBESPIERRE-AFFEKT. NICHTIMITATIVE WEGE FILMISCHER AGGRESSIONSVERMITTLUNG. IN: TV DISKURS, NR. 5, 1998, S. 18–29.



- GRIMM, JÜRGEN: FERNSEHGEWALT. ZUWENDUNGSATTRAKTIVITÄT, ERREGUNGSVERLÄUFE, SOZIALER EFFEKT. ZUR BEGRÜNDUNG UND PRAKTISCHEN ANWENDUNG EINES KOGNITIV-PHYSIOLOGISCHEN ANSATZES DER MEDIENREZEPTIONSFORSCHUNG AM BEISPIEL VON GEWALTDARSTELLUNGEN. OPLADEN/WIESBADEN 1999.
- GRIMM, JÜRGEN: 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 2002, S. 160–176.
- GRODAL, TORBEN: VIDEO GAMES AND THE PLEASURES OF CONTROL. IN: ZILLMANN, DOLF/VORDERER, PETER (EDS.): MEDIA ENTERTAINMENT. THE PSYCHOLOGY OF IST APPEAL. MAHWAH, NJ 2000, S. 197–213.
- GROEBEL, JO: 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 (ABGEDRUCKT AUCH IN: CARLSSON, ULLA/FEILITZEN, CECILIA VON (EDS.): CHILDREN AND MEDIA VIOLENCE. YEARBOOK FROM THE UNESCO INTERNATIONAL CLEARINGHOUSE ON CHILDREN AND VIOLENCE ON THE SCREEN. GÖTEBORG 1998, S. 181–199 UND IN: SINGER, DOROTHY G. / SINGER, JEROME L. (EDS.): HANDBOOK OF CHILDREN AND THE MEDIA. THOUSAND OAKS, CA/LONDON/NEW DELHI 2001, S. 255–268).
- GROEBEN, NORBERT: MEDIENKOMPETENZ. IN: MANGOLD, ROLAND/VORDERER, PETER/BENTE, GARY (HRSG.): LEHRBUCH DER MEDIENPSYCHOLOGIE. GÖTTINGEN (U.A.) 2004, S. 27–49.
- GROEBEN, NORBERT/HURRELMANN, BETTINA: MEDIENKOMPETENZ. VORAUSSETZUNGEN, DIMENSIONEN, FUNKTIONEN. WEINHEIM (U.A.) 2002.
- GROSS, KIMBERLY/ADAY, SEAN: THE SCARY WORLD IN YOUR LIVING ROOM AND NEIGHBORHOOD: USING LOCAL BROADCAST NEWS, NEIGHBORHOOD CRIME RATES, AND PERSONAL EXPERIENCE TO TEST AGENDA SETTING AND CULTIVATION. IN: JOURNAL OF COMMUNICATION 53 (2003), S. 411–426.
- GROSSMAN, DAVE/DEGAETANO, GLORIA: STOP TEACHING OUR KIDS TO KILL. A CALL TO ACTION AGAINST TV, MOVIE & VIDEO GAME VIOLENCE. NEW YORK 1999.
- GRÜN, LEOPOLD/KITTER, CHRISTIAN/SELG, OLAF: „ANGSTSITUATIONEN GEHEN EINEM TIEFER REIN.“ EINE SCHÜLERBEFRAGUNG ZUM FILM „DAS EXPERIMENT“. IN: TV DISKURS, NR. 22, 2002, S. 65–69.
- GULLOTTA, THOMAS P./ADAMS, GERALD R./MONTEMAYOR, RAYMOND (EDS.): DELINQUENT VIOLENT YOUTH. THEORY AND INTERVENTIONS. THOUSAND OAKS/LONDON/NEW DELHI 1998.
- GULLOTTA, THOMAS P./MCÉLHANAY, SANDRA J. (EDS.): VIOLENCE IN HOMES AND COMMUNITIES. PREVENTION, INTERVENTION, AND TREATMENT. THOUSAND OAKS/LONDON/NEW DELHI 1999.
- GUNTER, BARRIE: THE EFFECTS OF VIDEO GAMES ON CHILDREN. THE MYTH UNMASKED. SHEFFIELD 1998.
- GUNTER, BARRIE/HARRISON, JACKIE: VIOLENCE ON TELEVISION. AN ANALYSIS OF AMOUNT, NATURE, LOCATION AND ORIGIN OF VIOLENCE IN BRITISH PROGRAMMES. LONDON 1998.
- GUNTER, BARRIE/HARRISON, JACKIE/WYKES, MAGGIE: VIOLENCE ON TELEVISION. DISTRIBUTION, FORM, CONTEXT, AND THEMES. MAHWAH, NJ/LONDON 2003.
- GUNTER, BARRIE (U.A.): THE IMPACT OF TELEVISION ON CHILDREN'S ANT-SOCIAL BEHAVIOUR IN A NOVICE TELEVISION COMMUNITY. CHILD STUDY JOURNAL 30 (2001), S. 65–90.

H

- HACKENBERG, ACHIM/HAJOK, DANIEL: TOD IM FILM. WAHRNEHMUNG UND VERARBEITUNG VON TODES- UND GEWALTDARSTELLUNGEN DURCH JUGENDLICHE UNTER BERÜCKSICHTIGUNG IHRER PERSÖNLICHEN ERFAHRUNGEN UND VORSTELLUNGEN. VORTRAG AUF DER 4. POTSDAMER FACHTAGUNG ZUM JUGENDME-



- DIENSCHUTZ AM 24. OKTOBER 2002 ZUM THEMA „IST DOCH NUR EIN SPIEL - GEWALT DURCH MEDIEN?“
(ONLINE IM INTERNET UNTER: [HTTP://WWW.BILDUNG-BRANDENBURG.DE/BBS/BUG/_SCHUTZ/TAGUNGO2/HAJOKUA.PDF](http://www.bildung-brandenburg.de/bbs/bug/_schutz/tagung02/hajokua.pdf), 30. 6. 2004).
- HAKE, KARIN: FIVE-YEAR-OLDS' FASCINATION FOR TELEVISION. A COMPARITIVE STUDY. IN: CHILDHOOD 8 (2001), S. 423-441.
- HALL, HAROLD V. (ED.): LETHAL VIOLENCE. A SOURCEBOOK ON FATAL DOMESTIC, ACQUAINTANCE AND STRANGER VIOLENCE. BOCA RATON, FL (U.A.) 1999.
- HAMBURGER, FRANZ/OTTO, HANS-UWE (HRSG.): SOZIALPÄDAGOGIK UND ÖFFENTLICHKEIT. SYSTEMATISIERUNG ZWISCHEN MARKTORIENTIERTER PUBLIZITÄT UND SOZIALER DIENSTLEISTUNG. WEINHEIM/MÜNCHEN 1999.
- HAMILTON, JAMES T. (ED.): TELEVISION VIOLENCE AND PUBLIC POLICY. ANN ARBOR, MI 2000.
- HANDEL, ULRIKE: TATORT HANNOVER: AUSLÄNDER UND DEUTSCHE IN DER KRIMINALITÄTSBERICHTERSTATTUNG IM VERGLEICH. EINE INHALTSANALYSE LOKALER TAGESZEITUNGEN IN HANNOVER. IN: QUANDT, SIEGFRIED/GAST, WOLFGANG (HRSG.): DEUTSCHLAND IM DIALOG DER KULTUREN. MEDIEN – IMAGES – VERSTÄNDIGUNG. KONSTANZ 1998, S. 135-148.
- HANSEN, CHRISTINE H./HANSEN, RANALD D.: MUSIC AND MUSIC VIDEOS. IN: ZILLMANN, DOLF/VORDERER, PETER (EDS.): MEDIA ENTERTAINMENT. THE PSYCHOLOGY OF ITS APPEAL. MAHWAH, NJ/LONDON 2000, S. 175-196.
- HARGRAVE, ANDREA MILLWOOD: HOW CHILDREN INTERPRET SCREEN VIOLENCE. LONDON 2003.
- HARIDAKIS, PAUL M.: VIEWER CHARACTERISTICS, EXPOSURE TO TELEVISION VIOLENCE, AND AGGRESSION. IN: MEDIA PSYCHOLOGY 4 (2002), S. 323-352.
- HARRIS, RICHARD JACKSON/SCOTT, CHRISTINA L.: EFFECTS OF SEX IN THE MEDIA. IN: BRYANT, JENNINGS/ZILLMANN, DOLF (EDS.): MEDIA EFFECTS. ADVANCES IN THEORY AND RESEARCH. HILLSDALE, NJ 2002, S. 307-333.
- HARRIS, RICHARD JACKSON (U.A.): YOUNG MEN'S AND WOMEN'S DIFFERENT AUTOBIOGRAPHICAL MEMORIES OF THE EXPERIENCE OF SEEING FRIGHTENING MOVIES ON A DATE. IN: MEDIA PSYCHOLOGY 2 (2000), S. 245-268.
- HARRISON, KRISTEN/CANTOR, JOANNE: TALES FROM THE SCREEN: ENDURING FRIGHT REACTIONS TO SCARY MEDIA. IN: MEDIA PSYCHOLOGY 1 (1999), S. 97-116.
- HARTIG, JOHANNES/ANDREAS FREY/ANDRÉ KETZEL (2003): MODIFIKATION DES COMPUTERSPIELS QUAKE III ARENA ZUR DURCHFÜHRUNG PSYCHOLOGISCHER EXPERIMENTE IN EINER VIRTUELLEN 3DUMGEBUNG. IN: ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPSYCHOLOGIE 15 (2003), S. 149-154.
- HARWOOD, JAKE: AGE IDENTIFICATION, SOCIAL IDENTITY GRATIFICATIONS, AND TELEVISION VIEWING. IN: JOURNAL OF BROADCASTING & ELECTRONIC MEDIA 43 (1999), S. 123-136.
- HAUSMANNINGER, THOMAS: VOM INDIVIDUELLEN VERGNÜGEN UND LEBENSWELTLICHEN ZWECK DER NUTZUNG GEWALTHALTIGER FILME. IN: HAUSMANNINGER, THOMAS/BOHRMANN, THOMAS (HRSG.): MEDIALE GEWALT. INTERDISZIPLINÄRE UND ETHISCHE PERSPEKTIVEN. MÜNCHEN 2002, S. 231-259.
- HAUSMANNINGER, THOMAS/BOHRMANN, THOMAS (HRSG.): MEDIALE GEWALT. INTERDISZIPLINÄRE UND ETHISCHE PERSPEKTIVEN. MÜNCHEN 2002.
- HAUT, F.: THE INTERNET AND THE FUTURE OF PSYCHIATRY. IN: PSYCHIATRIC BULLETIN 22 (1998), S. 641F.
- HAWTON, KEITH/VAN HEERINGEN, KEES (EDS.): THE INTERNATIONAL HANDBOOK OF SUICIDE AND ATTEMPTED SUICIDE. CHICHESTER 2000.
- HAWTON, KEITH/WILLIAMS, KATHRYN: THE CONNECTION BETWEEN MEDIA AND SUICIDAL BEHAVIOR WARRANTS SERIOUS ATTENTION. IN: CRISIS 22 (2001), S. 137-140.
- HAWTON, KEITH (U.A.): EFFECTS OF A DRUG OVERDOSE IN A TELEVISION DRAMA ON PRESENTATIONS TO HOSPITAL FOR SELF POISONING: TIME SERIES AND QUESTIONNAIRE STUDY. IN: BRITISH MEDICAL JOURNAL 318 (1999), S. 972-977.



- HEITMEYER, WILHELM/HAGAN, JOHN (HRSG.): INTERNATIONALES HANDBUCH DER GEWALTFORSCHUNG. WIESBADEN 2002.
- HELLER, FRANK (HRSG.): THE USE AND ABUSE OF SOCIAL SCIENCE. LONDON 1986.
- HILL, ANNETTE: RISKY BUSINESS: FILM VIOLENCE AS AN INTERACTIVE PHENOMENON. IN: STOKES, MELVYN/MALTBY, RICHARD (EDS.): IDENTIFYING HOLLYWOOD'S AUDIENCES. CULTURAL IDENTITY AND THE MOVIES. LONDON 1999, S. 175–186.
- HILL, ANNETTE: FEARFUL AND SAFE. AUDIENCE RESPONSE TO BRITISH REALITY PROGRAMMING. IN: TELEVISION & NEW MEDIA 1 (2000), S. 193–213.
- HOEKSTRA, STEVEN J./HARRIS, RICHARD JACKSON/HELMICK, ANGELA L.: AUTOBIOGRAPHICAL MEMORIES ABOUT THE EXPERIENCE OF SEEING FRIGHTENING MOVIES IN CHILDHOOD. IN: MEDIA PSYCHOLOGY 1 (1999), S. 117–140.
- HOFFMANN, JELLA: VERBRECHENSBEZOGENE TV-GENRES AUS DER SICHT DER ZUSCHAUER. MÜNCHEN 2003.
- HOFFNER, CYNTHIA (U.A.): SUPPORT FOR CENSORSHIP OF TELEVISION VIOLENCE: THE ROLE OF THE THIRDPERSON EFFECT AND NEWS EXPOSURE. IN: COMMUNICATION RESEARCH 26 (1999), S. 726–742.
- HOFFNER, CYNTHIA (U.A.): THE THIRD-PERSON EFFECT IN PERCEPTIONS OF THE INFLUENCE OF TELEVISION VIOLENCE. IN: JOURNAL OF COMMUNICATION 51 (2001), S. 283–299.
- HOFMANN, VOLKER: MEDIALE GEWALT – EINE REALE BEDROHUNG FÜR KINDER AUS DER SICHT DER KINDERÄRZTE UND KINDERCHIRURGEN. IN: BERGMANN, SUSANNE (HRSG.): MEDIALE GEWALT. EINE REALE BEDROHUNG FÜR KINDER? BIELEFELD 2000, S. 184–187.
- HOGBEN, MATTHEW: FACTORS MODERATING THE EFFECT OF TELEVISED AGGRESSION ON VIEWER BEHAVIOR. IN: COMMUNICATION RESEARCH 25 (1998), S. 220–247.
- HOGG, MICHAEL A./COOPER, JOEL (EDS.): HANDBOOK OF SOCIAL PSYCHOLOGY. LONDON 2003.
- HOPF, CHRISTEL: GEWALT, BIOGRAPHIE, MEDIEN. QUALITATIVE ANALYSEN ZUR SUBJEKTIVEN BEDEUTUNG FILMISCHER GEWALTDARSTELLUNGEN. IN: ZEITSCHRIFT FÜR SOZIOLOGIE DER ERZIEHUNG UND SOZIALISATION 21 (2001), S. 150–169.
- HOWARD, SUE (ED.): WIRED-UP. YOUNG PEOPLE AND THE ELECTRONIC MEDIA. LONDON/BRISTOL, PA 1998, S. 95–114.
- HUESMANN, L. ROWELL: PSYCHOLOGICAL PROCESSES PROMOTING THE RELATION BETWEEN EXPOSURE TO MEDIA VIOLENCE AND AGGRESSIVE BEHAVIOR BY THE VIEWER. IN: JOURNAL OF SOCIAL ISSUES 42 (1986), S. 125–140.
- HUESMANN, L. ROWELL: AN INFORMATION-PROCESSING MODEL FOR THE DEVELOPMENT OF AGGRESSION. IN: AGGRESSIVE BEHAVIOR 14 (1988), S. 13–24.
- HUESMANN, L. ROWELL: 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.) 1998, S. 73–109.
- HUESMANN, L. ROWELL/ERON, LEONARD D.: TELEVISION AND THE AGGRESSIVE CHILD: A CROSSNATIONAL COMPARISON. HILLSALE, NJ 1986.
- HUESMANN, L. ROWELL/LAGERSPETZ, KIRSTI/ERON, LEONARD D.: INTERVENING VARIABLES IN THE TV VIOLENCE-AGGRESSION RELATION: EVIDENCE FROM TWO COUNTRIES. IN: DEVELOPMENTAL PSYCHOLOGY 20 (1984), S. 746–775.
- HUESMANN, L. ROWELL/SKORIC, MARKO M.: REGULATING MEDIA VIOLENCE: WHY, HOW, AND BY WHOM? IN: PALMER, EDWARD L./YOUNG, BRIAN M. (EDS.): THE FACES OF TELEVISUAL MEDIA. TEACHING, VIOLENCE, SELLING TO CHILDREN. MAHWAH, NJ/LONDON 2003, S. 219–240.
- HUESMANN, L. ROWELL/TAYLOR, LARAMIE D.: THE CASE AGAINST THE CASE AGAINST MEDIA VIOLENCE. IN: GENTILE, DOUGLAS A. (ED.): MEDIA VIOLENCE AND CHILDREN. A COMPLETE GUIDE FOR PARENTS AND PROFESSIONALS. WESTPORT, CT/LONDON 2003, S. 107–130.



HUESMANN, L. ROWELL (U.A.): LONGITUDINAL RELATIONS BETWEEN CHILDREN'S EXPOSURE TO TV VIOLENCE AND THEIR AGGRESSIVE AND VIOLENT BEHAVIOR IN YOUNG ADULTHOOD: 1977-1992. IN: DEVELOPMENTAL PSYCHOLOGY 39 (2003), S. 201-221.

HUG, DANIEL: BEGRIFFLICH-THEORETISCHE ASPEKTE VON KATHARSIS. UNV. MAGISTERARBEIT. MAINZ 2003.

I

INTERACTIVE DIGITAL SOFTWARE ASSOCIATION: VIDEO GAMES & YOUTH VIOLENCE. EXAMINING THE FACTS. WASHINGTON, D.C. 2001 (ONLINE IM INTERNET UNTER: [HTTP://WWW.THEESA.COM/PRESSROOM.HTML](http://www.theesa.com/pressroom.html), 30.6.2004).

IONESCO, ANDRA: KRIMINALBERICHTERSTATTUNG IN DER TAGESPRESSE – EINE EMPIRISCHE UNTERSUCHUNG DER TAGESZEITUNGEN BILD, NÜRNBERGER NACHRICHTEN UND SÜDDEUTSCHE ZEITUNG IM ZEITRAUM JANUAR UND JUNI 1989. ERLANGEN 1996.

IONESCO, ANDRA: KRIMINALITÄTSBERICHTERSTATTUNG IN DER TAGESPRESSE – ERGEBNISSE EINER AUSWERTUNG DEUTSCHER ZEITUNGSARTIKEL. IN: DÖLLING, DIETER/GÖSSEL, KARL HEINZ/WALTON, STANISLAW (HRSG.): KRIMINALBERICHTERSTATTUNG IN DER TAGESPRESSE. RECHTLICHE UND KRIMINOLOGISCHE PROBLEME. HEIDELBERG 1998, S. 45-86.

IPOS (INSTITUT FÜR PRAXISORIENTIERTE SOZIALFORSCHUNG): JUGENDLICHE UND JUNGE ERWACHSENE IN DEUTSCHLAND. ERGEBNISSE EINER REPRÄSENTATIVEN BEVÖLKERUNGSUMFRAGE. NOVEMBER/DEZEMBER 2002. MANNHEIM 2003 (ONLINE IM INTERNET UNTER: [HTTP://WWW.BMFSFJ.DE/REDAKTIONBMFSFJ/ABTEILUNG5/PDF-ANLAGEN/JUGENDLICHE-IN-DEUTSCHLAND-IPOS-2004,PROPERTY=PDF.PDF](http://www.bmfsfj.de/redaktionbmfsfj/abteilung5/pdf-anlagen/jugendliche-in-deutschland-ipos-2004,property=pdf.pdf), 30.6.2004).

J

JANSON, MARC P. (U.A.): INTERNET-OBSERVED SUICIDE ATTEMPTS. IN: JOURNAL OF CLINICAL PSYCHIATRY 62 (2001), S. 478.

JASON, LEONARD A. (U.A.): TELEVISION VIOLENCE AND CHILDREN: PROBLEMS AND SOLUTIONS. IN: GULLOTTA, THOMAS P./MCELHANEY, SANDRA J. (EDS.): VIOLENCE IN HOMES AND COMMUNITIES. PREVENTION, INTERVENTION, AND TREATMENT. THOUSAND OAKS/LONDON/NEW DELHI 1999, S. 133-156.

JENSEN, GARY F.: THE INVENTION OF TELEVISION AS A CAUSE OF HOMICIDE. THE REIFICATION OF A SPURIOUS RELATIONSHIP. IN: HOMICIDE STUDIES 5 (2001), S. 114-130.

JIM-STUDIE 2002. JUGEND, INFORMATION, (MULTI-)MEDIA. BASISUNTERSUCHUNG ZUM MEDIENUMGANG 12- BIS 19-JÄHRIGER IN DEUTSCHLAND. HRSG. VOM MEDIENPÄDAGOGISCHEN FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST. BADEN-BADEN 2003.

JIM-STUDIE 2003. JUGEND, INFORMATION, (MULTI-)MEDIA. BASISUNTERSUCHUNG ZUM MEDIENUMGANG 12- BIS 19-JÄHRIGER IN DEUTSCHLAND. HRSG. VOM MEDIENPÄDAGOGISCHEN FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST. BADEN-BADEN 2004.

JIPPING, THOMAS L.: RAP MUSIC LEADS TO YOUTH VIOLENCE. IN: GERDES, LOUISE I. (ED.): MEDIA VIOLENCE. OPPOSING VIEWPOINTS. SAN DIEGO, CA (U.A.) 2004, S. 75-83.

JO, EUNKYUNG/BERKOWITZ, LEONARD: A PRIMING EFFECT ANALYSIS OF MEDIA INFLUENCES: AN UPDATE. IN: BRYANT, JENNINGS/ZILLMANN, DOLF (EDS.): MEDIA EFFECTS: ADVANCES IN THEORY AND RESEARCH. HILLSDALE, NJ 1994, S. 43-60.

JOHNSON, JEFFREY G. (U.A.): TELEVISION VIEWING AND AGGRESSIVE BEHAVIOR DURING ADOLESCENCE AND ADULTHOOD. IN: SCIENCE 295 (2002), S. 2468-2471.

JONES, GERALD: KILLING MONSTERS. NEW YORK 2002.

JORDAN, AMY/WOODARD, EMORY: PARENTS' USE OF THE V-CHIP TO SUPERVISE CHILDREN'S TELEVISION USE. PHILADELPHIA, PA 2003 (ONLINE IM INTERNET UNTER: [HTTP://WWW.ANNENBERGPUBLICPOLICYCENTER.ORG/05_MEDIA_DEVELOPING_CHILD/CHILDRENSPROGRAMMING/2003_PARENTSUSEOFVCHIP.PDF](http://www.annenbergpublicpolicycenter.org/05_media_developing_child/childrensprogramming/2003_parentsuseofvchip.pdf), 30.6.2004).



JUGENDSCHUTZ.NET: GEWALT(SPIELE) IM INTERNET. 2002 (ONLINE IM INTERNET UNTER: [HTTP://WWW.JUGENDSCHUTZ.NET/GEWALT/GEWALTSPIELE/INDEX.HTML](http://www.jugendschutz.net/gewalt/gewaltspiele/index.html), 30.6.2004).

K

KAFAL, YASMIN B.: VIDEO GAME DESIGNS BY GIRLS AND BOYS: VARIABILITY AND CONSISTENCY OF GENDER DIFFERENCES. IN: CASSELL, JUSTINE/JENKINS, HENRY (EDS.): FROM BARBIE TO MORTAL COMBAT. GENDER AND COMPUTER GAMES. CAMBRIDGE, MA 1998, S. 90–114.

KAISER FAMILY FOUNDATION: KEY FACTS: CHILDREN AND THE NEWS. COPING WITH TERRORISM, WAR, AND EVERYDAY VIOLENCE. SPRING 2003A (ONLINE IM INTERNET UNTER: [HTTP://WWW.KFF.ORG/ENTMEDIA/LOADER.CFM?URL=/COMMONSPOT/SECURITY/GETFILE.CFM&PAGEID=14268](http://www.kff.org/entmedia/loader.cfm?url=/COMMONSPOT/SECURITY/GETFILE.CFM&PAGEID=14268), 30. 6. 2004).

KAISER FAMILY FOUNDATION: KEY FACTS: MEDIA LITERACY. FALL 2003B (ONLINE IM INTERNET UNTER: [HTTP://WWW.KFF.ORG/ENTMEDIA/LOADER.CFM?URL=/COMMONSPOT/SECURITY/GETFILE.CFM&PAGEID=28221](http://www.kff.org/entmedia/loader.cfm?url=/COMMONSPOT/SECURITY/GETFILE.CFM&PAGEID=28221), 30.6.2004).

KALAMAS, ALICIA D./GRUBER, MANDY L.: ELECTRODERMAL RESPONSES TO IMPLIED VERSUS ACTUAL VIOLENCE ON TELEVISION. IN: THE JOURNAL OF GENERAL PSYCHOLOGY 125 (1998), S. 31–37.

KAMALIPOUR, YAHYA R./RAMPAL, KUDIP R. (EDS.): MEDIA, SEX, VIOLENCE, AND DRUGS IN THE GLOBAL VILLAGE. LANHAM, ML 2001.

KAMINS, MICHAEL A./MARKS, LAWRENCE J./SKINNER, DEBORAH: TELEVISION COMMERCIAL EVALUATION IN THE CONTEXT OF PROGRAM INDUCED MOOD: CONGRUENCY VERSUS CONSISTENCY EFFECTS. IN: JOURNAL OF ADVERTISING 29 (1991), S. 1–14.

KANDAKAI, TINA L. (U.A.): MOTHER'S PERCEPTIONS OF FACTORS INFLUENCING VIOLENCE IN SCHOOLS. IN: JOURNAL OF SCHOOL HEALTH 69 (1999), S. 189–195.

KANIA, HARALD: KRIMINALITÄTSDARSTELLUNG IN DEN MASSEN MEDIEN. IN: BUNDESJUSTIZMINISTERIUM (HRSG.): KRIMINALITÄT IN DEN MEDIEN. 5. KÖLNER SYMPOSIUM, 27.–29. 9. 1999, UNIVERSITÄT ZU KÖLN. MÖNCHEN GLADBACH 2000, S. 78–97.

KASSIS, WASSILIS/STEINER, OLIVIER: PERSÖNLICHKEITSMERKMALE UND SOZIALE ERFAHRUNGEN VON MÄDCHEN, DIE EXTENSIVE GEWALTDARSTELLENDEN COMPUTERSPIELE NUTZEN. EIN KORRESPONDENZANALYTISCHER ZUGANG. IN: ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPSYCHOLOGIE 15 (2003), S. 131–139.

KENT, STEVEN L.: THE ULTIMATE HISTORY OF VIDEO GAMES. ROSEVILLE, CA 2001. KEPPLER, ANGELA: ÜBER EINIGE FORMEN DER MEDIALEN WAHRNEHMUNG VON GEWALT. IN: TROTHA, TRUTZ VON (HRSG.): SOZIOLOGIE DER GEWALT. SONDERHEFT DER KÖLNER ZEITSCHRIFT FÜR SOZIOLOGIE UND SOZIALPSYCHOLOGIE, NR. 37, OPLADEN 1997, S. 380–400.

KEPPLINGER, HANS MATHIAS: DIE ENTWICKLUNG DER KRIMINALITÄTSBERICHTERSTATTUNG. IN: BUNDESJUSTIZMINISTERIUM (HRSG.): KRIMINALITÄT IN DEN MEDIEN. 5. KÖLNER SYMPOSIUM, 27.-29.9.1999, UNIVERSITÄT ZU KÖLN. MÖNCHENGLADBACH 2000, S. 58–77.

KEPPLINGER, HANS MATHIAS: ÖFFENTLICHE MEINUNG UND GEWALT. IN: HEITMEYER, WILHELM/HAGAN, JOHN (HRSG.): INTERNATIONALES HANDBUCH DER GEWALTFORSCHUNG. WIESBADEN 2002A, S. 1423–1440.

KEPPLINGER, HANS MATHIAS: WIRKUNG VON GEWALT IN DEN MASSEN MEDIEN. IN: NOELLE- NEUMANN, ELISABETH/SCHULZ, WINFRIED/WILKE, JÜRGEN (HRSG.): DAS FISCHER LEXIKON PUBLIZISTIK/MASSENKOMMUNIKATION. FRANKFURT A. M. 2002B, S. 648–658.

KEPPLINGER, HANS MATHIAS/DAHLEM, STEFAN: 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 1990, S. 381–396.



- KESTENBAUM, GERALD I./WEINSTEIN, LISSA: PERSONALITY, PSYCHOPATHOLOGY AND DEVELOPMENTAL ISSUES IN MALE ADOLESCENT VIDEO GAME USE. IN: JOURNAL OF THE AMERICAN ACADEMY OF CHILD PSYCHIATRY 24 (1985), S. 329–337.
- KIEWITZ, CHRISTIAN/WEAVER, JAMES B.: TRAIT AGGRESSIVENESS, MEDIA VIOLENCE, AND PERCEPTION OF INTERPERSONAL CONFLICT. IN: PERSONALITY AND INDIVIDUAL DIFFERENCES 31 (2001), S. 821–835.
- KIM-STUDIE 2002. KINDER UND MEDIEN. COMPUTER UND INTERNET. BASISUNTERSUCHUNG ZUM MEDIENUMGANG 6- BIS 13-JÄHRIGER IN DEUTSCHLAND. HRSG. VOM MEDIENPÄDAGOGISCHEN FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST. BADEN-BADEN 2002.
- KIM-STUDIE 2003. KINDER UND MEDIEN. COMPUTER UND INTERNET. BASISUNTERSUCHUNG ZUM MEDIENUMGANG 6- BIS 13-JÄHRIGER IN DEUTSCHLAND. HRSG. VOM MEDIENPÄDAGOGISCHEN FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST. BADEN-BADEN 2003.
- KINDER UND MEDIEN 2003. STUDIE IM AUFTRAG DER ARD/ZDF-MEDIENKOMMISSION UND DES KINDERKANALS VON ARD UND ZDF. MÄRZ 2004 (ONLINE IM INTERNET UNTER: [HTTP://WWW.ZDF.DE/ZDFDE/DOWNLOAD/0,1896,2001261,00.PDF,30.6.2004](http://www.zdf.de/ZDFde/download/0,1896,2001261,00.PDF,30.6.2004)).
- KINDERWELTEN 2004. SPIELEN UND MEDIEN IN DER KINDLICHEN ERLEBNISWELT. HRSG. VON SUPER RTL UND IP DEUTSCHLAND. KÖLN 2004.
- KING, CYNTHIA M.: EFFECTS OF HUMOROUS HEROES AND VILLAINS IN VIOLENT ACTION FILMS. IN: JOURNAL OF COMMUNICATION 50 (2000), S. 5–24.
- KIRSH, STEVEN J.: SEEING THE WORLD THROUGH MORTAL KOMBAT-COLOURED GLASSES. VIOLENT VIDEO GAMES AND THE DEVELOPMENT OF A SHORT-TERM HOSTILE ATTRIBUTION BIAS. IN: CHILDHOOD 5 (1998), S. 177–184.
- KIRSH, STEVEN J.: THE EFFECTS OF VIOLENT VIDEO GAMES ON ADOLESCENTS. THE OVERLOOKED INFLUENCE OF DEVELOPMENT. IN: AGGRESSION AND VIOLENT BEHAVIOR 8 (2003), S. 377–389.
- KIRSH, STEVEN J./OLCZAK, PAUL V.: VIOLENT COMIC BOOKS AND PERCEPTIONS OF AMBIGUOUS PROVOCATION SITUATIONS. IN: MEDIA PSYCHOLOGY 2 (2000), S. 47–62.
- KIRSH, STEVEN J./OLCZAK, PAUL V.: THE EFFECTS OF EXTREMELY VIOLENT COMIC BOOKS ON SOCIAL INFORMATION PROCESSING. IN: JOURNAL OF INTERPERSONAL VIOLENCE 17 (2002A), S. 1160–1178.
- KIRSH, STEVEN J./OLCZAK, PAUL V.: VIOLENT COMIC BOOKS AND JUDGMENTS OF RELATIONAL AGGRESSION. IN: VIOLENCE AND VICTIMS 17 (2002B), S. 373–380.
- KLEIN, ROBERT D.: AUDIENCE REACTIONS TO LOCAL TV NEWS. IN: AMERICAN BEHAVIORAL SCIENTIST 46 (2003), S. 1661–1672.
- KLEITER, EKKEHARD F.: FILM UND AGGRESSION – AGGRESSIONSPSYCHOLOGIE. THEORIE UND EMPIRISCHE ERGEBNISSE MIT EINEM BEITRAG ZUR ALLGEMEINEN AGGRESSIONSPSYCHOLOGIE. WEINHEIM 1997.
- KLIMMT, CHRISTOPH: COMPUTER-SPIEL: INTERAKTIVE UNTERHALTUNGSANGEBOTE ALS SYNTHESE AUS MEDIUM UND SPIELZEUG. IN: ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPSYCHOLOGIE 13 (2001A), S. 22–32.
- KLIMMT, CHRISTOPH: EGO-SHOOTER, PRÜGELSPIEL, SPORTSIMULATION? ZUR TYPOLOGISIERUNG VON COMPUTER- UND VIDEOSPIELEN. IN: MEDIEN & KOMMUNIKATIONSWISSENSCHAFT 49 (2001B), S. 480–497.
- KLIMMT, CHRISTOPH: COMPUTER- UND VIDEOSPIELE. IN: MANGOLD, ROLAND/VORDERER, PETER/BENTE, GARY (HRSG.): LEHRBUCH DER MEDIENPSYCHOLOGIE. GÖTTINGEN (U.A.) 2004, S. 695–716.
- KLIMMT, CHRISTOPH/TREPTE, SABINE: THEORETISCH-METHODISCHE DESIDERATA DER MEDIENPSYCHOLOGISCHEN FORSCHUNG ÜBER DIE AGGRESSIONSFÖRDERNDE WIRKUNG GEWALTHALTIGER COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE. IN: ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPSYCHOLOGIE 15 (2003), S. 114–121.
- KLIMMT, CHRISTOPH/VORDERER, PETER: „LARA IST MEIN MEDIUM“. PARASOZIALE INTERAKTIONEN MIT LARA CROFT IM VERGLEICH ZUR LIEBLINGSFIGUR AUS FILM UND FERNSEHEN. IN: RÖSSLER, PATRICK/GEHRAU, VOLKER/KUBISCH, SUSANNE (HRSG.): EMPIRISCHE PERSPEKTIVEN DER REZEPTIONSFORSCHUNG. MÜNCHEN 2002A, S. 177–192.



- KLIMMT, CHRISTOPH/VORDERER, PETER: WANN WIRD AUS SPIEL ERNST? HOCHINTERAKTIVE MEDIEN, „PERCEIVED REALITY“ UND DAS UNTERHALTUNGSERLEBEN DER NUTZER/INNEN. IN: BAUM, ACHIM/SCHMIDT, SIEGFRIED J. (HRSG.): FAKTEN UND FIKTIONEN. ÜBER DEN UMGANG MIT MEDIENWIRKLICHKEITEN. KONSTANZ 2002B, S. 314–324.
- KLINE, STEVEN: KILLING TIME? A CANADIAN MEDIATION ON VIDEO GAME CULTURE. 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; CHILDREN AND MEDIA VIOLENCE YEARBOOK 2000) 2000, S. 35–59.
- KLINGLER, WALTER/ROTTERS, GUNNAR/ZÖLLNER, OLIVER (HRSG.): FERNSEHFORSCHUNG IN DEUTSCHLAND. THEMEN – AKTEURE – METHODEN. 2 BDE. BADEN-BADEN 1998.
- KODAIRA, SACHIKO IMAIZUMIO: A REVIEW OF RESEARCH ON MEDIA VIOLENCE IN JAPAN. IN: CARLSSON, ULLA/FEILITZEN, CECILIA VON (EDS.): CHILDREN AND MEDIA VIOLENCE. YEARBOOK FROM THE UNESCO INTERNATIONAL CLEARINGHOUSE ON CHILDREN AND VIOLENCE ON THE SCREEN. GÖTEBORG 1998, S. 81–105.
- KOSKY, ROBERT/ESHKEVARI, HADI S. (HRSG.): SUICIDE PREVENTION: THE GLOBAL CONTEXT. NEW YORK 1998. KOSTINSKY, SPENCER/BIXLER, EDWARD O./KETTL, PAUL A.: 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 155 (2001), S. 994–1001.
- KOTLER, JENNIFER A./CALVERT, SANDRA L.: CHILDREN'S AND ADOLESCENTS' EXPOSURE TO DIFFERENT KINDS OF MEDIA VIOLENCE: RECURRING CHOICES AND RECURRING THEMES. IN: GENTILE, DOUGLAS A. (ED.): MEDIA VIOLENCE AND CHILDREN. A COMPLETE GUIDE FOR PARENTS AND PROFESSIONALS. WESTPORT, CT/LONDON 2003, S. 171–184.
- KRAHÉ, BARBARA: THE SOCIAL PSYCHOLOGY OF AGGRESSION. HOVE 2001.
- KRAHÉ, BARBARA/MÖLLER, INGRID: PLAYING VIOLENT ELECTRONIC GAMES, HOSTILE ATTRIBUTIONAL STYLE, AND AGGRESSION-RELATED NORMS IN GERMAN ADOLESCENTS. IN: JOURNAL OF ADOLESCENCE 27 (2004), S. 53–69.
- KRAMBOCK, URSULA: COMPUTERSPIEL UND JUGENDLICHE NUTZER. HERMENEUTISCHE DEUTUNGSVERSUCHE DES ADVENTURE-COMPUTERSPIELS UND SEINER JUGENDLICHEN NUTZER UND NUTZERINNEN. FRANKFURT A. M. (U.A.) 1998.
- KRCMAR, MARINA: THE CONTRIBUTION OF FAMILY COMMUNICATION PATTERNS TO CHILDREN'S INTERPRETATION OF TELEVISION VIOLENCE. IN: JOURNAL OF BROADCASTING & ELECTRONIC MEDIA 42 (1998), S. 250–264.
- KRCMAR, MARINA/COOKE, MARK C.: CHILDREN'S MORAL REASONING AND THEIR PERCEPTIONS OF TELEVISION VIOLENCE. IN: JOURNAL OF COMMUNICATION 51 (2001), S. 300–316.
- KRCMAR, MARINA/GREENE, KATHRYN: PREDICTING EXPOSURE TO AND USES OF TELEVISION VIOLENCE. IN: JOURNAL OF COMMUNICATION 49 (1999), S. 24–45.
- KRCMAR, MARINA/GREENE, KATHRYN: CONNECTIONS BETWEEN VIOLENT TELEVISION EXPOSURE AND ADOLESCENT RISK TAKING. IN: MEDIA PSYCHOLOGY 2 (2000), S. 195–217.
- KRCMAR, MARINA/VALKENBURG, PATTI M.: A SCALE TO ASSESS CHILDREN'S MORAL INTERPRETATIONS OF JUSTIFIED AND UNJUSTIFIED VIOLENCE AND IST RELATIONSHIP TO TELEVISION VIEWING. IN: COMMUNICATION RESEARCH 26 (1999), S. 608–634.
- KÜBLER, HANS-DIETER: VOM GEWALTVOYEUR ZUM VIRTUELLEN TÄTER? GEWALTFORSCHUNG BEI EGO-SHOOTERN. IN: MEDIEN PRAKTISCH, NR. 1, 2003, S. 4–12.
- KÜBLER, HANS-DIETER/SOWOBDA, WOLFGANG H.: WENN DIE KLEINEN FERNSEHEN. DIE BEDEUTUNG DES FERNSEHENS IN DER LEBENSWELT VON VORSCHULKINDERN. BERLIN 1998.
- KÜRTEEN, CHRISTIAN/MÜHL, ARMIN: DIE WIRKUNG VON COMPUTERSPIELEN AUF JUGENDLICHE VON 11 BIS 18 JAHREN. EIN EMPIRISCHES MODELL DER EINFLUSSGRÖSSEN AUF DIE COMPUTERSPIELEAUSWAHL. IN:



BÜHL, ACHIM (HRSG.): CYBERKIDS. EMPIRISCHE UNTERSUCHUNGEN ZUR WIRKUNG VON BILDSCHIRMSPIELEN. MÜNSTER 2000, S. 71–162.

KUNCZIK, MICHAEL: GEWALT UND MEDIEN. KÖLN/WEIMAR/WIEN 4 1998.

KUNCZIK, MICHAEL/BLEH, WOLFGANG: KRIMINALITÄTSOPFER IN DER ZEITUNGSBERICHTERSTATTUNG. FOLGEN DER BERICHTERSTATTUNG AUS DER PERSPEKTIVE DER OPFER. MAINZ 1995.

KUNCZIK, MICHAEL/ZIPFEL, ASTRID: PUBLIZISTIK. EIN STUDIENHANDBUCH. KÖLN/WEIMAR/WIEN 2001.

KUNCZIK, MICHAEL/ZIPFEL, ASTRID: MEDIEN UND GEWALT. ZUM FORSCHUNGSSTAND. IN: BPJSAKTUELL, NR. 4, 2002, S. 3–13.

KURY, HELMUT/BAUMANN, ULRICH: DAS OPFER DER STRAFTAT IN DER DEUTSCHEN MEDIENBERICHTERSTATTUNG. IN: DÖLLING, DIETER/GÖSSEL, KARL HEINZ/WALTOS, STANISLAW (HRSG.): KRIMINALBERICHTERSTATTUNG IN DER TAGESPRESSE. RECHTLICHE UND KRIMINOLOGISCHE PROBLEME. HEIDELBERG 1998, S. 159–196.

L

LADAS, MANUEL: BRUTALE SPIELE(R)? WIRKUNG UND NUTZUNG VON GEWALT IN COMPUTERSPIELEN. FRANKFURT A. M. (U.A.) 2002.

LADAS, MANUEL: BRUTALE SPIELE(R)? EINE BEFRAGUNG VON 2141 COMPUTERSPIELERN ZU WIRKUNG UND NUTZUNG VON GEWALT. IN: RÖTZER, FLORIAN (HRSG.): VIRTUELLE WELTEN – REALE GEWALT. HANNOVER 2003, S. 26–35.

LARSON, MARY STROM: GENDER, RACE, AND AGGRESSION IN TELEVISION COMMERCIALS THAT FEATURE CHILDREN. IN: SEX ROLES 48 (2003), S. 67–75.

LEHRER/-INNEN UND MEDIEN 2003. NUTZUNG, EINSTELLUNGEN, PERSPEKTIVEN. HRSG. VOM MEDIENPÄDAGOGISCHEN FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST. BADEN-BADEN 2003.

LEMISH, DAFNA: „GIRLS CAN WRESTLE TOO“: GENDER DIFFERENCES IN THE CONSUMPTION OF A TELEVISION WRESTLING SERIES. IN: SEX ROLES 38 (1998), S. 833–849.

LEMISH, DAFNA: FIGHTING AGAINST TELEVISION VIOLENCE. AN ISRAELI CASE STUDY. IN: CARLSSON, ULLA/FEILITZEN, CECILIA VON (EDS.): CHILDREN AND MEDIA VIOLENCE. YEARBOOK FROM THE UNESCO INTERNATIONAL CLEARINGHOUSE ON CHILDREN AND VIOLENCE ON THE SCREEN. GÖTEBORG 1998, S. 125–138.

LEVINE, MADELINE: SEE NO EVIL. A GUIDE TO PROTECTING OUR CHILDREN FROM MEDIA VIOLENCE. NEW YORK 1998.

LICHTER, S. ROBERT/LICHTER, LINDA S./AMUNDSON, DANIEL R.: MERCHANDIZING MAYHEM. VIOLENCE IN POPULAR ENTERTAINMENT 1998–99. WASHINGTON, DC (CENTER FOR MEDIA AND PUBLIC AFFAIRS) 1999.

LINDNER, REINHARD/FIEDLER, GEORG: NEUE BEZIEHUNGSFORMEN IM INTERNET: VIRTUELLE OBJEKTBEZIEHUNGEN IN DER PSYCHOTHERAPIE. IN: NERVENARZT (2002), S. 78–84.

LINNÉ, OLGA: WHAT DO WE KNOW ABOUT EUROPEAN RESEARCH ON VIOLENCE IN THE MEDIA? IN: CARLSSON, ULLA/FEILITZEN, CECILIA VON (EDS.): CHILDREN AND MEDIA VIOLENCE. YEARBOOK FROM THE UNESCO INTERNATIONAL CLEARINGHOUSE ON CHILDREN AND VIOLENCE ON THE SCREEN. GÖTEBORG 1998, S. 139–154.

LINZ, DANIEL/FUSON, I. A./DONNERSTEIN, EDWARD: MITIGATING THE NEGATIVE EFFECTS OF SEXUALLY VIOLENT MASS COMMUNICATIONS THROUGH PREEXPOSURE BRIEFINGS. IN: COMMUNICATION RESEARCH 17 (1990), S. 641–674.

LISCHKA, KONRAD: SPIELPLATZ COMPUTER. KULTUR, GESCHICHTE UND ÄSTHETIK DES COMPUTERSPIELS. HEIDELBERG 2002.

LISCHKA, KONRAD: COMPUTERSPIELE: JUNGE TECHNIK MIT ALTER TRADITION. BETRACHTUNGEN ZUR KULTURGESCHICHTE DES COMPUTERSPIELS. IN: FRITZ, JÜRGEN/FEHR, WOLFGANG (HRSG.): COMPUTERSPIELE. VIRTUELLE SPIEL- UND LERNWELTEN. BONN 2003A (CD-ROM).



LISCHKA, KONRAD: SCHÖNE SPIELE, FALSCHER FREUNDE. IN: RÖTZER, FLORIAN (HRSG.): VIRTUELLE WELTEN – REALE GEWALT. HANNOVER 2003B, S. 59–67.



- LODE, STEFAN: GEWALT IM FERNSEHEN: ENTSTEHUNG UND WIRKUNG VON GEWALT IM FERNSEHEN; VERFASSUNGSRECHTLICHE VORGABEN UND BESTEHENDE REGULARIEN. MÜNSTER 1998.
- LÖSCHPER, GABI: GEWALT UND MEDIEN. IN: KRIMINOLOGISCHES JOURNAL 30 (1998), S. 242–261.
- LÖSEL, FRIEDRICH/BLIESENER, THOMAS: AGGRESSION UND DELINQUENZ UNTER JUGENDLICHEN. UNTERSUCHUNGEN VON KOGNITIVEN UND SOZIALEN BEDINGUNGEN. MÜNCHEN/NEUWIED 2003.
- LOWRY, DENNIS T./NIO, TARN CHING JOSEPHINE/LEITNER, DENNIS W.: SETTING THE PUBLIC FEAR AGENDA: A LONGITUDINAL ANALYSIS OF NETWORK TV CRIME REPORTING, PUBLIC PERCEPTIONS OF CRIME, AND FBI CRIME STATISTICS. IN: JOURNAL OF COMMUNICATION 53 (2003), S. 61–73.
- LUDWIG, HANS-WERNER/PRUYS, GUIDO MARC: „... SO BRAUCH’ ICH GEWALT!“ WIE FERNSEHGEWALT PRODUZIERT UND BEKÄMPFT WIRD. BADEN-BADEN 1998.
- LUKESCH, HELMUT: GEWALT UND MEDIEN. IN: KEMPF, WILHELM (HRSG.): KONFLIKT UND GEWALT. URSACHEN, ENTWICKLUNGSTENDENZEN, PERSPEKTIVEN. MÜNSTER 2000, S. 157–188.
- LUKESCH, HELMUT: GEWALT UND MEDIEN. IN: HEITMEYER, WILHELM/HAGAN, JOHN (HRSG.): INTERNATIONALES HANDBUCH DER GEWALTFORSCHUNG. WIESBADEN 2002, S. 639–675.
- LUGINBÜHL, MARTIN: GEWALT IM GESPRÄCH. VERBALE GEWALT IN POLITISCHEN FERNSEHDISKUSSIONEN AM BEISPIEL DER „ARENA“. BERN (U.A.) 1999.
- LYNCH, PAUL J.: HOSTILITY, TYPE A BEHAVIOR, AND STRESS HORMONES AT REST AND AFTER PLAYING VIOLENT VIDEO GAMES IN TEENAGERS. IN: PSYCHOSOMATIC MEDICINE 61 (1999), S. 113.
- LYNCH, PAUL J. (U.A.): THE EFFECTS OF VIOLENT VIDEO GAME HABITS ON ADOLESCENT AGGRESSIVE ATTITUDES AND BEHAVIORS. PAPER PRESENTED AT THE BIENNIAL CONFERENCE OF THE SOCIETY FOR RESEARCH IN CHILD DEVELOPMENT (APRIL 2001), MINNEAPOLIS, MN.

M

- MANGOLD, ROLAND/VORDERER, PETER/BENTE, GARY (HRSG.): LEHRBUCH DER MEDIENPSYCHOLOGIE. GÖTTINGEN (U.A.) 2004.
- MANGOLD, ROLAND (U.A.): VERÄNDERUNG DES ZEREBRALEN BLUTFLUSSES BEI DER REZEPTION EMOTIONALISIERENDER FILMAUSSCHNITTE. IN: ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPSYCHOLOGIE 10 (1998), S. 51–72.
- MARTIN, GRAHAM: MEDIA INFLUENCE TO SUICIDE: THE SEARCH FOR SOLUTIONS. IN: ARCHIVES OF SUICIDE RESEARCH 4 (1998), S. 51–66.
- MAST, CLAUDIA: PROGRAMMPOLITIK ZWISCHEN MARKT UND MORAL. ENTSCHEIDUNGSPROZESSE ÜBER GEWALT IM DEUTSCHEN FERNSEHEN. EINE EXPLORATIVE STUDIE. OPLADEN/WIESBADEN 1999.
- MATHUR, MAHIMA/CHATTOPADHYAY, AMITAVA: THE IMPACT OF MOODS GENERATED BY TELEVISION PROGRAMS ON RESPONSES TO ADVERTISING. IN: PSYCHOLOGY & MARKETING 8 (1991), S. 59–77.
- MATTERN, K. I./LINDHOLM, B.: EFFECT OF MATERNAL COMMENTARY IN REDUCING AGGRESSIVE IMPACT OF TELEVIEWED VIOLENCE ON PRESCHOOL CHILDREN. IN: JOURNAL OF GENETIC PSYCHOLOGY 146 (2001), S. 133F.
- MCCAULEY, CLARK: WHEN SCREEN VIOLENCE IS NOT ATTRACTIVE. IN: GOLDSTEIN, JEFFREY H. (ED.): WHY WE WATCH. THE ATTRACTIONS OF VIOLENT ENTERTAINMENT. NEW YORK/OXFORD 1998, S. 144–162.
- MCCORKLE, RICHARD C./MIETHE, TERANCE D.: THE POLITICAL AND ORGANIZATIONAL RESPONSE TO GANGS: AN EXAMINATION OF A „MORAL PANIC“ IN NEVADA. IN: JUSTICE QUARTERLY 15 (1998), S. 41–64.
- MCINTYRE, JEFF J.: MEDIA VIOLENCE IN THE NEWS. AMERICAN PSYCHOLOGICAL ASSOCIATION PUBLIC POLICY INITIATIVES. IN: AMERICAN BEHAVIORAL SCIENTIST 46 (2003), S. 1617–1621.
- MCLEOD, DOUGLAS M./DETENBER, BENJAMIN H./EVELAND, WILLIAM P.: BEHIND THE THIRDPERSON EFFECT: DIFFERENTIATING PERCEPTUAL PROCESSES FOR SELF AND OTHER. IN: JOURNAL OF COMMUNICATION 51 (2001), S. 678–695.



- MEDIA ANALYSIS LABORATORY (SIMON FRASER UNIVERSITY): VIDEO GAME CULTURE: LEISURE AND PLAY PREFERENCES OF B.C. TEENS. BURANBY, BC 1998.
- MEHLUM, LARS: THE INTERNET, SUICIDE AND SUICIDE PREVENTION. IN: CRISIS 21 (2000), S. 186–188.
- MERLO-FLORES, TATIANA: WHY DO WE WATCH TELEVISION VIOLENCE? ARGENTINE FIELD RESEARCH. IN: CARLSSON, ULLA/FEILITZEN, CECILIA VON (EDS.): CHILDREN AND MEDIA VIOLENCE. YEARBOOK FROM THE UNESCO INTERNATIONAL CLEARINGHOUSE ON CHILDREN AND VIOLENCE ON THE SCREEN. GÖTEBORG 1998, S. 155–179.
- MERTEN, KLAUS: GEWALT DURCH GEWALT IM FERNSEHEN? OPLADEN/WIESBADEN 1999.
- MICHAELIS, WOLFGANG: MEDIENGEWALT UND PORNOGRAPHIE: DAS JAPANISCHE PARADOX. IN: TV DISKURS, NR. 13, 2000, S. 46–53.
- MICHEL, KONRAD (U.A.): AN EXERCISE IN IMPROVING SUICIDE REPORTING IN THE PRINT MEDIA. IN: CRISIS 21 (2000), S. 71–79.
- MIKOS, LOTHAR: MEDIENKOMPETENZ ALS PRÄVENTIVER JUGENDSCHUTZ. IN BAACKE, DIETER (U.A.) (HRSG.): HANDBUCH MEDIEN: MEDIENKOMPETENZ. MODELLE UND PROJEKTE. BONN 1999, S. 56–61.
- MIKOS, LOTHAR: BEOBACHTETE GEWALT – MEDIALE GEWALTFORMEN. DIE FASZINATION MEDIALER GEWALTDARSTELLUNGEN. IN: BERGMANN, SUSANNE (HRSG.): MEDIALE GEWALT. EINE REALE BEDROHUNG FÜR KINDER? BIELEFELD 2000, S. 60–79.
- MIKOS, LOTHAR: ÄSTHETIK DER GEWALTDARSTELLUNG IN FILM UND FERNSEHEN. GENRESPEZIFIK UND FASZINATION FÜR DEN ZUSCHAUER. IN: TV DISKURS, NR. 16, 2001A, S. 16–21.
- MIKOS, LOTHAR: DYNAMIK UND EFFEKTE FÜR DEN SINNENRAUSCH. ÄSTHETIK DER GEWALTDARSTELLUNG IM ACTION- UND SCIENCE-FICTION-FILM. IN: TV DISKURS, NR. 17, 2001B, S. 12–19.
- MIKOS, LOTHAR: GEWALTFORSCHUNG IM NEUEN KLEID. IN: TV DISKURS, NR. 18, 2001C, S. 74–76.
- MIKOS, LOTHAR: ZWISCHEN ANGST, SPANNUNG UND LUST. ÄSTHETIK DER GEWALTDARSTELLUNG IM THRILLER. IN: TV DISKURS, NR. 18, 2001D, S. 12–17.
- MIKOS, LOTHAR: MONSTER UND ZOMBIES IM BLUTRAUSCH. ÄSTHETIK DER GEWALTDARSTELLUNG IM HORRORFILM. IN: TV DISKURS, NR. 19, 2002, S. 12–17.
- MILLER, GREG/MAHARAJ, DAVAN: NORTH HOLLYWOOD MAN CHARGED IN 1ST CYBER-STALKING CASE. IN: LOS ANGELES TIMES, 22.1.1999.
- MILLS, C. WRIGHT: KRITIK DER SOZIOLOGISCHEN DENKWEISE. NEUWIED 1963 (ZUERST 1959).
- MIRON, DORINA: ENJOYMENT OF VIOLENCE. IN: BRYANT, JENNINGS/ROSKOS-EWOLDSSEN, DAVID/CANTOR, JOANNE (EDS.): COMMUNICATION AND EMOTION. ESSAYS IN HONOR OF DOLF ZILLMANN. MAHWAH, NJ/LONDON 2003, S. 445–472.
- MOELLER, THOMAS G.: YOUTH AGGRESSION AND VIOLENCE. A PSYCHOLOGICAL APPROACH. MAHWAH, NJ 2001.
- MOORE, JANE (U.A.): FLASHPOINT: AN INNOVATIVE MEDIA LITERACY INTERVENTION FOR HIGH-RISK ADOLESCENTS. IN: JUVENILE AND FAMILY COURT JOURNAL 2000, S. 23–34.
- MORRISON, DAVID E.: DEFINING VIOLENCE. THE SEARCH FOR UNDERSTANDING. LUTON 1999.
- MORRISON, DAVID E.: THE SEARCH FOR UNDERSTANDING. ADMINISTRATIVE COMMUNICATIONS RESEARCH AND FOCUS GROUPS IN PRACTICE. LUTON 2000.
- MORRISON, DAVID E.: THE DIFFERENCE BETWEEN ADULTS' AND CHILDREN'S DEFINITION OF VIOLENCE. IN: HARGRAVE, ANDREA MILLWOOD: HOW CHILDREN INTERPRET SCREEN VIOLENCE. LONDON 2003A, S. 61–68.
- MORRISON, DAVID E.: CONCEPTUAL FRAMEWORK. IN: HARGRAVE, ANDREA MILLWOOD: HOW CHILDREN INTERPRET SCREEN VIOLENCE. LONDON 2003B, S. 69–76.
- MÜLLER, DIETER: WERBUNG UND FERNSEHFORSCHUNG. ANFORDERUNGEN, LEISTUNGEN UND ZUKÜNFTIGE AUFGABEN. IN: MEDIA PERSPEKTIVEN, HEFT 1, 2004, S. 28–37.



- MÜSGENS, MARTIN: 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 2000 (= BEITRÄGE ZUR COMPUTERSOZIOLOGIE, BD. 1), S. 17–70.
- MURIS, PETER (U.A.): FEARS, WORRIES, AND SCARY DREAMS IN 4- TO 12-YEAR-OLD CHILDREN: THEIR CONTENT, DEVELOPMENT PATTERN, AND ORIGINS. IN: JOURNAL OF CLINICAL CHILD PSYCHOLOGY 29 (2000), S. 43–52. 396
- MURRAY, JOHN P.: STUDYING TELEVISION VIOLENCE: A RESEARCH AGENDA FOR THE 21ST CENTURY. IN: ASAMEN, JOY KEIKO/BERRY, GORDON L. (EDS.): RESEARCH PARADIGMS, TELEVISION, AND SOCIAL BEHAVIOR. THOUSAND OAKS, CA/LONDON/NEW DELHI 1998, S. 369–410.
- MURRAY, JOHN P.: TV VIOLENCE AND BRAINMAPPING IN CHILDREN. IN: PSYCHIATRIC TIMES 18 (2001), S. 70F.
- MURRAY, JOHN P.: NEUROBIOLOGICAL RESEARCH AND THE IMPACT OF ENTERTAINMENT VIOLENCE ON CHILDREN. TESTIMONY GIVEN AT A SCIENCE, TECHNOLOGY, AND SPACE HEARING, US SENATE COMMITTEE ON COMMERCE, SCIENCE & TRANSPORTATION, 10.4.2003A (ONLINE IM INTERNET UNTER: [HTTP://COMMERCE.SENATE.GOV/HEARINGS/TESTIMONY.CFM?ID=706&WIT_ID=1883](http://commerce.senate.gov/hearings/testimony.cfm?id=706&wit_id=1883), 30.6.2004).
- MURRAY, JOHN P.: THE VIOLENT FACE OF TELEVISION: RESEARCH AND DISCUSSION. IN: PALMER, EDWARD L./YOUNG, BRIAN M. (EDS.): THE FACES OF TELEVISUAL MEDIA. TEACHING, VIOLENCE, SELLING TO CHILDREN. MAHWAH, NJ/LONDON 2003B, S. 143–160.
- MYRTEK, MICHAEL/SCHARFF, CHRISTIAN: FERNSEHEN, SCHULE UND VERHALTEN. UNTERSUCHUNGEN ZUR EMOTIONALEN BEANSPRUCHUNG VON SCHÜLERN. BERN 2000.

N

- NABI, ROBIN L./SULLIVAN, JOHN L.: DOES TELEVISION VIEWING RELATE TO ENGAGEMENT IN PROTECTIVE ACTION AGAINST CRIME? A CULTIVATION ANALYSIS FROM A THEORY OF REASONED ACTION PERSPECTIVE. IN: COMMUNICATION RESEARCH 28 (2001), S. 802–825.
- NAGENBORG, MICHAEL: DIE INTERAKTIVEN LEIDEN DES JUNGEN WERTHER. IN: TELEPOLIS, 15.3.2001 (ONLINE IM INTERNET UNTER: [HTTP://WWW.TELEPOLIS.DE/DEUTSCH/INHALT/CO/7143/1.HTML](http://www.telepolis.de/deutsch/inhalt/co/7143/1.html), 30.6.2004).
- NATHANSON, AMY I.: IDENTIFYING AND EXPLAINING THE RELATIONSHIP BETWEEN PARENTAL MEDIATION AND CHILDREN'S AGGRESSION. IN: COMMUNICATION RESEARCH 26 (1999), S. 124–143.
- NATHANSON, AMY I.: MEDIATION OF CHILDREN'S TELEVISION VIEWING: WORKING TOWARD CONCEPTUAL CLARITY AND COMMON UNDERSTANDING. IN: GUDYKUNST, WILLIAM B.: (ED.): COMMUNICATION YEARBOOK 25. MAHWAH, NJ 2001A, S. 115–151.
- NATHANSON, AMY I.: PARENT AND CHILD PERSPECTIVES ON THE PRESENCE AND MEANING OF PARENTAL TELEVISION MEDIATION. IN: JOURNAL OF BROADCASTING & ELECTRONIC MEDIA 45 (2001B), S. 201–220.
- NATHANSON, AMY I.: PARENTS VERSUS PEERS. EXPLORING THE SIGNIFICANCE OF PEER MEDIATION OF ANTISOCIAL TELEVISION. IN: COMMUNICATION RESEARCH 28 (2001C), S. 251–274.
- NATHANSON, AMY I.: THE UNINTENDED EFFECTS OF PARENTAL MEDIATION OF TELEVISION ON ADOLESCENTS. IN: MEDIA PSYCHOLOGY 4 (2002), S. 207–230.
- NATHANSON, AMY I.: FACTUAL AND EVALUATIVE APPROACHES TO MODIFYING CHILDREN'S RESPONSES TO VIOLENT TELEVISION. IN: JOURNAL OF COMMUNICATION 54 (2004), S. 321–336.
- NATHANSON, AMY I./CANTOR, JOANNE: 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 (2000), S. 125–142.
- NATHANSON, AMY I./YANG, MONG-SHAN: THE EFFECTS OF MEDIATION CONTENT AND FORM ON CHILDREN'S RESPONSES TO VIOLENT TELEVISION. IN: HUMAN COMMUNICATION RESEARCH 29 (2003), S. 111–134.



- NATHANSON, AMY I. (U.A.): PERCEIVED MEDIA INFLUENCE AND EFFICACY AS PREDICTORS OF CAREGIVERS' PROTECTIVE BEHAVIORS. IN: JOURNAL OF BROADCASTING & ELECTRONIC MEDIA 46 (2002), S. 385–410.
- NATIONAL TELEVISION VIOLENCE STUDY 1. THOUSAND OAKS, CA 1996.
- NATIONAL TELEVISION VIOLENCE STUDY 2. THOUSAND OAKS, CA 1997.
- NATIONAL TELEVISION VIOLENCE STUDY 3. THOUSAND OAKS, CA 1998.
- NIKKEN, PETER: BOYS, GIRLS AND VIOLENT VIDEO GAMES. THE VIEWS OF DUTCH CHILDREN. 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; CHILDREN AND MEDIA VIOLENCE YEARBOOK 2000) 2000, S. 93–102.
- NOELLE-NEUMANN, ELISABETH/SCHULZ, WINFRIED/WILKE, JÜRGEN (HRSG.): DAS FISCHER LEXIKON PUBLIZISTIK/MASSENKOMMUNIKATION. FRANKFURT A. M. 2002.
- NORDENSTRENG, KAARLE/GRIFFIN, MICHAEL (EDS.): INTERNATIONAL MEDIA MONITORING. CRESSKILL, NJ 1999.
- O**
- ÖZMERT, ELIF/TOYRAN, MÜGE/YURDAKÖK, KADRIYE: BEHAVIORAL CORRELATES OF TELEVISION VIEWING IN PRIMARY SCHOOLS CHILDREN EVALUATED BY THE CHILD BEHAVIOR CHECKLIST. IN: ARCHIVES OF PEDIATRICS AND ADOLESCENT MEDICINE 156 (2002), S. 910–914.
- OKRENT, DANIEL: RAISING KIDS ONLINE: WHAT CAN PARENTS DO? IN: TIME, 10.5.1999. OLIVER, MARY BETH: THE RESPONDENT GENDER GAP. IN: ZILLMANN, DOLF/VORDERER, PETER (EDS.): MEDIA ENTERTAINMENT. THE PSYCHOLOGY OF IST APPEAL. MAHWAH, NJ/LONDON 2000, S. 215–234.
- OLIVER, MARY BETH: MOOD MANAGEMENT AND SELECTIVE EXPOSURE. IN: BRYANT, JENNINGS/ROSKOS-ÆWOLDSEN, DAVID/CANTOR, JOANNE (EDS.): COMMUNICATION AND EMOTION. ESSAYS IN HONOR OF DOLF ZILLMANN. MAHWAH, NJ 2003, S. 85–106.
- OLIVER, MARY BETH/ARMSTRONG, G. BLAKE: THE COLOR OF CRIME: PERCEPTIONS OF CAUCASIANS' AND AFRICAN-AMERICANS' INVOLVEMENT IN CRIME. IN: FISHMAN, MARK/CAVENDER, GRAY (EDS.): ENTERTAINING CRIME. TELEVISION REALITY PROGRAMS. NEW YORK 1998, S. 19–35.
- OLIVER, MARY BETH/GREEN, STEPHEN: DEVELOPMENT OF GENDER DIFFERENCES IN CHILDREN'S RESPONSES TO ANIMATED ENTERTAINMENT. IN: SEX ROLES 45 (2001), S. 67–88.
- OLIVER, MARY BETH/KALYANARAMAN, SRIRAM: APPROPRIATE FOR ALL VIEWING AUDIENCES? AN EXAMINATION OF VIOLENT AND SEXUAL PORTRAYALS IN MOVIE PREVIEWS FEATURED ON VIDEO RENTALS. IN: JOURNAL OF BROADCASTING & ELECTRONIC MEDIA 46 (2002), S. 283–299.
- OLIVER, MARY BETH/SARGENT, STEPHANIE LEE/WEAVER, JAMES B.: THE IMPACT OF SEX AND GENDER ROLE SELF-PERCEPTION ON AFFECTIVE REACTIONS TO DIFFERENT TYPES OF FILM. IN: SEX ROLES 38 (1998), S. 45–62.
- ORAVEC, JO ANN: ON-LINE ADVOCACY OF VIOLENCE AND HATE-GROUP ACTIVITY: THE INTERNET AS A PLATFORM FOR THE EXPRESSION OF YOUTH AGGRESSION AND ANXIETY. IN: WOLF, MARK J. P. (ED.): VIRTUAL MORALITY. MORALS, ETHICS, AND NEW MEDIA. NEW YORK (U.A.) 2003, S. 119–134.
- OTTO, NICOLETTE: KRIMINALITÄTSBERICHTERSTATTUNG UND IHRE AUSWIRKUNGEN AUF DIE OPFER UND IHR SOZIALES UMFELD. WIE BEURTEILEN KRIMINALITÄTSOPFER DIE BERICHTERSTATTUNG ÜBER IHREN EIGENEN FALL? UNV. MAGISTERARBEIT MAINZ 2002.
- OWENS, JUDITH: TELEVISION-VIEWING HABITS AND SLEEP DISTURBANCE IN SCHOOL CHILDREN. IN: PEDIATRICS 104 (1999), S. 27–41.



P

- PAIK, HAEJUNG/COMSTOCK, GEORGE: THE EFFECTS OF TELEVISION VIOLENCE ON ANTISOCIAL BEHAVIOR: A META-ANALYSIS. IN: COMMUNICATION RESEARCH 21 (1994), S. 516–546.
- PALMER, EDWARD L./YOUNG, BRIAN M. (EDS.): THE FACES OF TELEVISUAL MEDIA. TEACHING, VIOLENCE, SELLING TO CHILDREN. MAHWAH, NJ/LONDON 2003.
- PANEE, CAMERON D./BALLARD, MARY E.: HIGH VERSUS LOW AGGRESSIVE PRIMING DURING VIDEOGAME TRAINING: EFFECTS ON VIOLENT ACTION DURING GAME PLAY, HOSTILITY, HEART RATE, AND BLOOD PRESSURE. IN: JOURNAL OF APPLIED SOCIAL PSYCHOLOGY 32 (2002), S. 2458–2474.
- PAUS-HAASE, INGRID: HELDENBILDER IM FERNSEHEN. EINE UNTERSUCHUNG ZUR SYMBOLIK VON SERIENFAVORITEN. OPLADEN 1998.
- PAUS-HAASE, INGRID: ZUR BEDEUTUNG VON MEDIENHELDEN IN KINDERGARTEN, PEER-GROUPS UND KINDERFREUNDSCHAFTEN. EINE UNTERSUCHUNG ZUM UMGANG VON VORSCHULKINDERN MIT MEDIENSYMBOLIK IM LEBENSWELTLICHEN ZUSAMMENHANG. IN: RUNDFUNK UND FERNSEHEN 47 (1999), S. 5–24.
- PAUS-HAASE, INGRID/SCHORB, BERND (HRSG.): QUALITATIVE KINDER- UND JUGENDMEDIENFORSCHUNG. THEORIE UND METHODEN: EIN ARBEITSBUCH. MÜNCHEN 2000.
- PAUS-HASEBRINK, INGRID/LAMPERT, CLAUDIA (2003): DRAGONBALL UND DRAGONBALL Z: ACTION, ABENTEUER, ANIME. ACTION-ANIMES – EINE NEUE GENERATION VON ACTION-CARTOONS. IN: MEDIEN UND ERZIEHUNG, NR. 1, 2003, S. 28–31.
- PEISER, WOLFRAM/PETER, JOCHEN: THIRD-PERSON PERCEPTION OF TELEVISION-VIEWING BEHAVIOR. IN: JOURNAL OF COMMUNICATION 50 (2000), S. 24–45.
- PELL, JILL/MURDOCH, ROBERT: A CAUSAL ASSOCIATION CANNOT YET BE INFERRED. IN: BRITISH JOURNAL OF MEDICINE 319 (1999), S. 1131.
- PELLETIER, ANDREW R. (U.A.): FIREARM USE IN G- AND PG-RATED MOVIES. IN: JOURNAL OF THE AMERICAN MEDICAL ASSOCIATION 282 (1999), S. 428.
- PENNELL, AMANDA E./BROWNE, KEVIN D.: FILM VIOLENCE AND YOUNG OFFENDERS. IN: AGGRESSION AND VIOLENT BEHAVIOR 4 (1999), S. 12–28.
- PERSE, ELIZABETH M.: MEDIA EFFECTS ON SOCIETY. MAHWAH, NJ 2001.
- PETER, JOCHEN: MEDIEN-PRIMING – GRUNDLAGEN, BEFUNDE UND FORSCHUNGSTENDENZEN. IN: PUBLIZISTIK 47 (2002), S. 21–44.
- PETERS, KRISTEN M./BLUMBERG, FRAN C.: CARTOON VIOLENCE: IS IT AS DETRIMENTAL TO PRESCHOOLERS AS WE THINK? IN: EARLY CHILDHOOD EDUCATION JOURNAL 29 (2002), S. 143–148.
- PETERSEN, ANITA/BENTE, GARY: SITUATIVE UND TECHNOLOGISCHE DETERMINANTEN DES ERLEBENS VIRTUELLER REALITÄT. IN: ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPSYCHOLOGIE 13 (2001), S. 138–145.
- PETLEY, JULIAN: US AND THEM. IN: BARKER, MARTIN/PETLEY, JULIAN (EDS.): ILL EFFECTS. THE MEDIA/VIOLENCE DEBATE. LONDON/NEW YORK 2001, S. 170–185.
- PFEFFERBAUM, BETTY (U.A.): POSTTRAUMATIC STRESS RESPONSES IN BEREAVED CHILDREN AFTER THE OKLAHOMA CITY BOMBING. IN: JOURNAL OF THE AMERICAN ACADEMY OF CHILD AND ADOLESCENT PSYCHIATRY 38 (1999), S. 1372–1379.
- PFEFFERBAUM, BETTY (U.A.): POSTTRAUMATIC STRESS TWO YEARS AFTER THE OKLAHOMA CITY BOMBING IN YOUTHS GEOGRAPHICALLY DISTANT FROM THE EXPLOSION. IN: PSYCHIATRY 63 (2000), S. 358–370.
- PFEFFERBAUM, BETTY (U.A.): TELEVISION EXPOSURE IN CHILDREN AFTER A TERRORIST INCIDENT. IN: PSYCHIATRY 64 (2001), S. 202–211.
- PHAU, DON: STUDIES SHOW VIOLENT VIDEOS DAMAGE BRAIN. IN: EXECUTIVE INTELLIGENCE REVIEW, 27.12.2002.
- ↑ PIRKIS, JANE/BLOOD, R. WARWICK: SUICIDE AND THE MEDIA. PART I: REPORTAGE IN NONFICTIONAL MEDIA. IN: → CRISIS 22 (2001A), S. 146–154.

- PIRKIS, JANE/BLOOD, R. WARWICK: SUICIDE AND THE MEDIA. PART II: PORTRAYAL IN FICTIONAL MEDIA. IN: CRISIS 22 (2001B), S. 155–162.
- POTTER, GARY W./KAPPELER, VICTOR E. (EDS.): CONSTRUCTING CRIME. PERSPECTIVES ON MAKING NEWS AND SOCIAL PROBLEMS. PROSPECT HEIGHTS, IL 1998.
- POTTER, W. JAMES: ON MEDIA VIOLENCE. THOUSAND OAKS, CA/LONDON/NEW DELHI 1999.
- POTTER, W. JAMES: THE 11 MYTHS OF MEDIA VIOLENCE. THOUSAND OAKS, CA/LONDON/NEW DELHI 2003.
- POTTER, W. JAMES/SMITH, STACY: CONSISTENCY OF CONTEXTUAL CUES ABOUT VIOLENCE ACROSS NARRATIVE LEVELS. IN: JOURNAL OF COMMUNICATION 49 (1999), S. 121–133.
- POTTER, W. JAMES/SMITH, STACY: THE CONTEXT OF GRAPHIC PORTRAYALS OF TELEVISION VIOLENCE. IN: JOURNAL OF BROADCASTING & ELECTRONIC MEDIA 44 (2000), S. 301–323.
- POTTER, W. JAMES/TOMASELLO, TAMI K.: BUILDING UPON THE EXPERIMENTAL DESIGN IN MEDIA VIOLENCE RESEARCH: THE IMPORTANCE OF INCLUDING RECEIVER INTERPRETATIONS. IN: JOURNAL OF COMMUNICATION 53 (2003), S. 315–329.
- POTTER, W. JAMES/WARREN, RON: HUMOR AS CAMOUFLAGE OF TELEVISED VIOLENCE. IN: JOURNAL OF COMMUNICATION 48 (1998), S. 40–57.
- PRESTON, JOAN M./EDEN, MICHAEL: VIEWING MUSIC VIDEOS: EMOTION AND VIEWER INTERPRETATION. IN: ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPSYCHOLOGIE 14 (2002), S. 69–79.
- PRINCE, STEPHEN (ED.): SCREENING VIOLENCE. NEW BRUNSWICK, NJ 2000.
- „DAS PROBLEM IST DIE KAUSALITÄTSANNAHME. IST MEDIENGEWALT EIN MODELL FÜR DIE WIRKLICHKEIT?“
INTERVIEW MIT DIETER LENZEN. IN: TV DISKURS, NR. 23, 2003, S. 50–57.
- PURUGGANAN, OSCAR H. (U.A.): EXPOSURE TO VIOLENCE AMONG URBAN SCHOOL-AGED CHILDREN. IS IT ONLY TELEVISION? IN: PEDIATRICS 106 (2000), S. 949–953.

R

- RAITHEL, JÜRGEN: DELINQUENZ UND MEDIEN IM JUGENDALTER. BEFUNDE ZU KRIMINALITÄT, FERNSEH-/FILMKONSUM UND COMPUTERSPIELNUTZUNG. IN: UNSERE JUGEND 55 (2003A), S. 179–185.
- RAITHEL, JÜRGEN: MEDIEN, FAMILIE UND GEWALT IM JUGENDALTER. ZUM ZUSAMMENHANG VON GEWALTKRIMINALITÄT, ERZIEHUNGSERFAHRUNGEN, FILMKONSUM UND COMPUTERSPIELKONSUM. IN: MONATSSCHRIFT FÜR KRIMINOLOGIE UND STRAFRECHTSREFORM 86 (2003B), S. 287–298.
- RAITHEL, JÜRGEN/MANSEL, JÜRGEN: DELINQUENZBEGÜNSTIGENDE BEDINGUNGEN IN DER ENTWICKLUNG JUGENDLICHER. IN: RAITHEL, JÜRGEN (HRSG.): KRIMINALITÄT UND GEWALT IM JUGENDALTER. HELL- UND DUNKELBEFUNDE IM VERGLEICH. WEINHEIM (U.A.) 2003, S. 25–40.
- RATHMANN, CLAUDIA: WAS GIBT'S DENN DA ZU LACHEN? LUSTIGE ZEICHENTRICKSERIEN UND IHRE REZEPTION DURCH KINDER UNTER BESONDERER BERÜCKSICHTIGUNG DER PRÄSENTIERTEN GEWALT. MÜNCHEN 2004.
- RAVITCH, DIANE/VITERITTI, JOSEPH P. (EDS.): KID STUFF. MARKETING SEX AND VIOLENCE TO AMERICA'S CHILDREN. BALTIMORE/LONDON 2003.
- REDDICK, BRAD H./BERESIN, EUGENE V.: REBELLIOUS RHAPSODY. METAL, RAP, COMMUNITY, AND INDIVIDUATION. IN: ACADEMIC PSYCHIATRY 26 (2002), S. 51–59.
- REITH, MARGARET: VIEWING OF CRIME DRAMA AND AUTHORITARIAN AGGRESSION: AN INVESTIGATION OF THE RELATIONSHIP BETWEEN CRIME VIEWING, FEAR, AND AGGRESSION. IN: JOURNAL OF BROADCASTING & ELECTRONIC MEDIA 43 (1999), S. 211–221.
- REUBAND, KARL-HEINZ: KRIMINALITÄT IN DEN MEDIEN. ERSCHEINUNGSFORMEN, NUTZUNGSSTRUKTUR UND AUSWIRKUNGEN AUF DIE KRIMINALITÄTSFURCHT. IN: SOZIALE PROBLEME 9 (1998), S. 125–153.



- REUBAND, KARL-HEINZ: KRIMINALITÄTSBELASTUNG UND MEDIENBERICHTERSTATTUNG IN STÄDTEN – WIDERSPIEGELUNG SOZIALER REALITÄTEN ODER FOLGE JOURNALISTISCHER SELEKTION? IN: HAMBURGER, FRANZ/OTTO, HANS-UWE (HRSG.): SOZIALPÄDAGOGIK UND ÖFFENTLICHKEIT. SYSTEMATISIERUNG ZWISCHEN MARKTORIENTIERTER PUBLIZITÄT UND SOZIALER DIENSTLEISTUNG. WEINHEIM/MÜNCHEN 1999, S. 97–111.
- REUBAND, KARL-HEINZ: KRIMINALITÄT ALS THEMA OSTDEUTSCHER MASSEN MEDIEN VOR UND NACH DER WENDE. EINE ANALYSE DRESDNER TAGESZEITUNGEN 1988–1994. IN: KRIMINOLOGISCHES JOURNAL 32 (2000), S. 43–55.
- REUBAND, KARL-HEINZ: KRIMINALITÄT, KRIMINALITÄTSFURCHT UND DIE ROLLE DER MEDIEN. IN: CASSANI, URSULA/MAAG, RENIE/NIGGLI, MARCEL ALEXANDER (HRSG.): MEDIEN, KRIMINALITÄT UND JUSTIZ. ZÜRICH 2001, S. 161–183.
- RICH, MICHAEL (U.A.): AGGRESSORS OR VICTIMS: GENDER AND RACE IN MUSIC VIDEO VIOLENCE. IN: PEDIATRICS 101 (1998), S. 669–674.
- RICH, MICHAEL/BAR-ON, MIRIAM: CHILD HEALTH IN THE INFORMATION AGE: MEDIA EDUCATION OF PEDIATRICIANS. IN: PEDIATRICS 107 (2001), S. 2001.
- RIDEOUT, VICTORIA J./VANDEWATER, ELIZABETH A./WARTELLA, ELLEN A.: ZERO TO SIX. ELECTRONIC MEDIA IN THE LIVES OF INFANTS, TODDLERS AND PRESCHOOLERS. MENLO PARK, CA (KAISER FAMILY FOUNDATION) 2003.
- ROBERTS, DONALD F. (U.A.): KIDS & MEDIA @ THE NEW MILLENNIUM. MENLO PARK, CA (KAISER FAMILY FOUNDATION) 1999.
- ROBERTS, DONALD F. (U.A.): PARENTS AND THE V-CHIP. MENLO PARK, CA (KAISER FAMILY FOUNDATION) 2001.
- ROBERTS, DONALD F./CHRISTENSON, PETER G./GENTILE, DOUGLAS A.: THE EFFECTS OF VIOLENT MUSIC ON CHILDREN AND ADOLESCENTS. IN: GENTILE, DOUGLAS (ED.): MEDIA VIOLENCE AND CHILDREN. A COMPLETE GUIDE FOR PARENTS AND PROFESSIONALS. WESTPORT, CT/LONDON 2003, S. 153–170.
- ROBERTS, KENDALL R. (U.A.): ADOLESCENT EMOTIONAL RESPONSE TO MUSIC AND ITS RELATIONSHIP TO RISK-TAKING BEHAVIORS. IN: JOURNAL OF ADOLESCENT HEALTH 23 (1998), S. 49–54.
- ROBINSON, THOMAS N. (U.A.): 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 (2001), S. 17–23.
- ROBINSON, THOMAS N.: 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 2002, S. 193–213.
- ROE, KEITH/MUIJS, DANIEL: CHILDREN AND COMPUTER GAMES. A PROFILE OF HEAVY USER. IN: EUROPEAN JOURNAL OF COMMUNICATION 13 (1998), S. 181–200.
- RÖSER, JUTTA: FERNSEHGEWALT IM GESELLSCHAFTLICHEN KONTEXT. EINE CULTURAL STUDIES-ANALYSE ÜBER MEDIENANEIGNUNG IN DOMINANZVERHÄLTNISSEN. WIESBADEN 2000.
- RÖSSLER, PATRICK/BROSIUS, HANS-BERND: DO TALK SHOWS CULTIVATE ADOLESCENT'S VIEWS OF THE WORLD? A PROLONGED-EXPOSURE EXPERIMENT. IN: JOURNAL OF COMMUNICATION 51 (2001), S. 143–163.
- RÖSSLER, PATRICK/GEHRAU, VOLKER/KUBISCH, SUSANNE (HRSG.): EMPIRISCHE PERSPEKTIVEN DER REZEPTIONSFORSCHUNG. MÜNCHEN 2002.
- RÖTZER, FLORIAN (HRSG.): VIRTUELLE WELTEN – REALE GEWALT. HANNOVER 2003.
- ROMER, DAVID/JAMIESON, KATHLEEN HALL/ADAY, SEAN: TELEVISION NEWS AND THE CULTIVATION OF FEAR OF CRIME. IN: JOURNAL OF COMMUNICATION 53 (2003), S. 88–104.
- ROSENKOETTER, LAWRENCE I. (U.A.): MITIGATING THE HARMFUL EFFECTS OF VIOLENT TELEVISION. IN: APPLIED DEVELOPMENTAL PSYCHOLOGY 25 (2004), S. 25–47.
- ROSENTHAL, ROBERT/ROSNOW, RALPH L./RUBIN, DONALD B.: CONTRASTS AND EFFECT SIZES IN BEHAVIORAL RESEARCH: A CORRELATION APPROACH. NEW YORK 2000.



ROSKOS-EWOLDSSEN, DAVID R./ROSKOS-EWOLDSSEN, BEVERLY/CARPENTIER, FRANCESCA R. DILLMAN: MEDIA PRIMING: A SYNTHESIS. IN: BRYANT, JENNINGS/ZILLMANN, DOLF (EDS.): MEDIA EFFECTS. ADVANCES IN THEORY AND RESEARCH. MAHWAH, NJ² 2002, S. 97–120.

ROSS, DIETER/WILKE, JÜRGEN (HRSG.): UMBRUCH IN DER MEDIENLANDSCHAFT. MÜNCHEN 1991.

ROSSMANN, CONSTANZE/BROSIUS, HANS-BERND: ZUM PROBLEM DER KAUSALITÄT IN DER KULTIVIERUNGSFORSCHUNG. VORTRAG AUF DER TAGUNG DER FACHGRUPPE „METHODEN DER PUBLIZISTIK UND KOMMUNIKATIONSWISSENSCHAFT“ DER DGPUK IN FELDAPING BEI MÜNCHEN, 27. BIS 29. SEPTEMBER 2001 (ONLINE IM INTERNET UNTER: [HTTP://WWW.DGPK.DE/FG_METH/FG_TAG01_ABS10.HTM](http://www.dgpubk.de/fg_meth/fg_tag01_abs10.htm), 30.6.2004).

RUBIN, ALAN M. (U.A.): TELEVISION EXPOSURE NOT PREDICTIVE OF TERRORISM FEAR. IN: NEWSPAPER RESEARCH JOURNAL 24 (2003), S. 128–145.

S

SAKAMATO, AKIRA: VIDEO GAMES AND VIOLENCE. CONTROVERSY AND RESEARCH IN JAPAN. 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; CHILDREN AND MEDIA VIOLENCE YEARBOOK 2000) 2000, S. 61–77.

SALISCH, MARIA VON/BRETZ, HANS JOACHIM: ÄRGERREGULIERUNG UND DIE NUTZUNG VON (GEWALTHALTIGEN) BILDSCHIRMSPIELEN BEI SCHULKINDERN. IN: ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPSYCHOLOGIE 15 (2003), S. 122–130.

SALWEN, MICHAEL B./DUPAGNE, MICHEL: THE THIRD-PERSON EFFECT. PERCEPTION OF THE MEDIA'S INFLUENCE AND IMMORAL CONSEQUENCES. IN: COMMUNICATION RESEARCH 26 (1999), S. 523–549.

SAPOLSKY, BARRY S./MOLITOR, FRED/LUQUE, SARAH: SEX AND VIOLENCE IN SLASHER FILMS: REEXAMINING THE ASSUMPTIONS. IN: JOURNALISM & MASS COMMUNICATION QUARTERLY 80 (2003), S. 28–38.

SATCHER, DAVID: NATIONAL STRATEGY FOR SUICIDE PREVENTION: GOALS AND OBJECTIVES FOR ACTION. WASHINGTON, D.C. 2001.

SCHARF, WILFRIED/MÜHLENFELD, HANS-ULLRICH/STOCKMANN, RALF: ZUR KRIMINALITÄTSBERICHTERSTATTUNG IN DER PRESSE 1996. IN: PUBLIZISTIK 44 (1999), S. 445–462.

SCHARRER, ERICA: MEN, MUSCLES, AND MACHISMO: THE RELATIONSHIP BETWEEN TELEVISION VIOLENCE EXPOSURE AND AGGRESSION AND HOSTILITY IN THE PRESENCE OF HYPERMASCULINITY. IN: MEDIA PSYCHOLOGY 3 (2001A), S. 159–188.

SCHARRER, ERICA: TOUGH GUYS: THE PORTRAYAL OF HYPERMASCULINITY AND AGGRESSION IN TELEVISED POLICE DRAMAS. IN: JOURNAL OF BROADCASTING & ELECTRONIC MEDIA 45 (2001B), S. 615–634.

SCHARRER, ERICA/COMSTOCK, GEORGE: ENTERTAINMENT TELEVISUAL MEDIA: CONTENT PATTERNS AND THEMES. IN: PALMER, EDWARD L./YOUNG, BRIAN M. (EDS.): THE FACES OF TELEVISUAL MEDIA. TEACHING, VIOLENCE, SELLING TO CHILDREN. MAHWAH, NJ/LONDON² 2003, S. 161–217.

SHEEL, KAREN R./WESTEFELD, JOHN S.: HEAVY METAL MUSIC AND ADOLESCENT SUICIDALITY: AN EMPIRICAL INVESTIGATION. IN: ADOLESCENCE 34 (1999), S. 253–273.

SCHENK, MICHAEL: MEDIENWIRKUNGSFORSCHUNG. TÜBINGEN² 2002.

SCHUEFELE, BERTRAM/BROSIUS, HANS-BERND: DIE QUALITÄT DER KURDEN-BERICHTERSTATTUNG. GIBT ES EINEN ZUSAMMENHANG MIT FREMDEN FEINDLICHER GEWALT? IN: BAUM, ACHIM/SCHMIDT, SIEGFRIED J. (HRSG.): FAKTEN UND FIKTIONEN. ÜBER DEN UMGANG MIT MEDIENWIRKLICHKEITEN. KONSTANZ 2002, S. 114–126.

SCHIERBECK, LISBETH/CARSTENS, BO: VIOLENT ELEMENTS IN COMPUTER GAMES. AN ANALYSIS OF GAMES PUBLISHED IN DENMARK. 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; CHILDREN AND MEDIA VIOLENCE YEARBOOK 2000) 2000, S. 127–131.



- SCHLESINGER, PHILIP (U.A.): WOMEN VIEWING VIOLENCE. LONDON 1992.
- SCHLESINGER, PHILIP (U.A.): MEN VIEWING VIOLENCE. LONDON 1998.
- SCHLÜTER, ELMAR: UNTERSUCHUNG ZU GESCHLECHTSSPEZIFISCHEN PRÄFERENZEN HINSICHTLICH COMPUTERSPIELEN. IN: BÜHL, ACHIM (HRSG.): CYBERKIDS. EMPIRISCHE UNTERSUCHUNGEN ZUR WIRKUNG VON BILDSCHIRMSPIELEN. MÜNSTER 2000, S. 163–223.
- SCHLÜTZ, DANIELA: BILDSCHIRMSPIELE UND IHRE FASZINATION. ZUWENDUNGSMOTIVE, GRATIFIKATIONEN UND ERLEBEN INTERAKTIVER MEDIENANGEBOTE. MÜNCHEN 2002.
- SCHMETZ, JÜRGEN: GEWALTPRÄVENTION AB NABELSCHNUR. NEUE AUFGABEN FÜR KINDER- UND JUGENDÄRZTE. IN: FRÜHE KINDHEIT. ZEITSCHRIFT DER LIGA FÜR DAS KIND 2 (1999).
- SCHMETZ, JÜRGEN: ANMERKUNGEN EINES KINDER- UND JUGENDARZTES. IN: BERGMANN, SUSANNE (HRSG.): MEDIALE GEWALT. EINE REALE BEDROHUNG FÜR KINDER? BIELEFELD 2000, S. 188–191.
- SCHMIDTKE, ARMIN/SCHALLER, SYLVIA: WHAT DO WE KNOW ABOUT MEDIA EFFECTS ON IMITATION OF SUICIDAL BEHAVIOR: STATE OF THE ART. IN: DE LEO, DIEGO/SCHMIDTKE, ARMIN/DIEKSTRA, RENÉ F. W. (EDS.): SUICIDE PREVENTION. A HOLISTIC APPROACH. LEIDEN 1998, S. 121–137.
- SCHMIDTKE, ARMIN/SCHALLER, SYLVIA: THE ROLE OF MASS MEDIA IN SUICIDE PREVENTION. IN: HAWTON, KEITH/VAN HEERINGEN, KEES (EDS.): THE INTERNATIONAL HANDBOOK OF SUICIDE AND ATTEMPTED SUICIDE. CHICHESTER 2000, S. 675–697.
- SCHMIDTKE, ARMIN/SCHALLER, SYLVIA/KRUSE, ANJA: ANSTECKUNGSPHÄNOMENE BEI DEN NEUEN MEDIEN. IN: ETZERSDORFER, ELMAR/FIEDLER, GEORG/WITTE, MICHAEL (HRSG.): NEUE MEDIEN UND SUIZIDALITÄT. GEFAHREN UND INTERVENTIONSMÖGLICHKEITEN. GÖTTINGEN 2003, S. 150–166.
- SCHMIDTKE, ARMIN (U.A.): IMITATION VON AMOK UND AMOK-SUIZID. IN: SUIZIDPROPHYLAXE 29 (2002), S. 97–106.
- SCHMITT, KELLY L./ANDERSON, DANIEL R./COLLINS, PATRICIA A.: FORM AND CONTENT: LOOKING AT VISUAL FEATURES OF TELEVISION. IN: DEVELOPMENTAL PSYCHOLOGY 35 (1999), S. 1156–1167.
- SCHMUNDT, HILMAR: KONSOLIDIERUNG DES KRIEGES. IN: DER SPIEGEL, NR. 11, 2004, S. 160.
- SCHÖNBACH, KLAUS/FRÜH, WERNER: DER DYNAMISCH-TRANSAKTIONALE ANSATZ II: KONSEQUENZEN. IN: RUND-FUNK UND FERNSEHEN 32 (1984), S. 314–329.
- SCHORB, BERND/HARTUNG, ANJA: GEWALT IM RADIO. EINE UNTERSUCHUNG ZUR WAHRNEHMUNG, BEWERTUNG UND VERARBEITUNG VON UNTERHALTUNG IM HÖRFUNK DURCH 9- BIS 16-JÄHRIGE. BERLIN 2003.
- SCHULTE BERGE, GERLIND/SCHOETT, SILJA/GARBE, CHRISTINE: MEDIENKOMPETENZ UND GESELLSCHAFTLICHE HANDLUNGSFÄHIGKEIT VON JUGENDLICHEN IM LICHTE BIOGRAPHISCHER FORSCHUNG. ZWEI MEDIENBIOGRAPHISCHE FALLSTUDIEN ZUM ZUSAMMENHANG VON FAMILIALER GEWALTERFAHRUNG UND DER REZEPTION VON GEWALT IM FERNSEHEN. IN: GROEBEN, NORBERT/HURRELMANN, BETTINA (HRSG.): MEDIENKOMPETENZ. VORAUSSETZUNGEN, DIMENSIONEN, FUNKTIONEN. WEINHEIM (U.A.) 2002, S. 245–281.
- SCHUMANN, DAVID W./THORSON, ESTHER: THE INFLUENCE OF VIEWING CONTEXT ON COMMERCIAL EFFECTIVENESS: A SELECTION-PROCESSING MODEL. IN: CURRENT ISSUES AND RESEARCH IN ADVERTISING 12 (1990), S. 1–24.
- SCHUSTER, MARK A. (U.A.): A NATIONAL SURVEY OF STRESS REACTIONS AFTER THE SEPTEMBER 11, 2001, TERRORIST ATTACKS. IN: NEW ENGLAND JOURNAL OF MEDICINE 345 (2001), S. 1507–1512.
- SCHWARTZ, LITA LINZER (ED.): PSYCHOLOGY AND THE MEDIA: A SECOND LOOK. WASHINGTON, D.C. 1999A.
- SCHWARTZ, LITA LINZER: VIOLENCE, VIEWING, AND DEVELOPMENT: DOES VIOLENCE IN THE MEDIA CAUSE VIOLENCE IN YOUTH? IN: HALL, HAROLD V. (ED.): LETHAL VIOLENCE. A SOURCEBOOK ON FATAL DOMESTIC, ACQUAINTANCE AND STRANGER VIOLENCE. BOCA RATON, FL (U.A.) 1999B, S. 113–142.



- SCHWARTZ, LITA LINZER/MATZKIN, ROSALIE GREENFIELD: TUNING IN TO THE MEDIA: YOUTH, VIOLENCE, AND INCIVILITY. IN: SCHWARTZ, LITA LINZER (ED.): PSYCHOLOGY AND THE MEDIA: A SECOND LOOK. WASHINGTON, D.C. 1999, S. 173–214.
- SCHWEER, MARTIN K.W. (HRSG.): AKTUELLE ASPEKTE MEDIENPÄDAGOGISCHER FORSCHUNG. WIESBADEN 2001.
- SEGE, ROBERT D.: LIFE IMITATING ART: ADOLESCENTS AND TELEVISION VIOLENCE. IN: GULLOTTA, THOMAS P./ADAMS, GERALD R./MONTEMAYOR, RAYMOND (EDS.): DELINQUENT VIOLENT YOUTH. THEORY AND INTERVENTIONS. THOUSAND OAKS/LONDON/NEW DELHI 1998, S. 129–143.
- SELG, HERBERT: IRREFÜHRUNGEN ÜBER DIE WIRKUNGEN VON GEWALTDARSTELLUNGEN. IN: BPSREPORT, JULI 1984.
- SELG, HERBERT: MEDIENWIRKUNG: HYPOTHESEN – MODELLE – THEORIEN. KURZÜBERSICHT ZUR WIRKUNGSWEISE VON GEWALTDARSTELLUNGEN IN VISUELLEN MEDIEN. IN: TV DISKURS, Nr. 6, 1998, S. 48f.
- SHANAHAN, JAMES/MORGAN, MICHAEL: TELEVISION AND ITS VIEWERS. CULTIVATION THEORY AND RESEARCH. CAMBRIDGE, MA 1999.
- SHARRETT, CHRISTOPHER (ED.): MYTHOLOGIES OF VIOLENCE IN POSTMODERN MEDIA. DETROIT, MI 1999.
- SHELEY, JOSEPH P. (ED.): CRIMINOLOGY. A CONTEMPORARY HANDBOOK. BELMONT, CA 32000.
- SHER, LEO: THE INTERNET, SUICIDE, AND HUMAN MENTAL FUNCTIONS. IN: CANADIAN JOURNAL OF PSYCHIATRY 45 (2000), S. 297.
- SHERRY, JOHN L.: THE EFFECTS OF VIOLENT VIDEO GAMES ON AGGRESSION. A META-ANALYSIS. IN: HUMAN COMMUNICATION RESEARCH 27 (2001), S. 409–431.
- SHERRY, JOHN L./CURTIS, JOHN/SPARKS, GLENN (2001): AROUSAL TRANSFER OR DESENSITIZATION? A COMPARISON OF MECHANISMS UNDERLYING VIOLENT VIDEO GAME EFFECTS. PAPER PRESENTED AT THE ANNUAL CONFERENCE OF THE INTERNATIONAL COMMUNICATION ASSOCIATION ANNUAL CONFERENCE (MAI 2001), WASHINGTON, D.C.
- SHERRY, JOHN/LUCAS, KRISTEN: VIDEO GAME USES AND GRATIFICATIONS AS PREDICTORS OF USE AND GAME PREFERENCE. PAPER PRESENTED AT THE ANNUAL CONFERENCE OF THE INTERNATIONAL COMMUNICATION ASSOCIATION (MAI 2003), SAN DIEGO, CA.
- SHERRY, JOHN L. (U.A.): VIDEO GAMES USES AND GRATIFICATION AS PREDICTORS OF USE AND GAME PREFERENCE. PAPER PRESENTED AT THE ANNUAL CONFERENCE OF THE INTERNATIONAL COMMUNICATION ASSOCIATION (MAI 2001), WASHINGTON, D. C.
- SHRUM, L. J.: THE EFFECT OF DATA-COLLECTION METHOD ON THE CULTIVATION EFFECT: IMPLICATIONS FOR THE HEURISTIC PROCESSING MODEL OF CULTIVATION EFFECTS. PAPER PRESENTED AT THE ANNUAL CONFERENCE OF THE INTERNATIONAL COMMUNICATION ASSOCIATION (MAI 1999A), SAN FRANCISCO, CA.
- SHRUM, L. J.: TELEVISION AND PERSUASION: EFFECTS OF THE PROGRAMS BETWEEN THE ADS. IN: PSYCHOLOGY & MARKETING 16 (1999B), S. 119–140.
- SHRUM, L. J.: PROCESSING STRATEGY MODERATES THE CULTIVATION EFFECT. IN: HUMAN COMMUNICATION RESEARCH 27 (2001), S. 94–120.
- SHRUM, L. J.: MEDIA CONSUMPTION AND PERCEPTIONS OF SOCIAL REALITY: EFFECTS AND UNDERLYING PROCESSES. IN: BRYANT, JENNINGS/ZILLMANN, DOLF (EDS.): MEDIA EFFECTS. ADVANCES IN THEORY AND RESEARCH. HILLSDALE, NJ. 22002, S. 69–95.
- SHRUM, L. J. (ED.): THE PSYCHOLOGY OF ENTERTAINMENT MEDIA. BLURRING THE LINES BETWEEN ENTERTAINMENT AND PERSUASION. MAHWAH, NJ/LONDON 2004.
- SHRUM, L. J./BISCHAK, VALERIE DARMANIN: MAINSTREAMING, RESONANCE, AND IMPERSONAL IMPACT. TESTING MODERATORS OF THE CULTIVATION EFFECT FOR ESTIMATES OF CRIME RISK. IN: HUMAN COMMUNICATION RESEARCH 27 (2001), S. 187–215.



- SHRUM, L. J./WYER, ROBERT S./O'GUINN, THOMAS C.: THE EFFECTS OF TELEVISION CONSUMPTION ON SOCIAL PERCEPTIONS: THE USE OF PRIMING PROCEDURES TO INVESTIGATE PSYCHOLOGICAL PROCESSES. IN: JOURNAL OF CONSUMER RESEARCH 24 (1998), S. 447–458.
- SIGNORIELLI, NANCY: PRIME-TIME VIOLENCE 1993–2001: HAS THE PICTURE REALLY CHANGED? IN: JOURNAL OF BROADCASTING & ELECTRONIC MEDIA 47 (2003), S. 36–57.
- SILVER, ROXANE COHEN (U.A.): NATIONWIDE LONGITUDINAL STUDY OF PSYCHOLOGICAL RESPONSES TO SEPTEMBER 11. IN: JOURNAL OF THE AMERICAN MEDICAL ASSOCIATION 288 (2002), S. 1235–1244.
- SINGER, DOROTHY G./SINGER, JEROME L.: DEVELOPING CRITICAL VIEWING SKILLS AND MEDIA LITERACY IN CHILDREN. IN: THE ANNALS OF THE AMERICAN ACADEMY OF POLITICAL AND SOCIAL SCIENCE 557 (1998), S. 164–179.
- SINGER, DOROTHY G./SINGER, JEROME L. (EDS.): HANDBOOK OF CHILDREN AND THE MEDIA. THOUSAND OAKS, CA/LONDON/NEW DELHI 2001.
- SINGER, MARK I. (U.A.): VIEWING PREFERENCES, SYMPTOMS OF PSYCHOLOGICAL TRAUMA, AND VIOLENT BEHAVIORS AMONG CHILDREN WHO WATCH TELEVISION. IN: JOURNAL OF THE AMERICAN ACADEMY OF CHILD AND ADOLESCENT PSYCHIATRY 37 (1998), S. 1041–1048.
- SINGER, MARK I. (U.A.): CONTRIBUTORS TO VIOLENT BEHAVIOR AMONG ELEMENTARY AND MIDDLE SCHOOL CHILDREN. IN: PEDIATRICS 104 (1999), S. 878–884.
- SLATER, MICHAEL D.: ALIENATION, AGGRESSION, AND SENSATION SEEKING AS PREDICTORS OF ADOLESCENT USE OF VIOLENT FILM, COMPUTER, AND WEBSITE CONTENT. IN: JOURNAL OF COMMUNICATION 53 (2003), S. 105–121.
- SLATER, MICHAEL D. (U.A.): VIOLENT MEDIA CONTENT AND AGGRESSIVENESS IN ADOLESCENTS. A DOWNWARD SPIRAL MODEL. IN: COMMUNICATION RESEARCH 30 (2003), S. 713–736.
- SLOCUM, J. DAVID (ED.): VIOLENCE AND AMERICAN CINEMA. NEW YORK/LONDON 2001.
- SMITH, STACY L./BOYSON, AARON R.: VIOLENCE IN MUSIC VIDEOS: EXAMINING THE PREVALENCE AND CONTEXT OF PHYSICAL AGGRESSION. IN: JOURNAL OF COMMUNICATION 52 (2002), S. 61–83.
- SMITH, STACY L./DONNERSTEIN, EDWARD: HARMFUL EFFECTS OF EXPOSURE TO MEDIA VIOLENCE: LEARNING OF AGGRESSION, EMOTIONAL DESENSITIZATION, AND FEAR. IN: GEEN, RUSSELL G./DONNERSTEIN, EDWARD (EDS.): HUMAN AGGRESSION. THEORIES, RESEARCH, AND IMPLICATIONS FOR SOCIAL POLICY. SAN DIEGO, CA (U.A.) 1998, S. 167–202.
- SMITH, STACY L./DONNERSTEIN, ED: THE PROBLEM OF EXPOSURE: VIOLENCE, SEX, DRUGS, AND ALCOHOL. IN: RAVITCH, DIANE/VITERITTI, JOSEPH P. (EDS.): KID STUFF. MARKETING SEX AND VIOLENCE TO AMERICA'S CHILDREN. BALTIMORE/LONDON 2003, S. 65–95.
- SMITH, STACY L./LACHLAN, KEN/TAMBORINI, RON: POPULAR VIDEO GAMES: QUANTIFYING THE PRESENTATION OF VIOLENCE AND ITS CONTENT. IN: JOURNAL OF BROADCASTING & ELECTRONIC MEDIA 47 (2003), S. 58–76.
- SMITH, STACY L./NATHANSON, AMY I./WILSON, BARBARA J.: PRIME-TIME TELEVISION: ASSESSING VIOLENCE DURING THE MOST POPULAR VIEWING HOURS. IN: JOURNAL OF COMMUNICATION 52 (2002), S. 84–111.
- SMITH, STACY L./WILSON, BARBARA J.: CHILDREN'S REACTIONS TO A TELEVISION NEWS STORY. THE IMPACT OF VIDEO FOOTAGE AND PROXIMITY OF THE CRIME. IN: COMMUNICATION RESEARCH 27 (2000), S. 641–673.
- SMITH, STACY L./WILSON, BARBARA J.: CHILDREN'S COMPREHENSION OF AND FRIGHT REACTIONS TO TELEVISION NEWS. IN: MEDIA PSYCHOLOGY 4 (2002), S. 1–26.
- SMITH, STACY L. (U.A.): VIOLENCE IN TELEVISION PROGRAMMING OVERALL. IN: NATIONAL TELEVISION VIOLENCE STUDY 3. THOUSAND OAKS, CA/LONDON/NEW DELHI 1998, S. 5–220.
- SMITH, STACY L. (U.A.): PARENTS PERCEPTIONS OF THEIR CHILDREN'S FEAR REACTIONS TO TV NEWS COVERAGE OF THE TERRORIST'S ATTACKS. IN: GREENBERG, BRADLEY S. (ED.): COMMUNICATION AND TERRORISM. CRESSKILL, NJ 2002, S. 193–209.



- SONG, LI-YU/SINGER, MARK I./ANGLI, TRINA M.: VIOLENCE EXPOSURE AND EMOTIONAL TRAUMA AS CONTRIBUTORS TO ADOLESCENTS' VIOLENT BEHAVIORS. IN: ARCHIVES OF PEDIATRICS AND ADOLESCENT MEDICINE 152 (1998), S. 531–536.
- SOTIROVIC, MIRA: AFFECTIVE AND COGNITIVE PROCESSES AS MEDIATORS OF MEDIA INFLUENCES ON CRIME-POLICY PREFERENCES. IN: MASS COMMUNICATION & SOCIETY 4 (2001), S. 311–329.
- SPARKS, GLENN G./PELLECHIA, MARIANNE/IRVINE, CHRIS: THE REPRESSIVE COPING STYLE AND FRIGHT REACTIONS TO MASS MEDIA. IN: COMMUNICATION RESEARCH 26 (1999), S. 176–192.
- SPARKS, GLENN G./SPARKS, CHERI W.: VIOLENCE, MAYHEM, AND HORROR. IN: ZILLMANN, DOLF/VORDERER, PETER (EDS.): MEDIA ENTERTAINMENT. THE PSYCHOLOGY OF ITS APPEAL. MAHWAH, NJ/LONDON 2000, S. 73–91.
- SPARKS, GLENN G./SPARKS, CHERI W.: EFFECTS OF MEDIA VIOLENCE. IN: BRYANT, JENNINGS/ZILLMANN, DOLF (EDS.): MEDIA EFFECTS. ADVANCES IN THEORY AND RESEARCH. HILLSDALE, NJ. 2002, S. 269–285.
- STACK, STEVEN: HEAVY METAL, RELIGIOSITY, AND SUICIDE ACCEPTABILITY. IN: SUICIDE AND LIFE THREATENING BEHAVIOR 28 (1998), S. 388–394.
- STACK, STEVEN: MEDIA IMPACTS ON SUICIDE: A QUANTITATIVE REVIEW OF 293 FINDINGS. IN: SOCIAL SCIENCE QUARTERLY 81 (2000), S. 957–971.
- STACK, STEVEN: MEDIA COVERAGE AS A RISK FACTOR IN SUICIDE. IN: JOURNAL OF EPIDEMIOLOGY AND COMMUNITY HEALTH 57 (2003), S. 238–240.
- STECKEL, RITA: AGGRESSION IN VIDEOSPIELEN: GIBT ES AUSWIRKUNGEN AUF DAS VERHALTEN VON KINDERN? MÜNSTER 1998.
- STOKES, MELVYN/MALTBY, RICHARD (EDS.): IDENTIFYING HOLLYWOOD'S AUDIENCES. CULTURAL IDENTITY AND THE MOVIES. LONDON 1999.
- STONE, GRAHAM: SUICIDE PREVENTION ON THE INTERNET. IN: KOSKY, ROBERT/ESHKEVARI, HADI S. (HRSG.): SUICIDE PREVENTION: THE GLOBAL CONTEXT. NEW YORK 1998, S. 237–244.
- STRASBURGER, VICTOR C./DONNERSTEIN, EDWARD: CHILDREN, ADOLESCENTS, AND THE MEDIA: ISSUES AND SOLUTIONS. IN: PEDIATRICS 103 (1999), S. 129–139.
- STRASBURGER, VICTOR C./DONNERSTEIN, EDWARD: CHILDREN, ADOLESCENTS, AND THE MEDIA IN THE 21ST CENTURY. IN: ADOLESCENT MEDICINE 11 (2000), S. 51–68.
- STRASBURGER, VICTOR C./GROSSMAN, DAVID: HOW MANY MORE COLUMBINES? WHAT CAN PEDIATRICIANS DO ABOUT SCHOOL AND MEDIA VIOLENCE? IN: PEDIATRIC ANNALS 30 (2001), S. 87–94.
- STRASBURGER, VICTOR C./WILSON, BARBARA J.: CHILDREN, ADOLESCENTS & THE MEDIA. THOUSAND OAKS, CA/LONDON/NEW DELHI 2002. STRASBURGER, VICTOR C./WILSON, BARBARA J.: TELEVISION VIOLENCE. IN: GENTILE, DOUGLAS A. (ED.): MEDIA VIOLENCE AND CHILDREN. A COMPLETE GUIDE FOR PARENTS AND PROFESSIONALS. WESTPORT, CT/LONDON 2003, S. 57–86.
- SUBRAHMANYAM, KAVERI/GREENFIELD, PATRICIA M.: COMPUTER GAMES FOR GIRLS: WHAT MAKES THEM PLAY? IN: CASSELL, JUSTINE/JENKINS, HENRY (EDS.): FROM BARBIE TO MORTAL COMBAT. GENDER AND COMPUTER GAMES. CAMBRIDGE, MA 1998, S. 46–71.
- SUBRAHMANYAM, KAVERI (U.A.): NEW FORMS OF ELECTRONIC MEDIA. IN: SINGER, DOROTHY G./SINGER, JEROME L. (EDS.): HANDBOOK OF CHILDREN AND THE MEDIA. THOUSAND OAKS, CA/LONDON/NEW DELHI 2001, S. 73–99.
- SURESH, KALLUR/LYNCH, S.: PSYCHIATRY AND THE WWW. SOME IMPLICATIONS. IN: PSYCHIATRIC BULLETIN 22 (1998), S. 256F.
- SURETTE, RAY: MEDIA, CRIME, AND CRIMINAL JUSTICE. IMAGES AND REALITIES. BELMONT, CA 1992.



T

- TAMBORINI, RON: ENJOYMENT AND SOCIAL FUNCTIONS OF HORROR. IN: BRYANT, JENNINGS/ROSKOS- EWOLDSEN/ CANTOR, JOANNE (EDS.): COMMUNICATION AND EMOTION. ESSAYS IN HONOR OF DOLF ZILLMANN. MAHWAH, NJ/LONDON 2003, S. 417–443.
- TAN, ALEXIS S.: SOCIAL LEARNING OF AGGRESSION FROM TELEVISION. IN: BRYANT, JENNINGS/ZILLMAN, DOLF (EDS.): PERSPECTIVES ON MEDIA EFFECTS. HILLSDALE, NJ/LONDON 1986, S. 41– 55.
- THEUNERT, HELGA/DEMMLER, KATHRIN/KIRCHHOFF, ANDREAS: VOM EGO-SHOOTER ZUM AMOKLÄUFER? FRAGEN AN PC- UND NETZSPIELER. IN: MEDIEN UND ERZIEHUNG, NR. 3, 2002, S. 138–142.
- THEUNERT, HELGA/GEHEL, CHRISTA: LEHRSTÜCKE FÜRS LEBEN IN FORTSETZUNG. SERIENREZEPTION ZWISCHEN KINDHEIT UND JUGEND. MÜNCHEN 2000.
- THEUNERT, HELGA/SCHORB, BERND: PRAXIS UND AKZEPTANZ DES JUGENDMEDIENSCHUTZES. EINE UNTERSUCHUNG AUS DER SICHT DER BEVÖLKERUNG UND DER ABONNENTEN DES DIGITALEN FERNSEHENS. IN: MEDIEN UND ERZIEHUNG 45 (2001), S. 293–301.
- THOMPSON, KIMBERLY M./HANINGER, KEVIN: VIOLENCE IN E-RATED VIDEO GAMES. IN: JOURNAL OF THE AMERICAN MEDICAL ASSOCIATION 286 (2001), S. 591–598.
- THOMPSON, SUSAN: THE INTERNET AND ITS POTENTIAL INFLUENCE ON SUICIDE. IN: PSYCHIATRIC BULLETIN 23 (1999), S. 449–451.
- THOMPSON, SUSAN: SUICIDE AND THE INTERNET. IN: PSYCHIATRIC BULLETIN 25 (2001), S. 400.
- TILLEKENS, GER: TELEVISION VIOLENCE IS FULLY HARMLESS. WHAT JOHNSON AND HIS FELLOW RESEARCHERS REALLY FOUND (BUT DID NOT REPORT). IN: SOUNDSCAPES. ONLINE JOURNAL ON MEDIA CULTURE 5 (2002), APRIL (ONLINE IM INTERNET UNTER: [HTTP://WWW.ICCE.RUG.NL/~SOUNDSCAPES/VOLUME05/TELEVISION_AGGRESSION.HTML](http://www.icce.rug.nl/~soundscapes/VOLUME05/TELEVISION_AGGRESSION.HTML), 30.6.2004).
- TILLMANN, KLAUS-JÜRGEN (U.A.): SCHÜLERGEWALT ALS SCHULPROBLEM. VERURSACHENDE BEDINGUNGEN, ERSCHEINUNGSFORMEN UND PÄDAGOGISCHE HANDLUNGSPERSPEKTIVEN. WEINHEIM/MÜNCHEN 2000.
- TODOROV, ALEXANDER/BARGH, JOHN A.: AUTOMATIC SOURCES OF AGGRESSION. IN: AGGRESSION AND VIOLENT BEHAVIOR 7 (2002), S. 53–68.
- TOLMAS, HYMAN C.: MEDIA VIOLENCE – ITS IMPACT ON ADOLESCENTS. IN: INTERNATIONAL JOURNAL OF ADOLESCENT MEDICINE AND HEALTH 11 (1999), S. 313–325.
- TORR, JAMES D. (ED.): IS MEDIA VIOLENCE A PROBLEM? SAN DIEGO, CA 2002A.
- TORR, JAMES D. (ED.): VIOLENCE IN FILM AND TELEVISION. EXAMINING POP CULTURE. SAN DIEGO, CA 2002B.
- TRUDEWIND, CLEMENS/STECKEL, RITA: UNMITTELBARE UND LANGFRISTIGE AUSWIRKUNGEN DES UMGANGS MIT GEWALTHALTIGEN COMPUTERSPIELN. VERMITTELNDE MECHANISMEN UND MODERATORVARIABLEN. IN: POLIZEI & WISSENSCHAFT, NR. 1, 2002, S. 83–100.
- TUROW, JOSEPH/NIR, LILACH: THE INTERNET AND THE FAMILY. THE VIEW OF U.S. PARENTS. 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; CHILDREN AND MEDIA VIOLENCE YEARBOOK 2000) 2000, S. 331–348.

U

- UHLMANN, ERIC/SWANSON, JANE: EXPOSURE TO VIOLENT VIDEO GAMES INCREASES AUTOMATIC AGGRESSIVENESS. IN: JOURNAL OF ADOLESCENCE 27 (2004), S. 41–52.
- UNSWORTH, GABRIELLE/WARD, TONY: VIDEO GAMES AND AGGRESSIVE BEHAVIOR. IN: AUSTRALIAN PSYCHOLOGIST 36 (2001), S. 184–192.



UNZ, DAGMAR/SCHWAB, FRANK: „POWERED BY EMOTIONS?“ DIE ROLLE VON MOTIVEN BEI DER NACHRICHTENNUTZUNG. IN: DONSBACH, WOLFGANG/JANDURA, OLAF (HRSG.): CHANCEN UND GEFAHREN DER MEDIENDEMOKRATIE. KONSTANZ 2003, S. 305–315.

UNZ, DAGMAR/SCHWAB, FRANK/WINTERHOFF-SPURK, PETER: DER ALLTÄGLICHE SCHRECKEN? EMOTIONALE PROZESSE BEI DER REZEPTION GEWALTDARSTELLENDER FERNSEHNACHRICHTEN. IN: RÖSSLER, PATRICK/GEHRAU, VOLKER/KUBISCH, SUSANNE (HRSG.): EMPIRISCHE PERSPEKTIVEN DER REZEPTIONSFORSCHUNG. MÜNCHEN 2002, S. 97–115.

V

VALKENBURG, PATTI M./CANTOR, JOANNE: CHILDREN'S LIKES AND DISLIKES OF ENTERTAINMENT PROGRAMS. IN: ZILLMANN, DOLF/VORDERER, PETER (EDS.): MEDIA ENTERTAINMENT. THE PSYCHOLOGY OF ITS APPEAL. MAHWAH, NJ/LONDON 2000, S. 135–152.

VALKENBURG, PATTI M./CANTOR, JOANNE/PEETERS, ALLERD L.: FRIGHT REACTIONS TO TELEVISION. A CHILD SURVEY. IN: COMMUNICATION RESEARCH 27 (2000), S. 82–99.

VALKENBURG, PATTI M./JANSSEN, SABINE C.: WHAT DO CHILDREN VALUE IN ENTERTAINMENT PROGRAMS? A CROSS-CULTURAL INVESTIGATION. IN: JOURNAL OF COMMUNICATION 49 (1999), S. 3–21.

VALKENBURG, PATTI M./PATIWAEL, MARQUÉRITE: DOES WATCHING COURT TV „CULTIVATE“ PEOPLE'S PERCEPTIONS OF CRIME? IN: GAZETTE 60 (1998), S. 227–238.

VALKENBURG, PATTI M./SOETERS, KAREN E.: CHILDREN'S POSITIVE AND NEGATIVE EXPERIENCES WITH THE INTERNET. IN: COMMUNICATION RESEARCH 28 (2001), S. 652–675.

VALKENBURG, PATTI M. (U.A.): DEVELOPING A SCALE TO ASSESS THREE STYLES OF TELEVISION MEDIATION: „INSTRUCTIVE MEDIATION“, „RESTRICTIVE MEDIATION“, AND „SOCIAL COVIEWING“. IN: JOURNAL OF BROADCASTING & ELECTRONIC MEDIA 43 (1999), S. 52–66.

VAN DEN BULCK, JAN/VAN DEN BERGH, BEA: THE INFLUENCE OF PERCEIVED PARENTAL GUIDANCE PATTERNS ON CHILDREN'S MEDIA USE: GENDER DIFFERENCES AND MEDIA DISPLACEMENT. IN: JOURNAL OF BROADCASTING & ELECTRONIC MEDIA 44 (2000), S. 329–348.

VAN DER VOORT, TOM H. A./NIKKEN, PETER/LIL, JAN E.: DETERMINANTS OF PARENTAL GUIDANCE OF CHILDREN'S TELEVISION VIEWING: A DUTCH REPLICATION STUDY. IN: JOURNAL OF BROADCASTING & ELECTRONIC MEDIA 36 (1992), S. 61–74. 412.

VAN MIERLO, JAN/VAN DEN BULCK, JAN: BENCHMARKING THE CULTIVATION APPROACH TO VIDEO GAME EFFECTS: A COMPARISON OF THE CORRELATES OF TV VIEWING AND GAME PLAY. IN: JOURNAL OF ADOLESCENCE 27 (2004), S. 97–111.

VAN OOSTENDOORP, HERRE (ED.): COGNITION IN A DIGITAL WORLD. MAHWAH, NJ 2003.

VERBAND DER UNTERHALTUNGS SOFTWARE DEUTSCHLAND E.V.: DER MARKT DER UNTERHALTUNGS SOFTWARE. STAND: 4. QUARTAL 2003 (ONLINE IM INTERNET UNTER: [HTTP://WWW.VUD.DE/INFOSERVICE/](http://www.vud.de/infoservice/), 30. 6. 2004).

VEYSEY, MARTIN J./KAMANYIRE, ROBIE/VOLANS, GLYN N.: ANTIFREEZE POISONINGS GIVE MORE INSIGHT INTO COPYCAT BEHAVIOUR. IN: BRITISH MEDICAL JOURNAL 319 (1999), S. 1131.

VILLANI, SUSAN: IMPACT OF MEDIA ON CHILDREN AND ADOLESCENTS: A 10-YEAR REVIEW OF THE RESEARCH. IN: JOURNAL OF THE AMERICAN ACADEMY OF CHILD AND ADOLESCENT PSYCHIATRY 40 (2001), S. 392–401.

VITOUCH, PETER: FERNSEHEN UND ANGSTBEWÄLTIGUNG. ZUR TYPOLOGIE DES ZUSCHAUERVERHALTENS. WIESBADEN² 2000.

VITOUCH, PETER/KERNBEISS, GÜNTER: ANGST UND GEWALT. GEWALT IN DEN MEDIEN UNTER DEM ASPEKT DER ANGSTBEWÄLTIGUNG. IN: KLINGLER, WALTER/ROTTERS, GUNNAR/ZÖLLNER, OLIVER (HRSG.): FERNSEHFORSCHUNG IN DEUTSCHLAND. THEMEN – AKTEURE – METHODEN. BD. 2. BADEN-BADEN 1998, S. 597–609. →



- VOGELGESANG, WALDEMAR: ASYMMETRISCHE WAHRNEHMUNGSSTILE. WIE JUGENDLICHE MIT NEUEN MEDIEN UMGEHEN UND WARUM ERWACHSENE SIE SO SCHWER VERSTEHEN. IN: ZEITSCHRIFT FÜR SOZIOLOGIE DER ERZIEHUNG UND SOZIALISATION 20 (2000A), S. 181–202.
- VOGELGESANG, WALDEMAR: JUGENDLICHES MEDIENHANDELN IN GRUPPEN. EIN FORSCHUNGSBEITRAG ZUR DIFFERENTIELLEN ANEIGNUNG VON GEWALTDARSTELLUNGEN. IN: BERGMANN, SUSANNE (HRSG.): MEDIALE GEWALT. EINE REALE BEDROHUNG FÜR KINDER? BIELEFELD 2000B, S. 152–163.
- VOGELGESANG, WALDEMAR: HORROR UND GEWALT IN DEN MEDIEN: DROHT DIE VERROHUNG DER GESELLSCHAFT? IN: SCHWEER, MARTIN K.W. (HRSG.): AKTUELLE ASPEKTE MEDIENPÄDAGOGISCHER FORSCHUNG. WIESBADEN 2001, S. 49–70.
- VOGELGESANG, WALDEMAR: PUBLIKUMSKULTUREN: MEDIENKOMPETENZ VON UNTEN. IN: HAUSMANNINGER, THOMAS/BOHRMANN, THOMAS (HRSG.): MEDIALE GEWALT. INTERDISZIPLINÄRE UND ETHISCHE PERSPEKTIVEN. MÜNCHEN 2002, S. 177–191.
- VOIGT, MIRIJAM: GEWALT IM RADIO. „DER MODERATOR IST DER TÄTER.“ IN: TV DISKURS, NR. 27, 2004 S. 107.
- VOOIJIS, MARCEL W./VAN DER VOORT, TOM H. A.: 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 (1993), S. 133–142.
- VORDERER, PETER: UNTERHALTUNG DURCH FERNSEHEN: WELCHE ROLLE SPIELEN PARASOZIALE BEZIEHUNGEN ZWISCHEN ZUSCHAUERN UND FERNSEHAKTEUREN. IN: KLINGLER, WALTER/ROTTERS, GUNNAR/ZÖLLNER, OLIVER (HRSG.): FERNSEHFORSCHUNG IN DEUTSCHLAND. THEMEN – AKTEURE – METHODEN. BD. 2. BADEN-BADEN 1998, S. 689–707.

W

- WALSH, DAVID A.: PREPARED STATEMENT. IN: THE IMPACT OF INTERACTIVE VIOLENCE ON CHILDREN. HEARING BEFORE THE COMMITTEE ON COMMERCE, SCIENCE, AND TRANSPORTATION, UNITED STATES SENATE. ONE HUNDRED SIXTH CONGRESS, SECOND SESSION, 21.3.2000. WASHINGTON, D.C. 2003, S. 8–11.
- WALSH, DAVID A./GENTILE, DOUGLAS A.: A VALIDITY TEST OF MOVIE, TELEVISION, AND VIDEOGAME RATINGS. IN: PEDIATRICS 107 (2001), S. 1302–1308.
- WALTER, MICHAEL/KANIA, HARALD/ALBRECHT, HANS-JÖRG (HRSG.): ALLTAGSVORSTELLUNGEN VON KRIMINALITÄT. INDIVIDUELLE UND GESELLSCHAFTLICHE BEDEUTUNG VON KRIMINALITÄTSBILDERN FÜR DIE LEBENSGESTALTUNG. MÜNSTER 2004.
- WARR, MARK: PUBLIC PERCEPTIONS AND REACTIONS TO CRIME. IN: SHELEY, JOSEPH P. (ED.): CRIMINOLOGY. A CONTEMPORARY HANDBOOK. BELMONT, CA 32000, S. 13–31.
- WARREN, RON: IN WORDS AND DEEDS: PARENTAL INVOLVEMENT AND MEDIATION OF CHILDREN'S TELEVISION VIEWING. IN: JOURNAL OF FAMILY COMMUNICATION 1 (2001), S. 211–232.
- WARREN, RON/GERKE, PHIL/KELLY MARY ALICE: IS THERE ENOUGH TIME ON THE CLOCK? PARENTAL INVOLVEMENT AND MEDIATION OF CHILDREN'S TELEVISION VIEWING. IN: JOURNAL OF BROADCASTING & ELECTRONIC MEDIA 46 (2002), S. 87–111.
- WARTELLA, ELLEN A./LEE, JUNE A./CAPLOVITZ, ALLISON G.: CHILDREN AND INTERACTIVE MEDIA. RESEARCH COMPENDIUM UPDATE. NEW YORK (MARKLE FOUNDATION) 2002.
- WARTELLA, ELLEN A./O' KEEFE, BARBARA/SCANTLIN, RONDA: CHILDREN AND INTERACTIVE MEDIA. A COMPENDIUM OF CURRENT RESEARCH AND DIRECTIONS FOR THE FUTURE. NEW YORK (MARKLE FOUNDATION) 2000.
- WEAVER, JAMES B./TAMBORINI, RON (EDS.): HORROR FILMS. CURRENT RESEARCH ON AUDIENCE PREFERENCES AND REACTIONS. MAHWAH, NJ 1996.



- WEGENER, CLAUDIA: INFORMATIONSMITTLUNG IM ZEITALTER DER UNTERHALTUNG. EINE LANGZEITANALYSE POLITISCHER FERNSEHMAGAZINE. WIESBADEN 2001.
- WEGGE, JÜRGEN/KLEINBECK, UWE: 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 SYMPOSIUMS FÜR PÄDAGOGISCHE PSYCHOLOGIE, ESSEN 1997, S. 21–42.
- WEILER, STEFAN: DIE NEUE MEDIENGENERATION. MEDIENBIOGRAPHIEN ALS MEDIENPÄDAGOGISCHE PROGNOSE-INSTRUMENTE. EINE EMPIRISCHE STUDIE ÜBER DIE ENTWICKLUNG VON MEDIENPRÄFERENZEN. MÜNCHEN 1999.
- WEISS, RUDOLF H.: GEWALT, MEDIEN UND AGGRESSIVITÄT BEI SCHÜLERN. GÖTTINGEN (U.A.) 2000.
- WELCH, MICHAEL/PRICE, ERIC A./YANKEY, NANA: MORAL PANIC OVER YOUTH VIOLENCE. WILDING AND THE MANUFACTURE OF MENACE IN THE MEDIA. IN: YOUTH & SOCIETY 34 (2002), S. 3–30.
- WENGER, ESTHER: WIE IM RICHTIGEN FERNSEHEN. DIE INSZENIERUNG DER GESCHLECHTER IN DER FERNSEHFIKTION. HAMBURG 2000.
- WHITNEY, CHARLES (U.A.): TELEVISION VIOLENCE IN „REALITY“ (NON-FICTIONAL) PROGRAMMING. IN: NATIONAL TELEVISION VIOLENCE STUDY 3. THOUSAND OAKS, CA/LONDON/NEW DELHI 1998, S. 221–284.
- WIEGMAN, OENE/VAN SCHIE, EMIL G. M.: VIDEO GAME PLAYING AND ITS RELATIONS WITH AGGRESSIVE AND PROSOCIAL BEHAVIOR. IN: BRITISH JOURNAL OF SOCIAL PSYCHOLOGY 37 (1998), S. 367–378.
- WIEMKEN, JENS: ATTENTAT VERHINDERT, BOMBE ENTSCHÄRFT, GEISEL TOT. SIND EGO-SHOOTER WIRKLICH SO PROBLEMATISCH WIE MAN GEMEINHIN GLAUBT? IN: FRITZ, JÜRGEN/FEHR, WOLFGANG (HRSG.): COMPUTERSPIELE. VIRTUELLE SPIEL- UND LERNWELTEN. BONN 2003 (CD-ROM).
- WIERTH-HEINING, MATHIAS: FILMGEWALT UND LEBENSPHASE JUGEND. EIN BEITRAG ZUR FASZINATION JUGENDLICHER AN MEDIALE GEWALT. MÜNCHEN 2000.
- WILLIAMS, RUSSELL B./CLIPPINGER, CARYL A.: AGGRESSION, COMPETITION AND COMPUTER GAMES: COMPUTER AND HUMAN OPPONENTS. IN: COMPUTERS IN HUMAN BEHAVIOR 18 (2002), S. 495–506.
- WILSON, BARBARA J./COLVIN, CAROLYN M./SMITH, STACY L.: ENGAGING IN VIOLENCE ON AMERICAN TELEVISION: A COMPARISON OF CHILD, TEEN, AND ADULT PERPETRATORS. IN: JOURNAL OF COMMUNICATION 52 (2002), S. 36–60.
- WILSON, BARBARA J./SMITH, STACY L.: CHILDREN'S RESPONSES TO EMOTIONAL PORTRAYALS ON TELEVISION. IN: ANDERSON, PETER A./GEURRERO, LAURA K. (EDS.): HANDBOOK OF COMMUNICATION AND EMOTION: RESEARCH, THEORY, APPLICATIONS, AND CONTEXTS. SAN DIEGO, CA (U.A.) 1998, S. 533–569.
- WILSON, BARBARA J. (U.A.): THE IMPACT OF SOCIAL ISSUE TELEVISION PROGRAMMING ON ATTITUDES TOWARD RAPE. IN: HUMAN COMMUNICATION RESEARCH 19 (1992), S. 179–208.
- WILSON, BARBARA J. (U.A.): THE CHOICES AND CONSEQUENCES EVALUATION: A STUDY OF COURT TV'S ANTIVIOLENCE CURRICULUM. SANTA BARBARA, CA (CENTER FOR COMMUNICATION AND SOCIAL POLICY, UNIVERSITY OF CALIFORNIA) 1999.
- WILSON, BARBARA J. (U.A.): VIOLENCE IN CHILDREN'S TELEVISION PROGRAMMING: ASSESSING THE RISKS. IN: JOURNAL OF COMMUNICATION 52 (2002), S. 5–35.
- WINGROVE, JANET/BOND, ALYSON J.: ANGRY REACTIONS TO FAILURE ON A COOPERATIVE COMPUTER GAME: THE EFFECT OF TRAIT HOSTILITY, BEHAVIOURAL INHIBITION, AND BEHAVIOURAL ACTIVATION. IN: AGGRESSIVE BEHAVIOR 24 (1998), S. 27–36.
- WINKEL, FRANS WILLEM/DEKLEUVER, ESTHER: 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 (1997), S. 513–529.



- WINTERHOFF-SPURK, PETER: TV NEWS AND THE CULTIVATION OF EMOTIONS. IN: COMMUNICATIONS 23 (1998), S. 545–556.
- WINTERHOFF-SPURK, PETER: „IMMER UND ZU JEDER ZEIT, AN JEDEM ORT UND IN JEDER SITUATION HAT DER MENSCH GEFÜHLE“ – ZUR KULTIVIERUNG VON EMOTIONEN DURCH DAS FERNSEHEN. VORTRAG IM RAHMEN DES KOLLOQUIUMS DES PSYCHOLOGISCHEN INSTITUTS DER UNIVERSITÄT MÜNSTER. O.J. (ONLINE IM INTERNET UNTER: [HTTP://WWW.UNI-SAARLAND.DE/FAK5/ORG/PDF/IMMER2.PDF](http://www.uni-saarland.de/fak5/orga/pdf/immer2.pdf), 30.6.2004).
- WINTERHOFF-SPURK, PETER/UNZ, DAGMAR/SCHWAB, FRANK: „IN THE MOOD“ – KULTIVIERUNG VON EMOTIONEN DURCH FERNSEHEN. IN: MAGAZIN FORSCHUNG DER UNIVERSITÄT DES SAARLANDES, NR. 2, 2001, S. 20–33.
- WITTING, TANJA/ESSER, HEIKE: 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 2003, S. 30–48.
- WITTING, TANJA/ESSER, HEIKE/IBRAHIM, SHAHIEDA: EIN COMPUTERSPIEL IST KEIN FERNSEHFILM. DIE INHALTE VON COMPUTERSPIELEN IM URTEIL VON SPIELERN UND WISSENSCHAFT. IN: FRITZ, JÜRGEN/FEHR, WOLFGANG (HRSG.): COMPUTERSPIELE. VIRTUELLE SPIEL- UND LERNWELTEN. BONN 2003 (CD-ROM).
- WOHLGENANNT, BEATE: GEWALT IM KONTEXT DER MEDIEN. DISS. IUR. WIEN 2000.
- WOLF, MARK J. P. (ED.): VIRTUAL MORALITY. MORALS, ETHICS, AND NEW MEDIA. NEW YORK (U.A.) 2003.
- WOODARD, EMORY H./GRIDINA, NATALIA: MEDIA IN THE HOME 2000: THE FIFTH ANNUAL SURVEY OF PARENTS AND CHILDREN. PHILADELPHIA, PA (ANNENBERG PUBLIC POLICY CENTER OF THE UNIVERSITY OF PENNSYLVANIA) 2000.
- WRIGHT, JOHN C. (U.A.): AMERICAN CHILDREN'S USE OF ELECTRONIC MEDIA IN 1997: A NATIONAL SURVEY. IN: APPLIED DEVELOPMENTAL PSYCHOLOGY 22 (2001), S. 31–47.
- WRIGHT, TALMADGE/BORIA, ERICH/BREIDENBACH, PAUL: CREATIVE PLAYER ACTIONS IN FPS ONLINE VIDEO GAMES. PLAYING COUNTER-STRIKE. IN: GAME STUDIES 2 (2002).

Y

- YOKOTA, FUMIE/THOMPSON, KIMBERLY M.: VIOLENCE IN G-RATED ANIMATED FILMS. IN: JOURNAL OF THE AMERICAN MEDICAL ASSOCIATION 283 (2000), S. 2716–2720.
- YOUTH VIOLENCE. A REPORT OF THE SURGEON GENERAL. 2001 (ONLINE IM INTERNET UNTER: [HTTP://WWW.MENTALHEALTH.SAMHSA.GOV/YOUTHVIOLENCE/SURGEONGENERAL/SG_SITE/HOME.ASP](http://www.mentalhealth.samhsa.gov/youthviolence/surgeongeneral/SG_SITE/HOME.ASP), 30.6.2004).

Z

- ZEHNDER, MATTHIAS: GEFAHR AUS DEM CYBERSPACE? DAS INTERNET ZWISCHEN FREIHEIT UND ZENSUR. BERLIN 1998.
- ZILLMANN, DOLF: ANATOMY OF SUSPENSE. IN: TANNENBAUM, PERCY H. (HRSG.): THE ENTERTAINMENT FUNCTIONS OF TELEVISION, HILLSDALE, NJ 1980, S. 133–163.
- ZILLMANN, DOLF: TELEVISION VIEWING AND AROUSAL. IN: TELEVISION AND BEHAVIOR: TEN YEARS OF SCIENTIFIC PROGRESS AND IMPLICATIONS FOR THE EIGHTIES. VOL. 2: TECHNICAL REVIEWS. ROCKVILLE, MD 1982, S. 53–67.
- ZILLMANN, DOLF: MOOD MANAGEMENT: USING ENTERTAINMENT TO FULL ADVANTAGE. IN: DONOHEW, LEWIS/SYPHER, HOWARD E./HIGGINS, E. TORY (EDS.): COMMUNICATION, SOCIAL COGNITION, AND AFFECT. HILLSDALE, NJ 1988, S. 147–171.
- ZILLMANN, DOLF: DOES TRAGIC DRAMA HAVE REDEEMING VALUE? IN: SIEGENER PERIODICUM ZUR INTERNATIONALEN EMPIRISCHEN LITERATURWISSENSCHAFT 17 (1998A), S. 4–14.



- ZILLMANN, DOLF: 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 1998B, S. 179–211.
- ZILLMANN, DOLF: BASAL MORALITY IN DRAMA APPRECIATION. IN: BONDEBJERG, IB (ED.): MOVING IMAGES, CULTURE AND THE MIND. LUTON 2000A, S. 53–63.
- ZILLMANN, DOLF: MOOD MANAGEMENT IN THE CONTEXT OF SELECTIVE EXPOSURE THEORY. IN: ROLOFF, MICHAEL E./PAULSON, GAYLEN D. (EDS.): COMMUNICATION YEARBOOK 23. THOUSAND OAKS, CA/LONDON/NEW DELHI 2000B, S. 103–123.
- ZILLMANN, DOLF/BRYANT, JENNINGS: AFFECT, MOOD, AND EMOTION AS DETERMINANTS OF SELECTIVE EXPOSURE. IN: ZILLMANN, DOLF/BRYANT, JENNINGS (EDS.): SELECTIVE EXPOSURE TO COMMUNICATION. HILLSDALE, NJ 1985, S. 157–190.
- ZILLMANN, DOLF/VORDERER, PETER (EDS.): MEDIA ENTERTAINMENT. THE PSYCHOLOGY OF ITS APPEAL. MAHWAH, NJ/LONDON 2000.
- ZILLMANN, DOLF/WEAVER, JAMES B.: 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 1996, S. 81–101.
- ZILLMANN, DOLF/WEAVER, JAMES B.: EFFECTS OF PROLONGED EXPOSURE TO GRATIOUS MEDIA VIOLENCE ON PROVOKED AND UNPROVOKED HOSTILE BEHAVIOR. IN: JOURNAL OF APPLIED SOCIAL PSYCHOLOGY 29 (1999), S. 145–165.
- ZUCKERMAN, MARVIN: SENSATION SEEKING: BEYOND THE OPTIMAL LEVEL OF AROUSAL. NEW YORK 1979.
- ZUCKERMAN, MARVIN: SENSATION SEEKING AND THE TASTE FOR VICARIOUS HORROR. IN: WEAVER, JAMES B./TAMBORINI, RON (EDS.): HORROR FILMS: CURRENT RESEARCH ON AUDIENCE PREFERENCES AND REACTIONS. MAHWAH, NJ 1996, S. 147–160.



Impressum

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

Autoren:
Prof. Dr. Michael Kunczik und
Dr. Astrid Zipfel
Institut für Publizistik
Johannes Gutenberg-Universität Mainz
Colonel-Kleinmann-Weg 2
55099 Mainz
Tel.: 0 61 31/39-2 52 64 oder 39-2 44 80
E-Mail: mail@astridzipfel.de

Für den Inhalt der Studie sind die Autoren verantwortlich.

Stand:
Juli 2004

Gestaltung:
KIWI GmbH, Osnabrück

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

Für weitere Fragen nutzen Sie unser
Servicetelefon: 0 18 01/90 70 50*
Fax: 0 18 88/5 55 44 00
Montag–Donnerstag 7–19 Uhr

* nur Anrufe aus dem Festnetz, 9–18 Uhr 4,6 Cent,
sonst 2,5 Cent pro angefangene Minute