



ISRA

International Society for Research on Aggression

Auswirkungen des Konsums gewalthaltiger Medien auf aggressives Verhalten

Expertise der Mediengewaltkommission der Internationalen Gesellschaft für Aggressionsforschung (*International Society for Research on Aggression*; ISRA) © 2012

Federführung: Prof. Dr. Barbara Krahé, Universität Potsdam

Originalfassung erschienen in: *Aggressive Behavior*, Bd. 38, S. 335–341 (2012),

<http://www.israsociety.com/pdfs/Media%20Violence%20Commission%20final%20report.pdf>

Deutsche Fassung: Barbara Krahé, © 2013

In dieser Stellungnahme stellen international anerkannte ForscherInnen auf dem Gebiet der Mediengewaltforschung den aktuellen Wissensstand zum Zusammenhang zwischen gewalthaltigen Medien und aggressivem Verhalten dar. Sie erläutern, welche psychologischen Prozesse beim Konsum von Mediengewalt wirksam werden und aggressives Verhalten fördern können. Zudem geben sie Empfehlungen für Eltern und politische EntscheidungsträgerInnen für den Umgang mit gewalthaltigen Medien.

Anmerkung: Für die vorliegende deutsche Fassung dieser Stellungnahme wurde die Originalversion um zwei deutschsprachige Quellen ergänzt.

Mediengewalt und Aggression: Worum geht es?

Die Medienlandschaft unterliegt einem schnellen Wandel, der sich in immer neuen Technologien, zunehmender Interaktivität, Leistungsstärke und graphischer Qualität der verfügbaren Geräte niederschlägt. Damit sind bislang nicht gekannte Möglichkeiten des Lernens und Wissenserwerbs verbunden. Im Unterschied zu traditionellen Medien (z.B. dem Fernsehen) erlauben die neuen Medien in Verbindung mit einem Internetanschluss Kindern und Jugendlichen mehr Möglichkeiten des Spielkonsums und Zugang zu einer größeren Vielfalt von Medieninhalten als jemals zuvor.¹ Die Nutzung dieser Inhalte bietet viele Chancen, ist aber auch mit Risiken verbunden. Jugendliche können heute zu jedem beliebigen Zeitpunkt auf gewalthaltige Medien zugreifen, vielfach in der Privatsphäre des eigenen Zimmers und der elterlichen Einflussnahme entzogen. Im modernen Medienzeitalter hat sich der Konsum von Gewalt in den Medien, der früher in öffentlichen Räumen wie dem Kino oder dem Wohnzimmer stattfand, zunehmend zu einer privaten Aktivität gewandelt.

Bei Medieninhalten ohne Gewaltbezug wird fraglos akzeptiert, dass das, was Menschen in der virtuellen Medienwelt wahrnehmen, ihr Verhalten in der Realität beeinflussen kann. So lebt etwa die milliardenschwere Werbeindustrie von der Überzeugung, dass die Produktwerbung in den Medien KonsumentInnen dazu veranlasst, das beworbene Produkt zu kaufen. Fluggesellschaften bilden ihre künftigen Piloten zunächst im Flugsimulator aus, bevor sie sie ein echtes Flugzeug steuern lassen. Auch das Ausstrahlungsverbot für sexuelle Medieninhalte in Zeiten, zu denen Kinder und Jugendliche vor dem Bildschirm sitzen, beruht auf der Annahme, dass derartige Inhalte sich negativ auf die Entwicklung auswirken. Diese Beispiele spiegeln das Bewusstsein wider, dass Medieninhalte in ganz unterschiedlichen Bereichen dazu geeignet sind, das Denken, Fühlen und Handeln der

RezipientInnen im realen Leben zu beeinflussen. Demgegenüber gibt es offenbar weit mehr Widerstand gegen die Annahme, dass sich die Darstellung von Gewalt in den Medien in ähnlicher Weise auf das Verhalten der RezipientInnen auswirken kann, vor allem auf ihre Bereitschaft zu aggressivem Verhalten.

Das Anschauen eines gewalthaltigen Films bringt Menschen selbstverständlich nicht dazu, auf andere loszugehen, sobald sie das Kino verlassen. Genauso wenig trifft es zu, dass begeisterte Nutzer von Gewaltspielen als Gewaltkriminelle enden. Keine seriösen WissenschaftlerInnen würden solche Behauptungen aufstellen.

Vielmehr geht es um die Frage, ob die Beschäftigung mit Gewalt in der virtuellen Realität der Medien sowohl kurzfristig als auch auf Dauer die Auftretenswahrscheinlichkeit aggressiven Verhaltens in seinen unterschiedlichen Erscheinungsformen erhöht.

Ist Mediengewalt ein Risikofaktor für Aggression?

Aggressives Verhalten von Kindern und Jugendlichen ist nie auf nur eine einzige Ursache zurückzuführen, sondern kommt durch das Zusammenwirken mehrerer Risikofaktoren zustande.^{2,3} Aber auch wenn ein einzelner Risikofaktor für sich genommen nicht ausreichen mag, um aggressives Verhalten auszulösen, kann er doch die Wahrscheinlichkeit aggressiven Verhaltens erhöhen, insbesondere als Reaktion auf eine Provokation. Diese Mechanismen werden im sogenannten Modell der Risiko- und Schutzfaktoren beschrieben. Unter Berücksichtigung zahlreicher Einflussfaktoren auf Seiten des Kindes und seiner Umwelt, einschließlich gegebener Schutzfaktoren, hat die Forschung eindeutig belegt, dass der Konsum gewalthaltiger Medien das Risiko aggressiven Verhaltens erhöht. Unter aggressivem Verhalten wird hierbei die absichtliche Schädigung anderer Personen durch den Einsatz körperlicher oder verbaler Mittel oder die Schädigung ihrer sozialen Beziehungen verstanden.

Was sagt die Forschung?

In den letzten 50 Jahren wurde in zahlreichen großangelegten Studien gezeigt, dass die Nutzung gewalthaltiger Fernsehsendungen, Filme und Computerspiele die Auftretenswahrscheinlichkeit aggressiven Verhaltens erhöht.^{4,5,6,7} Dies gilt für Studien aus einer Vielzahl von Ländern, die unterschiedliche Methoden verwendet und unterschiedliche Zeiträume betrachtet haben.

In experimentellen Studien werden die TeilnehmerInnen meist zufällig zwei Bedingungen zugewiesen, in denen sie entweder gewalthaltige oder gewaltfreie Mediendarstellungen sehen. Mittels solcher Studien wurde wiederholt gezeigt, dass gewalthaltige Medien kurzfristig eine Zunahme aggressiven Verhaltens bewirken können.^{8,9,10,11,12,13,14}

Ergebnisse von Befragungen zur Nutzung von Mediengewalt und zu aggressivem Verhalten zeigen ebenfalls einen positiven Zusammenhang zwischen der Nutzung von Mediengewalt und Aggression: Je intensiver Menschen Gewaltmedien nutzen, desto ausgeprägter ist ihr aggressives Verhalten im wirklichen Leben. Eine (wenn auch kleinere) Zahl von Längsschnittstudien hat schließlich gezeigt, dass Kinder und Jugendliche, die intensiv Gewaltinhalte nutzen, im weiteren Entwicklungsverlauf ein erhöhtes Risiko für aggressives Verhalten aufweisen.^{15,16,17,18,19} Auch in diesem Bereich gibt es - wie bei den meisten Forschungsfragen - natürlich nicht nur Studien, die die aggressionsfördernde Wirkung des Konsums von Mediengewalt belegen, sondern auch solche, die diesen Zusammenhang nicht finden. Um festzustellen, wie stark die Evidenz für die aggressionsfördernde Wirkung von Mediengewalt insgesamt ist, bietet sich die Methode der Meta-Analyse an, weil sie eine Vielzahl von Einzelbefunden zusammenfassen kann. Die Meta-Analyse ist ein statistisches Verfahren, das die Ergebnisse aus einer Vielzahl einzelner Studien zusammenführt, einschließlich derjenigen, die keinen Effekt zeigen, um die Stärke des Zusammenhangs in der Gesamtheit der einbezogenen Studien zu

bestimmen.

Für den Zusammenhang zwischen Mediengewalt und Aggression liegen mittlerweile mehr als 15 solcher Meta-Analysen vor. Zwei Erkenntnisse aus diesen Analysen sind besonders hervorzuheben. Zum einen fallen die Ergebnisse trotz aller Unterschiede in der Zahl der einbezogenen Studien und der berücksichtigten Medien sehr ähnlich aus.^{5,20,21,22,23} Zum anderen werden trotz beinahe identischer Werte der Zusammenhänge (s. beispielhaft die drei Analysen in der Tabelle) die Effekte von einigen ForscherInnen als unbedeutend eingestuft, während andere sie für hoch bedeutsam halten. Die empirisch ermittelten Werte für die Stärke des Zusammenhangs bewegen sich nach herkömmlichen Maßstäben in geringer bis mittlerer Größenordnung, und es ist nicht ungewöhnlich, dass ForscherInnen solche Effekte unterschiedlich einschätzen. Dennoch ist festzuhalten, dass nach den Befunden aller Meta-Analysen eine stärkere Nutzung gewalthaltiger Medien statistisch überzufällig eine erhöhte Aggressionsneigung der NutzerInnen vorher sagt.

Auswirkung gewalthaltiger Medien auf aggressives und hilfreiches Verhalten: Ergebnisse ausgewählter Meta-Analysen

	Bushman & Huesmann (2006) ⁵ , Filme, Fernsehen, Computerspiele, Musik und Comics	Ferguson (2007) ²² , Computerspiele (Experimentelle Studien)	Anderson et al. (2010) ²⁰ , Computerspiele (Experimente, Querschnitts- und Längsschnittstudien)
Zahl der Stichproben	431	14	381
Zahl der TeilnehmerInnen	68.463	1.189	130.296
Aggressive Gedanken	.18	.25	.16
Körperliche Erregung	.26	.27	.14
Aggressive Gefühle	.27	-	.14
Aggressives Verhalten	.19	.29	.19
Hilfreiches Verhalten	-.08	-.30	-.10

Die Ergebnisse aller vorliegenden Meta-Analysen zeigen, dass die Nutzung von Mediengewalt nicht allein aggressives Verhalten in verschiedenen Erscheinungsformen hervorrufen kann. Vielmehr können auch aggressive Gedanken und Gefühle sowie körperliche Erregung gesteigert und die Bereitschaft zu hilfreichem Verhalten herabgesetzt werden. Die Auswirkungen von Mediengewalt können von Person zu Person variieren und sich in subtiler Form zeigen, vor allem wenn sie im Entwicklungsverlauf untersucht werden. Effekte lassen sich jedoch für alle Arten von Medien (z.B. Fernsehen, Kinofilme, Computerspiele, Musik und Comics) finden^{4,24} und weisen über verschiedene Medien, Alters- und Geschlechtsgruppen sowie Kulturen bemerkenswerte Übereinstimmungen auf. Aus diesem Grund haben mehrere wissenschaftliche Fachgesellschaften, darunter die American Medical Association, die American Academy of Pediatrics, die American Psychiatric Association, und die American Psychological Association, in einer gemeinsamen Stellungnahme aus dem Jahre 2000 festgestellt, dass die vorliegenden Daten mit klarer Mehrheit für einen ursächlichen Zusammenhang zwischen dem Konsum von Mediengewalt und aggressivem Verhalten sprechen (Joint Statement, 2000; <http://www2.aap.org/advocacy/releases/jstmtevc.htm>). Diese Einschätzung wurde seitdem durch zahlreiche weitere Studien bestätigt.

Es ist allerdings wichtig zu betonen, dass sich diese Aussagen auf den Zusammenhang von Mediengewaltkonsum mit *aggressivem Verhalten* (also allgemein Verhalten, dem eine Schädigungsabsicht zugrundeliegt) beziehen, und nicht auf *Gewaltkriminalität* (Verhalten, das auf die schwere körperliche Schädigung anderer Personen gerichtet ist).²⁵ Nur sehr wenige Studien haben bisher die Rolle des Mediengewaltkonsums für die Entstehung gewalttätigen Verhaltens untersucht. In diesen Studien wird theoretisch begründet und empirisch belegt, dass der Effekt von Mediengewalt auf kriminelles Gewalthandeln schwächer ist als auf aggressives Verhalten im allgemeinen (das auch weniger schwerwiegende Formen umfasst),²⁷ auch wenn sich für männliche Nutzer ein signifikanter Zusammenhang nachweisen ließ.^{17,26}

Warum fällt es so schwer zu glauben, dass Mediengewaltkonsum schädlich sein kann?

Obwohl eine breite Forschungsliteratur methodisch anspruchsvoller Studien mit zahlreichen Replikationen zu dem Schluss führt, dass der Konsum von Mediengewalt aggressionssteigernd wirken kann, neigen selbst manche gebildete Menschen dazu, die Effekte von Mediengewalt in Zweifel zu ziehen.²⁸

Einer der Gründe, warum der Einfluss von medialen Gewaltdarstellungen bezweifelt wird, ist die irrtümliche Annahme, dass die Wirkung sowohl unmittelbar als auch schwerwiegend sein müsse (z.B. indem jemand unmittelbar nach dem Spielen eines gewalthaltigen Computerspiels einen anderen Menschen erschießt). Vielmehr nehmen die Auswirkungen von Mediengewalt zumeist weniger dramatische und unmittelbare Formen an (z.B. indem ein Kind mit zunehmendem Gewaltkonsum trotziger und widerspenstiger wird²⁹ oder ein Erwachsener weniger bereit ist, anderen zu helfen³⁰). Außerdem mögen Menschen aus Eigeninteresse geneigt sein, die negative Wirkung von Mediengewalt zu bezweifeln, um nicht in innere Widersprüche zu geraten (z.B. weil sie mit Gewaltmedien Geld verdienen oder sie selbst intensiv nutzen), oder um ein positives Selbstbild zu erhalten.³¹

Wie wirkt Mediengewalt?

Kurzzeitige Effekte

Wenn Kinder (und auch Erwachsene) neue Eindrücke wahrnehmen, z.B. eine neue Farbe, einen neuen Gegenstand oder ein neues Gefühl, werden Bündel von Gehirnzellen dazu abgestellt, diese neuen Reize zu erkennen und sie von anderen, schon bekannten Reizen zu unterscheiden. Solche „Knotenpunkte“ werden aktiviert, wenn das neue Reizobjekt das nächste Mal wahrgenommen wird. Wenn zwei Dinge gleichzeitig wahrgenommen werden, entsteht eine Verknüpfung zwischen beiden (wie z.B. der Anblick einer Rose mit ihrem charakteristischen Duft). Auf diesem Wege werden Eindrücke, die wir wiederholt zeitgleich erleben, allmählich in unserem neuronalen Netzwerk immer enger miteinander verbunden. Schließlich reicht schon die Aktivierung eines Knotenpunktes aus, um die anderen Knoten zu aktivieren. Dieser Prozess wird als *Aktivierungsausbreitung* bezeichnet. So sind bereits bei sehr kleinen Kindern verschiedene aggressionsbezogene Reize und Objekte durch neuronale Pfade miteinander verknüpft (z.B. Waffen und Kämpfen, Beleidigungen und Schläge).

Deshalb breitet sich jedes Mal, wenn eine Person eine gewalthaltige Szene sieht, die entstehende Aktivierung der Knotenpunkte auf benachbarte Knoten aus und aktiviert sie zumindest schwach. Diesen Prozess bezeichnet man als *Anbahnung* („priming“).^{6,7,32} Wenn Knotenpunkte aktiviert werden, die mit aggressivem Verhalten assoziiert sind, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass es zu einer aggressiven Reaktion kommt. Wenn zusätzlich noch andere Reize vorhanden sind, die den entsprechenden Knoten aktivieren, nimmt die Wahrscheinlichkeit weiter zu.³² So kann man etwa zeigen, dass eine Person, die man zuvor beleidigt hat, sich mit höherer Wahrscheinlichkeit gegen den Beleidiger auf aggressive Weise zur Wehr setzt, wenn sich irgendwo in ihrem Blickfeld eine

Schusswaffe befindet. Der Anbahnungseffekt durch den Anblick der Schusswaffe, kombiniert mit dem Effekt der Aktivierung des Knotens für aggressives Verhalten aufgrund der Beleidigung, führt dazu, dass der kritische Schwellenwert der Aktivierung überschritten wird und es zu einer aggressiven Reaktion kommt. Auf ähnliche Weise bahnt Mediengewalt die Aktivierung verschiedenster mit Aggression assoziierter Knoten an. Wenn dann noch weitere Auslöser hinzukommen, wie z.B. eine Provokation, kann es zu aggressivem Verhalten kommen.

Ein zweiter wichtiger neuronaler Prozess, durch den die Beobachtung von Gewalt kurzfristig das Risiko für aggressives Verhalten erhöht, wird als *Nachahmung* („mimicry“) bezeichnet.^{6,7} Menschen sind ebenso wie andere Primaten darauf angelegt, das Verhalten anderer nachzuahmen. Sie verfügen über spezialisierte Neuronen, sogenannte Spiegelneuronen, die aktiv werden, sobald ein bestimmtes Verhalten beobachtet oder ausgeführt wird (z.B. jemanden zu schlagen). Auch wenn die neurophysiologischen Grundlagen dieses Nachahmungsprozesses noch nicht vollständig geklärt sind, kann man festhalten, dass Menschen – insbesondere Kinder – zur Nachahmung von beobachtetem Verhalten neigen. Diese Nachahmungstendenz hat viele positive Aspekte, indem sie das schnelle Erlernen vieler nützlicher Fertigkeiten fördert. Wenn jedoch aggressives Verhalten beobachtet wird, kommt es durch Nachahmung auch zu einer Förderung aggressiven Verhaltens.

Längerfristige Auswirkungen

Es kommt oft vor, dass in einer Situation unterschiedlichste Eindrücke, Gefühle und Gedanken gleichzeitig aktiviert und zu einer komplexen Wissensstruktur verarbeitet werden, die man als *Schema* oder *Skript* bezeichnet. So haben wir beispielsweise eine Vorstellung darüber, was ein Supermarkt ist, wo sich die Gemüseabteilung befindet, wir erinnern uns an frühere Supermarktbesuche und verfügen über eine Art „Drehbuch“ für unser Verhalten. Einmal aktiviert sind diese Wissensstrukturen wesentliche Steuerungsmechanismen für unser Verhalten und können unsere Handlungen beeinflussen, auch ohne dass es uns bewusst ist.^{6,7}

Viele Schemata, Skripts und Gefühle sind mit Sicherheit im Laufe der Evolution entstanden (z.B. die Angst vor dem Alleinsein oder Skripts, die Ärger und Aggression miteinander verbinden). In entscheidendem Maße werden aber neuronale Netzwerke und die Wissensstrukturen, die sie enthalten, durch Lernerfahrungen geprägt, die Menschen im Laufe der Entwicklung mit ihrer Umwelt machen. Eltern und Gleichaltrige sind wesentliche Teile dieser Umwelt, aber Kinder, die in der heutigen Zeit aufwachsen, werden in ihren Erfahrungen außerdem stark von elektronischen Massenmedien beeinflusst. Wie bei Eltern und Gleichaltrigen garantiert auch der Umgang mit Medien das Erlernen von Skripts, Schemata und Überzeugungen. Was dabei gelernt wird, hängt wesentlich davon ab, welche Inhalte die Medien vermitteln. Wenn Medien einen Bildungsauftrag verfolgen oder mitfühlendes und hilfreiches Verhalten vorführen, wird das sich entwickelnde neuronale Netzwerk des Kindes diese Inhalte widerspiegeln. Wenn es jedoch um Gewaltinhalte geht, werden auch diese Inhalte das neuronale Netzwerk prägen. Bei Medieneinflüssen kommt es entscheidend auf den Inhalt an.

Lernprozesse

Letztendlich sind die Auswirkungen des Mediengewaltkonsums als Lerneffekte des Gehirns aufzufassen. Das menschliche Gehirn ist ebenso wie das Gehirn einiger Primaten darauf angelegt, das nachzuahmen, was bei anderen beobachtet wird. Nachahmung findet in allen Lebensphasen statt, aber kleine Kinder neigen in besonderem Maße dazu, nachzumachen was sie sehen. Man kann ohne Übertreibung sagen: „Kinder tun, was sie sehen.“ Menschliches Lernen durch Nachahmung, auch Beobachtungslernen genannt, ist weit mehr als einfaches Kopieren. Kinder leiten aus dem, was sie beobachten, Schlussfolgerungen ab und entwickeln normative Überzeugungen über die Angemessenheit spezifischer Verhaltensweisen. Wenn sie sehen, dass jemand ein Problem durch Einsatz aggressiven Verhaltens löst, speichern sie im Gedächtnis das Drehbuch (Skript) für das entsprechende Verhalten ab, ebenso wie die Überzeugung, dass es angemessen und akzeptabel ist,

sich in dieser Situation aggressiv zu verhalten. Wenn sie sich später entscheiden, auf dieses Skript zurückzugreifen, werden sie mit höherer Wahrscheinlichkeit ebenfalls aggressives Verhalten zeigen.^{6,7}

Gewalthaltige Bilder in Filmen, Computerspielen oder Comics führen nicht nur zu Beobachtungslernen, sie wirken auch als Auslöser für aggressive Gedanken und Gefühle, die im Gedächtnis abgespeichert sind. Wenn diese Gedanken und Gefühle durch fortgesetzten Mediengewaltkonsum immer wieder aktiviert werden, werden sie chronisch verfügbar und begünstigen dadurch aggressives Verhalten. Außerdem werden Menschen empfänglicher für Feindseligkeit und Aggression in der realen Welt und neigen verstärkt dazu, uneindeutige Verhaltensweisen anderer (wie z.B. das Anrempeln in einem überfüllten Raum) als Ausdruck absichtlicher Provokation zu interpretieren.

Medienfiguren sind attraktive Rollenmodelle, insbesondere dann, wenn ihre Aktionen auf dem Bildschirm als gerechtfertigt und sozial akzeptiert präsentiert werden. Wenn Gewalt belohnt und als „Vergnügen“ dargestellt wird, entsteht auf dem Wege der klassischen Konditionierung eine Verknüpfung von Aggression mit positiven Gefühlen. In der Folge verändern sich die aggressionsbezogenen Einstellungen und Überzeugungen, so dass Aggression eher als angemessene Reaktion auf eine Provokation gesehen wird. Diese Veränderungen im Denken und Fühlen können sich wiederum im Verhalten niederschlagen, nicht notwendigerweise in einem mechanistischen Prozess, sondern eher im Sinne einer erhöhten Wahrscheinlichkeit, dass auf eine Provokation eine aggressive Reaktion gezeigt wird.

Computerspiele bieten hervorragende Lerngelegenheiten. Sie greifen auf viele Techniken zurück, die gute LehrerInnen verwenden, weshalb Lernspiele auch so erfolgreich sind. Mit Spielen kann man jeden beliebigen Inhalt lernen. So können Mathematikspiele, wenn sie Spaß machen, eine positive Einstellung gegenüber Mathematik erzeugen und spezifische mathematische Fähigkeiten fördern. Auf die gleiche Weise können gewalthaltige Computerspiele positive Einstellungen zu aggressivem Verhalten fördern. Gute LehrerInnen fördern den Lerntransfer ins reale Leben, indem sie die gleichen Fertigkeiten auf unterschiedlichen Wegen trainieren. Ebenso übertragen SpielerInnen gewalthaltiger Computerspiele bei gleicher Dauer der Nutzung die dort geförderten Einstellungen und Verhaltensweisen um so eher in ihr reales Leben, je verschiedenartiger die genutzten Gewaltspiele sind.³⁴ Zudem wird bei Gewaltspielen noch ein weiterer subtiler Prozess wirksam. Je öfter man ein Verhalten wiederholt, desto besser wird man darin, und die wiederholte Ausführung gewaltsamer Handlungen im Spiel führt allmählich zu Veränderungen im Gehirn, die die Wahrscheinlichkeit aggressiven Verhaltens in der realen Welt erhöhen.

Abstumpfungprozesse gegenüber Gewalt

Ein weiterer Grund, weshalb das Spielen gewalthaltiger Computerspiele oder das Anschauen gewalthaltiger Filme und Fernsehsendungen das Risiko aggressiven Verhaltens erhöht, besteht in der allmählichen Abstumpfung gegenüber Gewaltdarstellungen. In der Medienforschung ist dieser Abstumpfungs- oder Gewöhnungsprozess seit langem bekannt. Abstumpfung kann allgemein als Verringerung der kognitiven, emotionalen, physiologischen und schließlich Verhaltens-Reaktionen auf einen Reiz als Folge der wiederholten Reizdarbietung definiert werden. Abstumpfung ist eine häufige Schutzreaktion im täglichen Leben. Menschen sind nicht in der Lage, ein hohes Erregungsniveau über längere Zeit aufrechtzuerhalten, ganz gleich ob es sich um positive Ereignisse (wie z.B. das Erfolgserlebnis eines Kindes) oder sehr belastende Ereignisse (wie z.B. einen Amoklauf an einer Schule) handelt.

Abstumpfung behindert die moralische Bewertung von Gewalt, weil der abgestumpfte Mensch auf die Reize, die einen Bewertungsprozesse auslösen würden, nicht mehr intensiv reagiert.^{7,35} Dadurch kann es dazu kommen, dass negative Handlungen nicht auf ihre moralischen Implikationen hin beurteilt werden oder erforderliche Hilfe nicht gewährt wird.³⁰ Neuere Forschungsarbeiten zeigen sowohl kurzfristig als auch über die Zeit hinweg einen Zusammenhang zwischen dem Konsum von

Mediengewalt und Abstumpfung sowohl auf der Ebene der körperlichen Erregung als auch im Verhalten.^{36,37,38}

Was ist zu tun?

Elterliche Kontrolle

Für Eltern wird es zunehmend schwieriger, das Mediennutzungsverhalten ihrer Kinder im Blick zu behalten, vor allem aufgrund der immer größeren Verbreitung mobiler Geräte. Dennoch haben Studien gezeigt, dass Eltern viel zur Überwachung des Medienkonsums ihrer Kinder und der Vermittlung kritischer Nutzungskompetenzen beitragen und dadurch dem negativen Effekt von Mediengewalt entgegen wirken können.³⁹

Wir empfehlen Eltern, sich darüber zu informieren, welche Medieninhalte ihre Kinder nutzen. Alterskennzeichnungen und –empfehlungen spiegeln den Gewaltgehalt oft nicht differenziert genug wider und sind keinesfalls ein Ersatz dafür, dass Eltern die Medien spielen, sehen oder anhören, die ihre Kinder nutzen. Eltern können außerdem die Mediennutzungszeiten ihrer Kinder begrenzen (die American Academy of Pediatrics empfiehlt für Kinder unter 2 Jahren eine völlige Abstinenz von Bildschirmmedien und für Kinder und Jugendliche zwischen 3 und 18 Jahren maximal 1-2 Stunden pro Tag). Eltern sollten mit ihren Kindern Medieninhalte diskutieren, um eine kritische Rezeptionshaltung zu fördern. Die Schule kann die Eltern unterstützen, indem sie SchülerInnen schon frühzeitig zu einer kritischen Mediennutzung anleitet und ihnen vermittelt, dass wie bei der Nahrung auch für den gesunden Medienkonsum gilt: „Man ist, was man zu sich nimmt.“⁴⁰

Gesellschaftspolitische Aufgaben

Gesellschaftspolitische Reaktionen auf Mediengewalt waren bislang vorrangig darauf ausgerichtet, den Zugang von Kindern und Jugendlichen zu gewalthaltigen Medien zu unterbinden. Dieser Ansatz ist in vielen Ländern mit erheblichen politischen und rechtlichen Herausforderungen verbunden. Es ist deshalb erfolgversprechender, mehr Gewicht auf die Verbesserung von Alterseinstufungen, Klassifikationssystemen und die Aufklärung der Öffentlichkeit über die Auswirkungen von Mediengewaltkonsum auf Kinder und Jugendliche zu legen. Mehrere Studien haben gezeigt, dass die gegenwärtig von den meisten Ländern bevorzugten altersbasierten Empfehlungen erhebliche Validitätsprobleme aufweisen.⁴¹ Außerdem können sie dazu führen, dass sich Kinder von gewalthaltigen Medien magnetisch angezogen fühlen.⁴² Die Alters- und Klassifikationssysteme könnten daher deutlich verbessert werden und in Verbindung mit einer verbesserten Öffentlichkeitsarbeit, die ihren Nutzen hervorhebt, eine äußerst positive Wirkung entfalten.

Abschließende Bemerkung

Eine Schlussfolgerung liegt auf der Hand – vor extremen Schlüssen sollte man sich hüten. Nicht jeder Konsument oder jede Nutzerin wird durch Mediengewalt in erheblichem Maße beeinflusst, aber aufgrund des Verständnisses der beteiligten psychologischen Prozesse kann man festhalten, dass kein Nutzer/keine Nutzerin gegenüber Gewaltinhalten immun ist. Einige KommentatorInnen behaupten, Gewaltmedien, insbesondere gewalthaltige Computerspiele, seien die Hauptursache von Amokläufen an Schulen. Andere dagegen behaupten, zumeist auf der Basis von ein oder zwei Studien, es gäbe keine überzeugenden Belege für die schädliche Wirkung von Mediengewalt. Keine dieser beiden Extrempositionen wird durch die Breite der vorliegenden Forschungsliteratur gestützt. Es steht jedoch außer Frage, dass der Konsum von Mediengewalt kurzzeitig wie auch langfristig einer der Risikofaktoren für aggressives Verhalten ist.

Weiterführende Literatur

- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Dill, K. E. (2012). Prosocial, antisocial, and other effects of recreational video games. In D. G. Singer, & J. L. Singer (Eds.), *Handbook of children and the media* (2nd ed., pp. 249-272). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2012). Effects of violent media on aggression. In D. G. Singer & J. L. Singer (Eds.), *Handbook of children and the media* (2nd ed., pp. 231-248). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Dill, K. E. (2009). *How fantasy becomes reality: Seeing through media influence*. New York: Oxford University Press.
- Kirsh, S. J. (2012). *Children, adolescents, and media violence: A critical look at the research* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.

Für die deutschsprachige Fassung ergänzt:

- Krahé, B. & Möller, I. (2012). Gewaltspielkonsum und Aggression. In L. Reinecke & S. Trepte (Hrsg.), *Unterhaltung in neuen Medien* (S. 379-396). Köln: Herbert von Halem-Verlag.
- Möller, I., & Krahé, B. (2013). *Mediengewalt als pädagogische Herausforderung. Ein Programm zur Förderung der Medienkompetenz im Jugendalter*. Göttingen: Hogrefe.

Literaturangaben

- ¹ Donnerstein, E. (2011). The media and aggression: From TV to the Internet. In J. P. Forgas, & A. W. Kruglanski (Hg.), *The psychology of social conflict and aggression* (pp. 267-284). New York: Psychology Press.
- ² Berkowitz, L. (1993). *Aggression: Its causes, consequences, and control*. Philadelphia, PA: Temple University Press.
- ³ Eron, L. D., Huesmann, L. R., Lefkowitz, M. M., & Walder, L. O. (1974). How learning conditions in early childhood - including mass media - relate to aggression in late adolescence. *American Journal of Orthopsychiatry*, 44, 412-423.
- ⁴ Anderson, C.A., Berkowitz, L., Donnerstein, E., Huesmann, L.R., Johnson, J., Linz, D., Malamuth, N., & Wartella, E. (2003). The influence of media violence on youth. *Psychological Science in the Public Interest*, 4, 81-110.
- ⁵ Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2006). Short-term and long-term effects of violent media on aggression in children and adults. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, 160, 348-352.
- ⁶ Huesmann, L. R. (2007). The impact of electronic media violence: Scientific theory and research. *Journal of Adolescent Health*, 41(6 Suppl. 1), s6-13.
- ⁷ Huesmann, L. R., & Kirwil, L. (2007). Why observing violence increases the risk of violent behavior by the observer. In D. J. Flannery, A. T. Vazsonyi, & I. Waldman (Hg.), *The Cambridge handbook of violent behavior and aggression* (pp. 545-570). Cambridge: Cambridge University Press.
- ⁸ Anderson, C. A., Carnagey, N. L., Flanagan, M., Benjamin, A. J., Eubanks, J., & Valentine, J. C. (2004). Violent video games: Specific effects of violent content on aggressive thoughts and behavior. *Advances in Experimental Social Psychology*, 36, 199-249.
- ⁹ Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78, 772-790.
- ¹⁰ Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. A. (1961). Transmission of aggression through imitation of aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63, 575-582.
- ¹¹ Bartholow, B. D., Sestir, M. A., & Davis, M. D. (2005). Correlates and consequences of exposure to videogame violence: Hostile personality, empathy, and aggressive behavior. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 31, 1573-1586.
- ¹² Bjorkqvist, K. (1985). *Violent films, anxiety, and aggression*. Helsinki: Finnish Society of Sciences

- and Letters.
- ¹³ Josephson, W. L. (1987). Television violence and children's aggression: Testing the priming, social script, and disinhibition predictions. *Journal of Personality and Social Psychology*, *53*, 882-890.
 - ¹⁴ Leyens, J.P., Camino, L., Parke, R.D., & Berkowitz, L. (1975). Effects of movie violence on aggression in a field setting as a function of group dominance and cohesion. *Journal of Personality and Social Psychology*, *32*, 346-360.
 - ¹⁵ Anderson, C. A., Sakamoto, A., Gentile, D. A., Ihori, N., & Shibuya, A., Yukawa, S., . . . Kobayashi, K. (2008). Longitudinal effects of violent video games aggression in Japan and the United States. *Pediatrics*, *122*, 1067-1072.
 - ¹⁶ Eron, L. D., Huesmann, L. R., Lefkowitz, M. M., & Walder, L. O. (1972). Does television violence cause aggression? *American Psychologist*, *27*, 253-263.
 - ¹⁷ Huesmann, L. R., Moise-Titus, J., Podolski, C. P., & Eron, L. D. (2003). Longitudinal relations between childhood exposure to media violence and adult aggression and violence: 1977-1992. *Developmental Psychology*, *39*, 201-221.
 - ¹⁸ Milavsky, J. R. (1982). *Television and aggression: A panel study*. Quantitative Studies in Social Relations. New York: Academic Press.
 - ¹⁹ Slater, M. D., Henry, K. L., Swaim, R.C., & Anderson, L.L. (2003). Violent media content and aggressiveness in adolescents: A downward spiral model. *Communication Research*, *30*, 713-736.
 - ²⁰ Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., . . . Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, *136*, 151-173.
 - ²¹ Comstock, G., & Scharrer, E. (2003). Meta-analyzing the controversy over television violence and aggression. In D. A. Gentile (Hg.), *Media violence and children: A complete guide for parents and professionals* (pp. 205-226). Westport, CT, Praeger Publishers/Greenwood Publishing Group.
 - ²² Ferguson, C. J. (2007). Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review. *Aggression and Violent Behavior*, *12*, 470-482.
 - ²³ Paik, H., & Comstock, G. A. (1994). The effects of television violence on antisocial behavior: A meta-analysis. *Communication Research*, *21*, 516-546.
 - ²⁴ Kirsh, S. J. (2012). *Children, adolescents, and media violence: A critical look at the research (2nd ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage.
 - ²⁵ Coyne, S. M., Nelson, D. A., Lawton, F., Haslam, S., Rooney, L., Titterington, L., Trainor, H., Remnant, J., & Ogunlaja, L. (2008). The effects of viewing physical and relational aggression in the media: Evidence for a cross-over effect. *Journal of Experimental Social Psychology*, *44*, 1551-1554.
 - ²⁶ Huesmann, L. R. (1986). Psychological processes promoting the relation between exposure to media violence and aggressive behavior by the viewer. *Journal of Social Issues*, *42*, 125-139.
 - ²⁷ Savage, J., & Yancey, C. (2008). The effects of media violence exposure on criminal aggression. A meta-analysis. *Criminal Justice and Behavior*, *35*, 772-791.
 - ²⁸ Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Dill, K. E. (2012). Prosocial, antisocial, and other effects of recreational video games. In D. G. Singer, & J. L. Singer (Hg.), *Handbook of children and the media* (2nd ed., pp. 249-272). Thousand Oaks, CA: Sage.
 - ²⁹ Dill, K. E. (2009). *How fantasy becomes reality: Seeing through media influence*. New York: Oxford University Press.
 - ³⁰ Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2009). Comfortably numb: Desensitizing effects of violent media on helping others. *Psychological Science*, *21*, 273-277.
 - ³¹ Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2012). Effects of violent media on aggression. In D. G. Singer & J. L. Singer (Hg.), *Handbook of children and the media* (2nd ed., pp. 231-248). Thousand Oaks, CA: Sage.
 - ³² Jo, E., & Berkowitz, L. (1994). A priming effect analysis of media influences: An update. In J. Bryant, & D. Zillmann (Hg.), *Media effects: Advances in theory and research* (pp. 43-60). Hillsdale, NJ: LEA.

- ³³ Berkowitz, L., & LePage, A. (1967). Weapons as aggression-eliciting stimuli. *Journal of Personality and Social Psychology*, 7, 202-207.
- ³⁴ Gentile, D. A., & Gentile, J. R. (2008). Violent video games as exemplary teachers: A conceptual analysis. *Journal of Youth and Adolescence*, 37, 127-141.
- ³⁵ Funk, J. B. (2005). Children's exposure to violent video games and desensitization to violence. *Child and Adolescent Psychiatry Clinics of North America*, 14, 387-404.
- ³⁶ Bailey, K., West, R., & Anderson, C. A. (2011). The association between chronic exposure to video game violence and affective picture processing: An ERP study. *Cognitive, Affective, and Behavioral Neuroscience*, 11, 259-276.
- ³⁷ Krahe, B., Möller, I., Huesmann, L. R., Kirwil, L., Felber, J., & Berger, A. (2011). Desensitization to media violence: Links with habitual media violence exposure, aggressive cognitions and aggressive behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 100, 630-646.
- ³⁸ Strenziok, M., Krueger, F., Deshpande, G., Lenroot, K., van der Meer, E., & Grafman, J. (2011). Fronto-parietal regulation of media violence exposure in adolescents: A multi-method study. *Social Cognitive and Affective Neuroscience*, 6, 537-547.
- ³⁹ Nathanson, A. I. (2003). The effects of mediation content and form on children's responses to violent television. *Human Communication Research*, 29, 111-134.
- ⁴⁰ Warburton, W. A. (2012). Growing up fast and furious in a media saturated world. In W. A. Warburton & D. Braunstein (Hg.), *Growing up fast and furious: Reviewing the impacts of violent and sexualised media on children* (pp. 1-33). Sydney: The Federation Press.
- ⁴¹ Gentile, D. A., Maier, J. A., Hasson, M. R., & de Bonnetti, B. L. (2011). Parents' evaluation of media ratings a decade after the television ratings were introduced. *Pediatrics*, 128, 36-44.
- ⁴² Nije Bijvank, M., Konijn, E. A., Bushman, B. J., & Roelofsma, P. H. M. P. (2009). Age and content labels make video games forbidden fruit for youth. *Pediatrics*, 123, 870-876.

Disclaimer

Dieses Dokument wurde von der *Special Commission on Media Violence Effects* erstellt, die vom Präsidenten der International Society for Research on Aggression (ISRA) mit Zustimmung des Mitgliederrats eingesetzt wurde. Für den Inhalt der Stellungnahme trägt die Kommission die alleinige Verantwortung.

Kommissionsmitglieder:

Prof. Barbara Krahe (Universität Potsdam, Deutschland, Vorsitz)

Prof. Leonard Berkowitz (University of Wisconsin, USA)

Prof. Jeanne H. Brockmyer (University of Toledo, USA)

Prof. Brad J. Bushman (Ohio State University, Columbus, USA)

Dr. Sarah M. Coyne (Brigham Young University, USA)

Prof. Karen E. Dill (Fielding Graduate University, USA)

Prof. Edward Donnerstein (University of Arizona, Tucson, USA)

Prof. Douglas A. Gentile (Iowa State University, Ames, USA)

Prof. L. Rowell Huesmann (University of Michigan, Ann Arbor, USA)

Prof. Steven J. Kirsh (State University of New York, Geneseo, USA)

Dr. Ingrid Möller (Universität Potsdam, Deutschland)

Dr. Wayne Warburton (Macquarie University, Sydney, Australien)