

05. Juni 2009

medien heft

Killerspiele und ihre Herausforderung für Schule und Eltern

Theoretische Reflexion und medienpädagogische Handlungsempfehlungen

Thomas Merz-Abt

Die Medienwissenschaft hat in den vergangenen drei Jahren mehrere Langzeitstudien hervorgebracht, die eine problematische Wirkung von gewaltverherrlichenden Computer- und Videospiele auf die Empfindungen, Einstellungen und Verhaltensweisen von Jugendlichen einwandfrei nachweisen. Unter dem Druck langjähriger Lehrmeinungen und dem Einfluss der Spielebranche tut sich die Scientific Community aber schwer, die Ergebnisse klar zu kommunizieren und Handlungsempfehlungen abzuleiten. Um diese Lücke zu schliessen, wird hier der Stand der Forschung reflektiert und ein pädagogisches Fazit für Schule und Eltern formuliert.

Seit Jahrzehnten wird die Diskussion um Wirkungen gewalthaltiger Medien sehr kontrovers geführt. Dies wird auch in den bisherigen Beiträgen im Dossier des Medienhefts deutlich. Weitgehende Einigkeit besteht in der wissenschaftlichen Diskussion darüber, dass die Nutzung gewalthaltiger Medien *allein* nicht automatisch zu Gewalttätigkeiten führt. Aber das heisst noch lange nicht, dass die Nutzung wirkungslos wäre. Hier endet die Diskussion nicht, sondern hier beginnt sie erst. Mit diesem Beitrag möchte ich zunächst die vorliegenden Ergebnisse darstellen und in ihrer Bedeutung aus pädagogischer Sicht einschätzen. Vor diesem Hintergrund werden dann Konsequenzen für Schule und Eltern als Thesen formuliert.

1. Medien spielen eine Rolle – aber nicht allein

1.1. Medien sind ein Faktor unter verschiedenen

Bei der Diskussion über die Wirkung gewalthaltiger Medien wird immer wieder ins Feld geführt, die Nutzung medialer Gewaltdarstellungen führe allein keineswegs zu Gewalttätigkeiten oder delinquentem Verhalten. Tatsächlich greift ein einfaches Stimulus-Response-Modell zu kurz, dass also beim Konsum von bestimmten Medien quasi *au-*

Impressum

Medienheft (vormals ZOOM K&M), ISSN 1424-4594

Herausgeber: Katholischer Mediendienst, Charles Martig; Reformierte Medien, Urs Meier

Redaktion: Judith Arnold, Adresse: Medienheft, Badenerstrasse 69, Postfach, CH-8026 Zürich

Telefon: +41 44 299 33 11, Fax: +41 44 299 33 91, E-Mail: redaktion@medienheft.ch, Internet: www.medienheft.ch

kostenloser Bezug via Internet oder Newsletter: www.medienheft.ch/mailling_abo/

tomatisch eine entsprechende negative Wirkung eintreten würde. Solche Modelle wurden in der Medienwirkungsforschung schon vor Jahrzehnten für Film und Fernsehen vielfach widerlegt. Es gibt keine Anzeichen dafür, dass sie plötzlich bei neuen Medien sinnvolle theoretische Basis würden. Das Zustandekommen von Gewalt, darin stimmen die meisten wissenschaftlich fundierten Publikationen überein, ist nur multifaktoriell erklärbar. Allerdings ist die Diskussion über die Wirkung gewalthaltiger Medien damit keineswegs beendet, sondern hier beginnt sie erst. Wenn Medien nur ein Faktor unter vielen sind, so spielen sie eben in einem komplexen Wirkungszusammenhang doch eine Rolle.

Auch der neue Expertenbericht des Eidgenössischen Departements des Innern (Steiner 2009, S. 35) verweist darauf, dass sich Medienwirkungen «immer im Zusammenhang mit sozialen, personalen und medialen Kontextfaktoren» entfalten. Die Nutzung gewalthaltiger Medien allein führt nicht zwangsläufig zu negativen Konsequenzen, namentlich zu Gewaltausübung. Aber umgekehrt spricht sich auch Steiner dezidiert gegen eine Verharmlosung aus (2009, S. 28): «Die These der Wirkungslosigkeit von Mediengewalt *in toto* ist nicht haltbar, denn auch wenn Zusammenhänge in grossen Populationen nur schwach ausgeprägt sind, muss davon ausgegangen werden, dass bei bestimmten Risikogruppen eine aggressionssteigernde Wirkung von Gewaltdarstellungen klar gegeben ist.»

1.2 Der Risikogruppenansatz

Wie bereits früher für die Fernsehgewaltforschung, so gewinnt auch in der Computerspielgewaltforschung der so genannte Risikogruppenansatz zunehmend an Akzeptanz. Der Ansatz geht davon aus, dass die Nutzung gewalthaltiger Medien unter bestimmten Voraussetzungen tatsächlich die Ausübung von Gewalthandlungen hervorrufen oder fördern kann. Die Aufmerksamkeit liegt damit nicht nur auf dem jeweiligen Medium, sondern beim Verständnis des ganzen Wirkungsgeflechts: Unter welchen Bedingungen fördert die Nutzung von gewalthaltigen Medien tatsächlich Gewalthandeln bzw. reduziert sie soziales Verhalten?

Steiner (2009, S. 35) unterteilt die Einflussfaktoren in drei Bereiche, nämlich soziale Faktoren, personale Faktoren und mediale Kontextfaktoren. Die Einteilung erscheint mir sinnvoll; allerdings ergänze ich seine Zusammenstellung mit Ergebnissen von Kunczik/Zipfel (2006), Hartmann (2006, S. 93f.), Gleich (2004), Hopf (2004a) sowie weiterer Publikationen (vgl. Merz 2008, S. 99–102). Demnach gehören dazu:

Soziale Faktoren:

- Gewalklima im persönlichen Umfeld (Familie, Peergruppe, Alltagserfahrungen); dazu gehört auch das über Medien wahrgenommene gesellschaftliche Klima in Bezug auf Gewaltausübung;
- Spannungen, Konflikte und Gewalt innerhalb der Familie, elterliche Vernachlässigung und Ablehnung, belastete Eltern-Kind-Kommunikation, nicht empathische Erziehung;
- Fehlendes Interesse der Eltern für Medienkonsum bzw. fehlende Kontrolle des Medienkonsums;
- Geringe Medienkompetenz der Eltern, insbesondere in Bezug auf Neue Medien;
- Hoher oder exzessiver Medienkonsum der Eltern sowie von Gleichaltrigen.

Personale Faktoren:

- Früher Beginn des Konsums gewaltdarstellender Medien (namentlich unter 11 bis 12 Jahren, bevor Wertvorstellungen und moralische Grundsätze gefestigt sind);
- Persönlichkeitsfaktoren: Trait-Aggressivität (aggressive Grundhaltung), erhöhte Reizbarkeit;
- Tendenz zu «Sensation Seeking» (damit ist der starke Wunsch nach neuen, intensiven und komplexen Erfahrungen gemeint sowie die Bereitschaft, dafür Risiken in Kauf zu nehmen);
- Männliches Geschlecht;
- Hoher oder exzessiver Konsum: Als problematisch wird eine regelmässige Spieldauer über zwei Stunden täglich bezeichnet (im Verbund mit extrem negativen Reaktionen auf eine Beschränkung der Spielzeit);
- Introvertiertheit, Ängstlichkeit, verringerte Frustrationstoleranz;
- Eingeschränkte soziale Intelligenz und intellektuelle Leistungsfähigkeit, fehlende Fähigkeit zur Unterscheidung von Realität und Fiktion;
- Eingeschränktes Verhaltensrepertoire, geringe soziale Problemlösefähigkeiten;
- Exzessiver Computerspielkonsum, starke Präferenz für violente Spiele;
- Fehlende oder schwach ausgeprägte emotionale Kompetenz, schwache Empathiefähigkeit, Probleme bei der Gefühlsregulierung, emotionale Labilität;
- Werthaltungen, die Gewalthandeln legitimieren.

Mediale Faktoren:

- Fehlende Kontextgebundenheit der Gewaltdarstellung;
- Fehlende Opferperspektive;
- Hoher Realitätsgrad der Darstellung;
- Verfügbarkeit von audiovisuellen Medien (vor allem im Kinderzimmer).

Gewiss ist mit Bonfadelli (2001) oder Kunczik und Zipfel (2006) festzuhalten, dass noch etliche Forschungsarbeiten zu leisten sind, um diese komplexen Zusammenhänge detailliert zu beschreiben. Weithin unbestritten ist hingegen – und das scheint mir wesentlich – dass die Nutzung von gewalthaltigen Medien offensichtlich ein Faktor ist, der im Verbund mit anderen Gewalthandlungen fördern kann. Konkret heisst das: Wenn bei so genannten Risikogruppen bestimmte Voraussetzungen gegeben sind, kann der häufige Konsum gewalthaltiger Medien tatsächlich aggressive Einstellungen und Verhaltensweisen fördern.

Selbst wenn wir sehr vorsichtig davon ausgehen, dass lediglich 5% zu einer ausgeprägten Risikogruppe gehören, betrifft dies bereits in jeder Schulklasse ein Kind. Oder anders gesagt: Allein im deutschsprachigen Raum wären das gegen eine halbe Million männliche Kinder und Jugendliche zwischen 3 und 17 Jahren. Dies rechtfertigt längstens, sich mit der Rolle der Medien und den problematischen Konsequenzen gebührend auseinander zu setzen.

2. Wie Medien wirken

2.1 Vorbemerkung zur Übertragbarkeit der Fernsehforschung

Im Gegensatz zur Computerspielforschung verfügt die Medienwirkungsforschung im Bereich der Fernsehgewalt über eine erheblich längere Tradition. Wohl lassen sich deren Ergebnisse nicht einfach wahllos auf die Computerspiele übertragen. Dennoch herrscht in der wissenschaftlichen Diskussion die Ansicht vor, dass die in Bezug auf Film- und Fernsehgewalt konstatierten Wirkungen prinzipiell auch für violente Spiele gültig sind und bei Computerspielen eher noch deutlicher ausfallen. Kunczik und Zipfel (2006, S. 295f.) fassen hierzu die diskutierten Gründe zusammen:

- Computerspiele fordern im Gegensatz zum reinen Zuschauen eine hohe Aktivität und Aufmerksamkeit;
- höhere Intensität emotionaler Wirkungen aufgrund höherer Identifikation mit handelnden Figuren;
- direkte Belohnung für aggressive Handlungen (im Gegensatz zur stellvertretenden Belohnung am TV) bzw. fehlende Bestrafung (Gewalt hat oft keine negativen Konsequenzen für den Aggressor, sondern stellt bisweilen sogar das Hauptziel des Spiels dar);
- in der Regel Identifikation mit dem Aggressor durch Spiel vorgegeben (im Gegensatz zu Film und Fernsehen, wo ich mich auch mit andern Figuren identifizieren kann);
- Gleichzeitigkeit verschiedener Komponenten des Lernprozesses (Beobachtung des Modells, Bestärkung, Ausführung des Verhaltens), was gemäss Konzept des Modelllernens bedeutsam ist;
- Wiederholungs-/Einübungseffekte und Kontinuität: Computerspiele ermöglichen eigentliche Trainings; ganze Sequenzen eines Tötungsaktes können in einzelnen Schritten detailliert und wiederholt nachvollzogen werden (z.B. Waffe und Munition besorgen, Waffe laden, Opfer stellen, zielen, Abzug betätigen usw.); ebenfalls können Spieler so lange beim Spiel verbleiben, wie sie das möchten – und dasselbe Spiel über lange Zeit hinweg spielen;
- Gewaltgehalt: Gewalt ist bei vielen Spielen allgegenwärtig, die Häufigkeit von violenten Szenen gegenüber dem Fernsehen erheblich höher – und die Szenen werden immer realistischer dargestellt.

Mit diesen Überlegungen ist natürlich nicht erwiesen, dass die Ergebnisse der Wirkungsforschung gewalthaltiger Film- und Fernsehbeiträge unbesehen auf die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele übertragen werden können. Die Annahme, dass die Ergebnisse von der Tendenz her vergleichbar sind und aufgrund der genannten Faktoren eher stärker als schwächer ausgeprägt sein dürften, ist hingegen durchaus plausibel.

Ich stelle daher in diesem Kapitel zunächst dar, wie wir uns Medienwirkungen überhaupt grundsätzlich vorstellen können. Anschliessend werden dann wichtige Ergebnisse spezifisch auf Computerspiele hin zusammengefasst.

2.2 Wirkungsdimensionen

Eine zentrale Schwierigkeit der Medienwirkungsforschung ist ja, dass es keineswegs *eine* Medienwirkung gibt, sondern dass diese in vielerlei Hinsicht differenziert werden muss. Ich beschränke mich hier auf die Darstellung der wichtigsten Dimensionen im Überblick (ausführlicher Merz 2008, S. 69–102). Unterschieden wird zwischen...

medien heft

- Wirkungen des Mediums an sich oder eines spezifischen Inhalts
- kurz- und langfristigen Wirkungen
- Wirkungen auf Einstellungen, Kognitionen oder Verhalten
- Veränderung oder Stabilisierung
- direkte oder indirekte Wirkungen
- Wirkungen auf den Einzelnen oder auf die Gesellschaft

Ein ausgezeichnetes Modell zur Systematisierung liefert beispielsweise Margot Berghaus (1999). Darin unterscheidet sie drei Stufen der Medienwirkungen. Das Modell kann hier nur unvollständig wiedergegeben werden. Für Interessierte empfiehlt sich der Originaltext. Ein knapper Hinweis soll hier aber dennoch erfolgen, um Hinweise auf Dimensionen der Medienwirkung zu geben, die gerade in der öffentlichen Gewaltdiskussion selten aufgegriffen werden:

- Auf der ersten Stufe stellt Berghaus das soziale Umfeld den Medien an sich gegenüber. Das soziale Umfeld bestimmt zwar weitgehend, welche Bedeutung Medien insgesamt haben und wie sie genutzt, gelesen und interpretiert werden. Doch ist dieses soziale Umfeld in vielerlei Beziehung auch von Medien mitbeeinflusst (Merz 2008, S. 73–82). Medien prägen zusammen mit den andern Sozialisationsfaktoren grundlegende Werthaltungen und Lebensorientierung, Rollenbilder und Glücksvorstellungen. Bedeutsam ist hier beispielsweise auch, dass Medien menschliche Grunderfahrungen mitprägen. Dazu gehört nicht nur die Zeiterfahrung, sondern insbesondere auch die Erfahrung mit Widerständen und Konsequenzen, die ich als «Realitätswiderstand» bezeichne. Damit ist gemeint, dass die Begegnung mit einer teilweise widerspenstigen Realität, die nicht einfach verfügbar ist, für Kinder eine wichtige Bedeutung hat. Nur beim Spielen mit andern realen Kindern erfährt das Kind, dass sein Handeln tatsächliche Konsequenzen auf andere hat, nur dort ist eine Handlung einmalig und kann nicht beliebig oft wiederholt werden. – Gerade dies scheint mir im Hinblick auf die Wirkung von Gewalthandlungen überaus bedeutsam. Wächst ein Kind mit der Grunderfahrung auf, dass die Handlungen wiederholt und korrigiert werden können – oder mit der Grunderfahrung, dass eine einzige Handlung (für sich und für andere) tief greifende Konsequenzen haben kann?
- Auf der zweiten Ebene unterscheidet Berghaus die Wirkung des Mediums an sich gegenüber dem Inhalt. Damit weist sie darauf hin, dass ein Medium – allein aufgrund der formalen Angebotsweise – eine Wirkung hat. Wenn beispielsweise einzelne Computerspiele erfordern, dass sich Kinder – ohne Rücksicht auf ihre eigentliche Tagesplanung – zu einer ganz bestimmten Zeit in ein Spiel einloggen, so hat dies beispielsweise Konsequenzen auf soziale Beziehungen, auch wenn das Spiel vom Inhalt her unproblematisch ist. Auch die Interaktivität, die Gewöhnung an stetige und unmittelbare Verstärkung, die Ausrichtung auf kurzfristige Belohnungen, die stetige Konzentration auf einen Bildschirm, der Zwang zu rascher Handlung, ohne über Konsequenzen nachzudenken, usw. führen zu Wirkungen, die unabhängig sind vom konkreten Produkt. Selbst ein Computerspiel mit unbedenklichem Inhalt kann – im Übermass genutzt – allein aufgrund dieser formalen Wirkungen problematische Konsequenzen haben.
- Auf der dritten Ebene geht es schliesslich um die Wirkung ganz konkreter Produkte auf Kognitionen einerseits und auf Meinungen und Einstellungen andererseits. Zu den Wirkungen auf Kognitionen gehört beispielsweise die «realitätsbildende» Wirkung. Medien liefern uns Informationen darüber, wie die Welt ist und wie sie funktioniert. Und sie prägen in hohem Ausmass, worüber wir überhaupt nachdenken, womit wir uns befassen, worüber wir mit andern sprechen. Medien strukturieren für uns Alltagsprobleme und zeigen uns konkrete Handlungsmodelle, sie kultivieren ein bestimmtes Weltbild.

Diese knappe Darstellung wichtiger Dimensionen der Medienwirkung möchte vor allem den Blick etwas ausweiten. Wenn sich also das direkte eindimensionale Wirkungsmodell (Nutzung eines gewalthaltigen Computerspiels führt automatisch zur Gewaltausübung) nicht bestätigt, so bedeutet dies noch lange nicht, dass die Nutzung wirkungslos ist. – Bereits die oben genannten Faktoren zeigen, dass Medien in einem komplexen Wirkungsgeflecht sehr viele und verschiedene Wirkungen haben können. Darauf möchte ich nun noch konkreter eingehen.

2.3 Medienwirkungstheorien und Modelle

Im Folgenden möchte ich aufzeigen, wie wir uns Medienwirkungen auf der Basis wichtiger diskutierter Theorien und Modelle konkret vorstellen können. Dabei beschränke ich mich darauf, diese in Kürzestform darzustellen und darauf zu verweisen, wo die Bezugspunkte zur Thematik Medien und Gewalt liegen. Besonders interessierte Leserinnen und Leser mögen mir die notwendige Verkürzung verzeihen. Für eine ausführlichere und differenziertere Darstellung sowie die entsprechenden wissenschaftlichen Grundlagen verweise ich auf Merz 2008, S. 69–102, Kunczik und Zipfel 2006, Bonfadelli 1999, 2000, 2001.

Two-step-flow of Communication bzw. Multi-step-flow of Communication

Das Modell des «Two-step-flow-of-Communication» oder später «Multi-step-flow-of-Communication» zeigt, dass Medienwirkung sehr oft indirekt erfolgen kann. In der ursprünglichen Form steht der Informationsfluss im Zentrum der Aufmerksamkeit und das Konzept zeigt, dass wir in vielen Fällen die Informationen nicht direkt aus den Medien entnehmen, sondern indirekt über einzelne oder mehrere Personen. Solche indirekten Wirkungen sind auch im Zusammenhang mit Gewalt bedeutsam, werden hier aber selten diskutiert. Wenn aber Mediengewalt bei einzelnen Personen die Gewaltneigung oder -ausübung verstärkt, dann werden diese zu realen Vorbildern, die ihrerseits wieder Verhalten beeinflussen können. Solche Wirkungen erscheinen in der Forschung nicht als Medienwirkungen, sind aber durch Medien mitbedingt oder verstärkt.

Agenda-Setting-Theorie

Eine der wichtigsten und vielfach nachgewiesenen Medienwirkungen ist die Agenda-Setting-Funktion. Medien prägen sehr oft nicht, wie wir über eine bestimmte Sache denken, aber sie prägen, mit welchen Themen wir uns überhaupt befassen und über welche Themen wir mit andern sprechen. Wenn Jugendliche ihre Freizeit in hohem Mass mit gewalthaltigen Spielen verbringen, so prägt diese Thematik auch die Gespräche mit ihren Freundinnen und Freunden. Je ausgeprägter und je einseitiger die Interessen, umso stärker fokussiert sich auch die Aufmerksamkeit auf diese Thematik – und umso weniger Platz haben andere Themen, die für die gesunde Entwicklung Jugendlicher von grosser Bedeutung sind.

Kultivierungshypothese

Eine Reihe von Forschungen zeigte, dass die regelmässige Nutzung von bestimmten Medien auf Dauer eine bestimmte Weltsicht fördern kann. Gerade dies erscheint im Zusammenhang mit regelmässig intensiv genutzten gewalthaltigen Computerspielen bedeutsam. Die in diesen Spielen erfahrene Lebenswelt und deren Gesetze können zum primären Bezugspunkt werden.

Realitätskonstruktion durch Medien

Ganz grundlegende Wirkung haben Medien darin, dass wir mit ihrer Hilfe eine Weltsicht aufbauen und die Wirklichkeit strukturieren. Wenn in zahlreichen gewalthaltigen Computerspielen die Spielanlage darin besteht, dass ich stets von Feinden bedroht bin und ich diese sofort und ohne nachzudenken eliminieren muss, dann wäre demnach zu erwarten, dass ich diese Weltsicht aus dem Spiel übertrage und zunehmend auch die reale Umwelt mit dieser Perspektive betrachte.

Dynamisch-transaktionales Modell

Das so genannte dynamisch-transaktionale Modell besagt, dass die Wirkung immer aus dem Medium einerseits und der aktiven Rolle des Rezipienten entsteht. Medienwirkung ist, was der Rezipient daraus macht. Das Modell kann damit u.a. Verstärkungsmechanismen erklären, z.B. Wissen führt zu Motivation – Motivation steigert Wissen. Wer sich intensiv auf ein Spiel oder ein Genre einlässt, erfährt dadurch Motivation, sich erst recht darin zu vertiefen. Dieser durchaus positiv nutzbare Effekt, kann aber auch problematische Wirkungen haben, wenn sich Jugendliche immer stärker in eine sekundäre Realität hineinbegeben und den Bezug zur Wirklichkeit verlieren.

Lernen am Modell

Die Theorie des Lernens am Modell befasst sich mit der Frage, ob und wie wir durch Beobachtung lernen. Längst haben Forschungen gezeigt, dass auch über die Präsentation von medialen Vorbildern wirksame Lernprozesse entstehen können. Entscheidende Faktoren, die solches Lernen am Modell fördern, sind: Identifikation mit der handelnden Person, Realitätsnähe der Situation, Beobachteter Erfolg des Modells (kommt es zum Ziel), Beobachtete Belohnung (wird das Modell für seine Handlung belohnt). Diese Aufzählung zeigt, dass bei Computerspielen wichtige Faktoren für wirksames Lernen vorhanden sind. Zudem wird die zunehmende Realitätsnähe der Computerspiele diese Effekte sicher nicht verringern.

Verwöhnung durch rasche Triebbefriedigung

Ein interessanter Effekt ergibt sich aus der emotionalen Wirkung, dass eine rasche Triebbefriedigung ohne notwendige Anstrengung zu einer emotionalen Abstumpfung führen kann. Mediennutzung ist hier ein Paradebeispiel dafür. In der Regel empfinden wir die Mediennutzung als unmittelbar angenehm, ohne eine grosse Anstrengung leisten zu müssen. Damit nun der positive Effekt bleibt, muss der Reiz beim nächsten Spiel zunehmend stärker werden. Das Modell kann erklären, weshalb Computerspiele der ersten Generation mit schlechter Grafik und langsamen Figuren damals Begeisterung auslösten, dass aber die Spiele heute immer schneller und realitätsnäher werden müssen, um ebenso starke Emotionen auszulösen. Der Effekt der stärkeren Reize kann allerdings auch durch einen Übersprung aus der Fiktion in die Realität erfolgen, wie beispielsweise bei selbst gefilmten Szenen von Mobbing und Gewaltausübung.

Katharsisthese oder Abbau von Aggression durch Gewaltkonsum

Die so genannte Katharsisthese geht davon aus, dass wir durch Gewaltkonsum unsere Aggressionen abbauen können und dadurch friedlicher werden. In der Öffentlichkeit, auch in Medien, wird die Theorie immer wieder zitiert. Allerdings gilt sie in der Wissenschaft schon seit Jahrzehnten als klar widerlegt.

Verstärkung von Meinungen und Einstellungen

Immer wieder wurde die Medienwirkung in Bezug auf Meinungen und Einstellungen untersucht. Dabei zeigte sich, dass eine wichtige Wirkung sehr oft nicht in der Veränderung, sondern in der Bestärkung der eigenen Meinungen und Einstellungen liegt. Die positive Darstellung von Gewalt kann beim einen Zuschauer Abscheu und Ärger auslösen, aber er wird deswegen nicht eher Gewalt ausüben. Einen andern Zuschauer, der hingegen Gewalt positiv beurteilt, kann dieselbe Szene in seiner Haltung und Einstellung bestärken.

Habitualisierungsthese

Die Habitualisierungsthese befasst sich primär mit längerfristigen Medienwirkungen. Danach führt regelmässige Nutzung von gewalthaltigen Medien zu einer Abstumpfung, auch gegenüber realer Gewalt. Tatsächlich mehren sich bei jüngeren Untersuchungen die Anzeichen für eine Bestätigung dieser These.

Diese Ausführungen zeigen, wie sich die Mechanismen von Medienwirkungen erklären lassen. Damit ist nicht gesagt, dass all diese Wirkungsweisen bei allen Nutzerinnen und Nutzern immer entsprechend wirksam sind. Vielmehr geht daraus auch hervor, dass Medien in einem komplexen Geflecht in vielfältiger, oft auch versteckter oder indirekter Weise wirken können.

Aufgrund dieser Komplexität wird es der Medienwirkungsforschung in naher Zukunft nicht möglich sein, ein umfassendes, differenziertes Medienwirkungsmodell zu präzisieren, das durch die Forschung einwandfrei bestätigt ist.

3. Zusammenfassende Darstellung der Wirkungen

Wie die erwähnten Wirkungsmodelle zeigen, lassen sich einige Wirkungsdimensionen von Medien nicht oder nur schwer messen. Dennoch geben die Resultate aktueller Forschungsprojekte Anlass, die Gewaltproblematik ernst zu nehmen.

3.1 Kurzfristige Wirkungen

Hartmann (2006) weist in seiner Studie über den Zusammenhang von Gewaltspielen und Aggression nach, « dass die Nutzung von gewalthaltigen Computerspielen – kurzfristig – gering bis mittelstark Aggressionen fördert (.1 < r < .32)» (S. 88). Dieses Ergebnis ist in zweierlei Hinsicht bedeutsam. Zum einen basiert es auf den verfügbaren Meta-Studien, also Studien, die die Ergebnisse zahlreicher Einzelstudien einschließen. Zum andern ist die Wirkung gar nicht so gering, wie dies auf den ersten Blick scheint. Hartmann weist darauf hin, dass diese Wirkungen beispielsweise stärker sind als die Wirkung des Passivrauchens auf Lungenkrebs, die Wirkung des Kalziumkonsums auf die Knochenstärke oder gar der Einfluss von Hausarbeiten auf die Schulleistung.

Im einzelnen nennt Hartmann die folgenden Wirkungen der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele und verweist dazu auf die jeweiligen Quellen (2006, S. 89):

- die kurzfristige Förderung aggressiver Gedanken sowie aggressiver emotionaler Gemütszustände (wie z.B. Wut oder Ärger);
- die «Einordnung» von Gehirnaktivitäten auf Aggression auch schon während des Computerspielens;
- eine Überschätzung von feindseligen Absichten bei negativen/ambivalenten Erlebnissen wie zum Beispiel Anrempeln;
- eine erhöhte Erwartung, dass andere Personen mit Gewalt und nicht defensiv auf Probleme/Konflikte reagieren werden;
- eine intensiviertere Selbstwahrnehmung der Nutzer als aggressive Menschen;
- eine erhöhte Wahrscheinlichkeit, dass aggressives Verhalten geäußert wird;
- eine kurzfristige Abschwächung prosozialer Verhaltensweisen.

3.2 Langfristige Wirkungen

Allein die kurzfristigen Wirkungen lassen aufhorchen. Aus der Medienwirkungsforschung ist allerdings schon länger bekannt, dass die langfristigen Wirkungen in der Regel wesentlich bedeutsamer sind.

3.2.1 Ergebnisse aus Querschnittsanalysen

Querschnittsanalysen zeichnen sich dadurch aus, dass sie nicht nur unmittelbare Folgen einmaliger Computerspielnutzung untersuchen, sondern auch Gewohnheiten und regelmässige Nutzung. In der Regel wird eine grosse Zahl von Nutzer/-innen zu ihren Mediennutzungsgewohnheiten (hier natürlich Computerspielnutzung) und andererseits Personen selbst und/oder Personen aus deren Umfeld nach aggressiven Verhaltenstendenzen befragt. Bisweilen werden diese Verhaltenstendenzen auch durch Beobachtungen ermittelt. Danach werden statistische Zusammenhänge (z.B. zwischen der Computerspielnutzung der letzten Jahre und der aktuellen Verhaltenstendenzen) ermittelt.

Die verfügbaren Querschnittsanalysen zeigen, dass die unter den kurzfristigen Wirkungen genannten Phänomene auch als längerfristige Wirkungen bestätigt werden. «Der Meta-Analyse von Anderson (2004) zufolge verstärken sich mit der (wiederholten) Nutzung gewalthaltiger Computerspiele aggressive Gedanken und stabilisieren sich aggressive Gemütszustände, was wiederum in einer Zunahme aggressiven Verhaltens und in einer Abnahme prosozialer Verhaltensweisen resultiert» (Hartmann 2006, S. 91).

Hartmann (2006, S. 90f.) geht dabei von der Annahme aus, dass die Nutzung aggressiver Computerspiele auf Aggressionen wirkt. Aus den Querschnittsanalysen lässt sich dies allerdings korrekterweise nicht herauslesen. Selbst wenn wir aber nicht von dieser Annahme ausgehen, sind die Resultate nicht weniger beruhigend. Bereits oben haben wir gesehen, dass eine wesentliche Wirkungsdimension der Medien die ist, eigene Einstellungen und Werte zu bestätigen. Wenn also aggressive Jugendliche durch die regelmässige Nutzung von gewalthaltigen Computerspielen in ihrer aggressiven Einstellung unterstützt werden, so ist auch dies eine ernst zu nehmende und problematische Folge.

Auch Steiner (2009, S. 36) sieht ein zentrales Risiko in der so genannten Abwärtsspirale «Belastungen in verschiedenen Lebensbereichen und der Konsum von gewaltdarstellenden bzw. pornografischen Inhalten können sich wechselseitig verstärken und sozial wie personal eminent destruktive Wirkung entfalten.»

3.2.2 Ergebnisse aus Längsschnittanalysen

Mehrfach wurde in den letzten Jahren bemängelt, dass die Zahl der verfügbaren Längsschnittuntersuchungen verhältnismässig klein sei. Das ist durchaus so und hat natürlich verschiedene Gründe. Da ist zunächst einmal schlicht der Umstand, dass Laboruntersuchungen rasch und mit geringerem Aufwand durchgeführt werden können – und deren Ergebnisse auch rasch publizierbar sind. Das spielt im akademischen Betrieb, wo die Anzahl der Forschungsprojekte und Publikationen eine hohe Bedeutung hat, leider eine Rolle. Bedauerlich ist es dennoch, wenn die wesentlich aussagekräftigeren Quer- und vor allem Längsschnittstudien nicht im selben Mass im Vordergrund stehen.

Allerdings haben Längsschnittuntersuchungen noch andere Nachteile. Sie sind naturgemäss teurer – und setzen auch voraus, dass Forschungsprojekte auf längere Dauer hin angelegt werden. Schliesslich kommt dazu, dass sie gerade im Bereich der Medienwirkungen auch mit immanenten Schwierigkeiten konfrontiert sind. Zum einen ist es unmöglich, eine Mediennutzung von mehreren Stunden täglich über mehrere Jahre auch nur einigermaßen vollständig und differenziert in die Untersuchung einzubeziehen. Zum andern ändern sich die Computerspiele laufend, werden beispielsweise grafisch zunehmend anspruchsvoller und realistischer, in der Spielhandlung komplexer und teilweise auch gewalthaltiger (vgl. Kunczik/Zipfel 2006, S. 287-326). Die Wahrscheinlichkeit ist also hoch, dass die während einer mehrjährigen Studie genutzten Computerspiele bei der Publikation nicht mehr im selben Mass «in» sind bzw. durch neuere Versionen abgelöst wurden. Allerdings ist aufgrund der Medienwirkungsforschung anzunehmen, dass zunehmende Realitätsnähe und das zunehmende Involvement der Spieler/-innen die Wirkung verstärken und nicht abschwächen.

In den letzten Jahren sind nun aber doch eine Reihe von Längsschnittstudien publiziert worden, die wertvolle Ergebnisse zum Forschungsstand beitragen. Insbesondere können Längsschnittstudien im Gegensatz zu den Querschnittstudien auch kausale Zusammenhänge aufzeigen. Die Längsschnittstudien zeigen sowohl eine verhältnismässig hohe Übereinstimmung bei zentralen Aussagen, zum andern bestätigen sie die Befunde der Querschnittstudien. Erweitert werden die Aussagen durch Ergebnisse zur Selektion: «Demnach erhöht jede Nutzung gewalthaltiger Spiele die aggressive Tendenz beziehungsweise das aggressive innere Milieu der Nutzer (Wirkung). Je ausgeprägter wiederum das innere aggressive Milieu ist, desto eher wenden sich die Nutzer gewalthaltigen Computerspielen zu (Selektion).» (Hartmann 2006, S. 92).

Zusammenfassend nennt Hartmann (2006, S. 92) die folgenden Wirkungen: «Im Zeitverlauf summieren sich die geringen bis mittelstarken kurzfristigen Effekte der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele über die grosse Anzahl einzelner Spielesitzungen auf und stabilisieren auf diese Weise aggressiv verzerrte Gedankenstrukturen und Gefühle der Nutzer, was wiederum aggressives Verhalten (und eine Minderung prosozialen Verhaltens) begünstigt.» Diese aggressivere Persönlichkeitsstruktur führt nicht nur zu einer verstärkten Nutzung von Computerspielen, sondern zu einer verstärkten Nutzung anderer gewalthaltiger Medienangebote. «Das so genutzte Repertoire an gewalthaltigen Medienangeboten wirkt im Verbund auf die individuelle Persönlichkeitsstruktur ein.» (ebd.).

Werner Hopf (2004) stellt sogar fest: «Der Forschungsstand zeigt eindeutig: Medieneinflüsse sind ein relevanter und eigenständiger Faktor in der Entstehung von Aggressivität und Gewalttätigkeit.» Auch Gentile et al (2007), Möller (2008) und Mössle (2008) weisen auf Effekte in ihren Langzeitstudien hin, dass auf Dauer extensive gewalthaltige Computerspielnutzung in verschiedener Hinsicht zu Persönlichkeitsveränderungen hinführt.

4. Konsequenzen aus medienpädagogischer Perspektive

4.1 Bewertung der Forschungsergebnisse

Bewusst wählte ich bei dieser Zusammenfassung der Forschungsergebnisse eine sehr vorsichtige Perspektive. Etliche Autoren (beispielsweise Näf 2008a und pointiert auch Weiss 2008 in diesem Dossier des «Medienhefts») sehen es aufgrund von neuen Lang-

zeitstudien als erwiesen an, dass die Nutzung von Mediengewalt auch als eigenständiger, ursächlicher Faktor der Entstehung von Gewalt zu betrachten ist.

Ob Mediengewalt nur im Kontext anderer Wirkungsfaktoren problematisch ist oder selbst ein ursächlicher Faktor zur Entstehung von Gewalt darstellt, wird in der Medienwissenschaft bis heute kontrovers diskutiert.

Wenn ich aber den Forschungsstand im Hinblick auf die pädagogischen Konsequenzen sichte, so ist diese Frage nicht die entscheidende. Selbst eine vorsichtige Interpretation der Forschungsergebnisse, die Medien keine eigenständige und ursächliche Wirkung zuschreiben, liefert Gründe genug, um nicht nur wirksamen Jugendschutz, sondern mit hoher Priorität auch zuverlässige Präventionsmassnahmen in Schule und Erziehung zu fordern. Als Pädagoge kann ich nicht warten, bis sich die wissenschaftliche Gemeinschaft in allen Fragen einig ist. Lehrerinnen und Lehrer, Eltern und Erziehende stehen heute schon vor den Kindern und sind in ihrem Alltag mit dieser Herausforderung konfrontiert. Auch in Gesellschaft und Politik ist heute unser Handeln gefragt und nicht erst in 20 Jahren.

Wenn medialer Gewaltkonsum offensichtlich zusammen mit andern Bedingungen aggressive Einstellungen und Verhaltensweisen fördern kann, dann sind in einer wirksamen Prävention unbedingt auch diese Kontextfaktoren wirksam zu stärken. Oder genauer: Die Präventionsanstrengungen betreffen zum einen den Umgang mit Medien, zum andern müssen sie sich aber auch auf die Kontextfaktoren ausrichten. Und es sind diejenigen Bedingungen zu fördern, die einen Transfer von medialem Gewaltkonsum in reales Gewalthandeln möglichst verhindern.

Ein Aspekt wird in der Diskussion zudem oft vergessen. Wir gehen in der Regel zu selbstverständlich davon aus, dass in unserer Gesellschaft eine Kultur des friedlichen Zusammenlebens gegeben ist. Dabei wird gerne übersehen, dass wir auf einer langen humanitären Tradition aufbauen, die Werte wie Mitmenschlichkeit und Toleranz, Rücksicht und Respekt vor dem Leben, Gleichwertigkeit aller Menschen und Engagement für das Gemeinwohl weit mehr in den Vordergrund rückte als Spass und individuelle Freiheit. Ein Blick in die Geschichte zeigt jedoch, dass Menschlichkeit nicht automatisch an die nächste Generation weitergegeben wird, sondern jede Generation muss sich wieder aktiv darum bemühen.

Befassen wir uns mit den notwendigen Bedingungen prosozialen Verhaltens, so gehören dazu namentlich (vgl. Merz 2005):

- Empathiefähigkeit als zentrale Voraussetzung;
- Werthaltungen, die prosoziales Verhalten positiv bewerten;
- Positives Selbstbild und gesundes Selbstbewusstsein;
- Selbstmotivationskraft für prosoziales Verhalten;
- Grosses Verhaltensrepertoire in Bezug auf die Gestaltung sozialer Beziehungen (das namentlich auch gewaltfreie Konfliktlösungsmuster beinhaltet);
- Erziehungsumfeld, das Empathie zeigt.

Diese Bedingungen sind nicht automatisch gegeben, sondern können und müssen in Schule und Erziehung aktiv gefördert werden. Gerade im Hinblick auf Aufbau und Etablierung solch sozialer Werthaltungen, Kompetenzen und Verhaltensweisen sind die

Kinder- und Jugendjahre entscheidend. Empathiefähigkeit als zentrale Voraussetzung kann und muss gefördert werden. Ich muss mir bewusst werden, was mein Handeln bei anderen Menschen an positiven oder negativen Wirkungen auslösen kann, meine Wirksamkeit erfahren. Doch gewalthaltige Computerspiele fördern in der Regel gerade das Gegenteil: Die Aufmerksamkeit liegt bei mir, meine Punkte zählen, mein Spiel-Level ist entscheidend. Lächerlich, wer sich um die Opfer kümmert. Vor diesem Hintergrund kann es uns nicht gleichgültig sein, wenn hunderttausende von Kindern und Jugendlichen in einer entscheidend prägenden Lebensphase durch die regelmässige Nutzung abscheulicher Computerspiele mit lebens- und menschenverachtender Grundhaltung ihre Fantasie und Gedankenwelt prägen lassen. Unabhängig von jedem Nachweis einer direkten oder eigenständigen Wirkung halte ich es für eine Pflicht, hier im Namen der Menschlichkeit klar Stellung zu nehmen und alles daran zu setzen, dass Kinder und Jugendliche tragfähige Werte für eine nachhaltige Kultur eines friedlichen Miteinanders erwerben können.

4.2 Konsequenzen

Zum Abschluss formuliere ich zentrale Konsequenzen für das Erziehungsumfeld in der Familie und für die Schule aus medienpädagogischer Perspektive:

4.2.1 Familie und Erziehungsumfeld

Offensichtlich spielt das Erziehungsumfeld in verschiedener Hinsicht eine zentrale Rolle. Entscheidende Faktoren sind:

- Interesse der Eltern am Kind, seinen Gedanken und Gefühlen und seiner Entwicklung
- Erfahrung eines gewaltfreien Erziehungsumfelds und gewaltfreier Konfliktlösungsmodelle
- Ablehnung von Gewalt als legitimes Mittel zur Erreichung von Zielen oder erst recht «aus Spass», Ansprechen von Konsequenzen von Gewalthandlungen
- Regulierung des Medienkonsums (Nutzung altersgemässer Medien, zeitliche Einschränkung, qualitative Grenzen); grundsätzlich kein eigener Computer im Kinderzimmer
- Erleben vielfältiger Freizeitmöglichkeiten; insbesondere für kleine Kinder vielfältige sinnliche Erfahrungen, Basteln, Spielen usw.
- Unterstützung des Kindes in der kreativen Gestaltung der eigenen Freizeit (aber nicht Übernahme der Verantwortung, dass Eltern die Freizeit der Kinder planen)
- Möglichkeit zu Aufbau und Pflege tragfähiger persönlicher Beziehungen
- Selbstwertfördernde Erziehung, dem Kind etwas zutrauen, Unterstützung bei Schwierigkeiten, aber keine Bewahrung vor Enttäuschungen
- Förderung von Frustrationstoleranz und Durchhaltevermögen
- Gewährleistung der Betreuung der Kinder auch bei Berufstätigkeit der Eltern
- Bereitschaft zur Zusammenarbeit mit der Schule bzw. mit den Lehrpersonen
- Eigene Auseinandersetzung mit Medieninhalten, Medienentwicklung, Medienerziehung usw.
- Förderung eines aktiven, kreativen Umgangs mit Medien: Medien sind nicht nur problematisch, sondern bieten auch eine Fülle von Chancen, die es zu nutzen gilt.

4.2.2 Schule und Unterricht

Die Schule ist in zweierlei Hinsicht gefordert. Zum einen gehört heute eine tragfähige, systematische Medienbildung zwingend zum zeitgemässen Curriculum. Zum andern ist ganz entscheidend, dass es gelingt, den Lebensraum Schule als gewaltfreien Raum etablieren zu können. Im einzelnen von Bedeutung sind:

- Systematische, pädagogisch fundierte Medienbildung durch alle Stufen vom Kindergarten an, die über technische Kompetenzen hinausgeht und namentlich auch medienbezogene Erziehungs- und Bildungsaufgaben einschliesst (vgl. Merz 2008). Im Grundlagenwerk «Medienbildung in der Volksschule» (ebd.) wird aufgeführt, welche Ziele und Inhalte in welche Unterrichtsfächer integriert werden können, z.B.:
- Vermittlung ethischer Grundlagen, Förderung der Auseinandersetzung mit ethischen Fragen;
- Reflexion von Medienwirkungen, namentlich Unterscheidung zwischen kurz- und langfristigen Wirkungen (nicht alles, was kurzfristig angenehm empfunden wird, ist für mich auch langfristig sinnvoll und umgekehrt);
- Förderung emotionaler Kompetenzen, namentlich Förderung der Empathiefähigkeit;
- Förderung realer Erfahrungen (direkte Begegnungen mit Menschen, Lehrausgänge, Naturerfahrungen usw.);
- Unterscheidung zwischen Realität und Fiktion anhand der Auseinandersetzung mit vielfältigen Medieninhalten;
- Wahrnehmungsförderung;
- Selbstwertfördernde Unterrichtskonzeption, Förderung intrinsischer Motivation, Förderung von Frustrationstoleranz und Durchhaltevermögen;
- Auseinandersetzung mit rechtlichen Fragen in Bezug auf Mediennutzung;
- Förderung des Verhaltensrepertoires von Schülerinnen und Schülern, das insbesondere gewaltfreie Konfliktlösungsmodelle enthält;
- Förderung eines aktiven, kreativen Umgangs mit Medien: Medien sind nicht nur problematisch, sondern bieten auch eine Fülle von Chancen, die es zu nutzen gilt.
- Etablierung klarer Verhaltensregeln, die einen gewaltfreien Umgang im Schulumfeld sicherstellen; klare Ablehnung von Gewalt als legitimes Mittel zur Zielerreichung;
- Intensivierung der Zusammenarbeit mit Eltern, namentlich im Hinblick auf die Elternbildung; dies kann allerdings nicht eine Aufgabe der einzelnen Lehrperson sein, sondern mindestens auf Ebene der Schuleinheit oder Schulgemeinde. Auf Dauer ist allerdings eine intensive Zusammenarbeit zwischen Schule und Eltern unabdingbar, damit die Schule ihre Aufgaben erfüllen kann.

4.2.3 Abschliessende Bemerkungen

Nicht nur in der Bildung, auch auf der gesellschaftlichen, rechtlichen und politischen Ebene besteht Handlungsbedarf. Es würde hier aber den Rahmen sprengen, auch auf diese Bereiche einzugehen. Wichtig war mir indes aufzuzeigen, dass wir aus pädagogischer Perspektive – trotz des weiteren Bedarfs an Forschungen – genug Ergebnisse haben, um mit hoher Priorität wirksame Präventionsmassnahmen zu fordern und zu realisieren.

Thomas Merz-Abt, Prof. Dr. phil., lic. theol. ist Fachbereichsleiter Medienbildung an der Pädagogischen Hochschule Zürich. Er ist Vater von drei Kindern und seit bald 20 Jahren in der Lehrerinnen- und Lehrerbildung im Bereich Medienbildung und im Bereich der Didaktik Lebenskunde tätig.

Literatur:

Berghaus, Margot (1999): Wie Massenmedien Wirken. Ein Modell zur Systematisierung. In: Rundfunk und Fernsehen 1999, S. 181–199.

Bonfadelli, Heinz (1999): Medienwirkungsforschung I. Grundlagen und theoretische Perspektiven. Konstanz.

Bonfadelli, Heinz (2000): Medienwirkungsforschung II. Anwendungen in Politik, Wirtschaft und Kultur. Konstanz.

Bonfadelli, Heinz (2001): Medienwirkungsforschung. In: Jarren, Otfried/ Bonfadelli, Heinz (Hrsg.): Einführung in die Publizistikwissenschaft. Bern, Stuttgart, Wien, S. 339–379.

Gleich, Uli (2004): Medien und Gewalt. In: Mangold, Roland/ Vorderer, Peter/ Bente, Gary (Hrsg.): Lehrbuch der Medienpsychologie. Göttingen, S. 587–618.

Gentile, Douglas A./ Saleem, Muniba/ Anderson, Craig A. (2007): Public Policy and the Effects of Media Violence on Children. In: Social Issues and Policy Review, 1, p. 15–61.

Hartmann, Tilo (2006): Gewaltspiele und Aggression. Aktuelle Forschung und Implikationen. In: Kaminski, Winfried/ Lorber, Martin (2006): Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München, S. 81–99.

Hopf, Werner H. (2004a): Mediengewalt, Lebenswelt und Persönlichkeit – eine Problemgruppenanalyse bei Jugendlichen. In: Zeitschrift für Medienpsychologie, 3./2004, S. 99–115.

Kunczik, Michael/ Zipfel, Astrid (2006): Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch. Köln.

Näf, Roland (2008a): Für ein Verbot von gewaltverherrlichenden Games. Killerspiele – Von der virtuellen zur realen Gewalt. In: Medienheft, 26.09.2008:
http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d08_Games_NaefRoland.html

Merz-Abt, Thomas (2008): Medienbildung in der Volksschule. Grundlagen und konkrete Umsetzung. Zürich.

Merz-Abt, Thomas (2005): Entwicklung und Förderung prosozialen Verhaltens. Unv. Skript zur Didaktik Lebenskunde. Zürich.

Möller, Ingrid (2008): Desensibilisierung durch Mediengewaltkonsum im Kindes- und Jugendalter: Auswirkungen gewalthaltiger Videospiele auf das moralische Urteilen, Aggression und Prosozialität (Längsschnittstudie) In: <http://www.hm-medienkongress.de/INHmoeller.html>

Mößle, Thomas (2008): Berliner Längsschnitt Medien. Wirkungen problematischer Mediennutzungsmuster im Grundschulalter. Vortrag präsentiert auf dem Internationalen Kongress «Computerspiele und Gewalt» der Hochschule für angewandte Wissenschaften München und der LMU, 20.11.2008, München. In: http://www.hm-medienkongress.de/Downloads/Download%20Vortrag%20Medienkongress_Moessle.pdf

Steiner, Olivier (2009): Neue Medien und Gewalt. Beiträge zur sozialen Sicherheit. Expertenbericht 04/09 des Eidgenössischen Departements des Innern. Bern. In: <http://www.bsv.admin.ch/praxis/forschung/publikationen/index.html?lang=de&bereich=4&jahr=2009>

Weiterführende Quellen:

Aufenanger, Stefan (2008): Der Einfluss der Mediennutzung auf Gewalt. Referat anlässlich der Tagung «Gewalt und Bullying an Schulen» in Mainz am 11.04.2008. In: http://www.medienpaed.fb02.uni-mainz.de/joomla/images/PDF/Einfluss%20Mediennutzung%20Gewalt_Mainz_0408.pdf

Beyer, Erik (2008): «Killerspiele»-Verbot ist realitätsfremd. Populistische Kampagnen ballern am Ziel vorbei. In: Medienheft, 26.09.2008: http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d08_Games_BeyerErik.html

Boers, Klaus/ Reinecke, Jost (Hrsg.) (2007): Delinquenz im Jugendalter. Erkenntnisse einer Münsteraner Längsschnittstudie. Münster, New York, Berlin, München.

Brooks, Robert/ Goldstein, Sam (2007): Das Resilienz-Buch. Wie Eltern ihre Kinder fürs Leben stärken. Stuttgart.

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2008): Jugendschutzgesetz und Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder vom 01.07.2008 (Stand September 2008): <http://www.bmfsfj.de/bmfsfj/generator/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/Jugendschutzgesetz-Jugendmedienschutz-Staatsvertrag,property=pdf,bereich=,sprache=de,rwb=true.pdf>

medien heft

- Burkart, Roland (2003): Medienwirkungsforschung – ein Einblick. In: Medien Impulse, Dezember 2003, S. 5-8. http://www.eduhi.at/dl/46_Burkart.pdf
- Goleman, Daniel (1997): Emotionale Intelligenz. München.
- Haldenwang, Vera (2009): Kongress «Computerspiele und Gewalt»: Zusammenfassung der Ergebnisse. In: <http://www.medieninfo.bayern.de/download.asp?DownloadFileID=b762136290dc86ff4d349ddef04f74fe>
- Hopf, Werner (2004b): Die Macht der Bilder. Wirkungen der Mediengewalt auf Aggressivität und Gewalttätigkeit bei Kindern und Jugendlichen. In: pluspunkt 3/2004: http://www.pluspunkt-online.de/pp_03_04/pp_03_04_gewalt2.html
- Hopf, Werner H. (Hrsg.) (2004): Bilderfluten – Medienkompetenz und soziales Lernen in der Sekundarstufe. Praxishandbuch. CareLine Verlag, Neuried.
- Hopf, Werner H./ Huber, Günter L./ Weiß, Rudolf H. (2008): Media Violence and Youth Violence. A 2-Year Longitudinal Study. *Journal of Media Psychology*, 2008, Vol. 20, 3/2008, p. 79–96.
- Kassis, Wassilis (2005): Zwischen Gewalt und Gewalt gibt es gewaltige Unterschiede. Vortrag anlässlich der Tagung «Gewalt in Kinder- und Jugendmedien» an der Paulus-Akademie, 26.11.2005, Zürich: http://www.paulus-akademie.ch/berichte/gewalt_jugendmedien/Wassilis_Kassis.pdf
- Ludwig, Wolf (2008): Auch «Killerspiele»-Konsum will gelernt sein. Zwischen Freiheit auf Schund und Verbotsaktionismus. In: Medienheft, 30.10.2008: http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d08_Games_LudwigWolf.html
- Lukesch, Helmut (2008): Abstract zum Vortrag beim internationalem Kongress «Computerspiele und Gewalt» am 20. November 2008 an der Hochschule in München: <http://www.hm-medienkongress.de>
- Lukesch, Helmut/ Hopf, Werner/ Huber, Günter L./ Weiß, Rudolf H. (2006): «Recherche – Jugendmedienschutz und die Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle».
- Näf, Roland (2008b): Standesinitiative «Verbot von Killerspielen» und Klage gegen Media Markt. Kritische Fragen und die Antworten von Roland Näf. In: http://www.sp-be.ch/upload/kritische_fragen_und_antworten05_08.pdf
- Marugg, Michael (2008): Spielgewalt braucht mehr als Verbote. Pro Juventute fordert einen schweizweiten Jugendmedienschutz. In: Medienheft, 11.12.2008: http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d08_Games_MaruggMichael.html
- Merz, Thomas (2003): Emotionale Kompetenzen gezielt fördern. In: Neue Schulpraxis. 8/2003, S. 5–10. In: www.phzh.ch/personen/thomas.merz
- Millner, Michael (1996): Das Beta-Kind. Fernsehen und kindliche Entwicklung aus kinderpsychiatrischer Sicht. Bern.
- Montada, L. (2002). Delinquenz. In: R. Oerter & L. Montada (Hrsg.): *Entwicklungspsychologie*. Weinheim, S. 859–873.
- Moser, Heinz (2006): Einführung in die Medienpädagogik. Aufwachsen im Medienzeitalter. Wiesbaden (4. überarb. und erw. Auflage).
- Petko, Dominik (2008): Unterrichten mit Computerspielen. Didaktische Potenziale und Ansätze für den gezielten Einsatz in Schule und Ausbildung. In: <http://www.medienpaed.com/15/petko0811.pdf>
- Pfeffer, Simone (2002): Emotionales Lernen. Ein Praxisbuch für den Kindergarten. Weinheim und Basel.
- Weber, Hartmut-Michael (2008): Rezension zu: Klaus Boers, Jost Reinecke (Hrsg.) (2007): *Delinquenz im Jugendalter (Längsschnittstudie)*. Münster, New York, Berlin, München. In: <http://www.socialnet.de/rezensionen/5407.php>
- Weiß, Rudolf H. (2000): Gewalt, Medien und Aggressivität bei Schülern. Hogrefe Verlag, Göttingen.
- Weiß, Rudolf H. (2008): Mediengewalt erzeugt Gewalt. Eine neue Längsschnittstudie zur Wirkungsforschung. In: http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d08_Games_WeissRudolf.html
- Widler, Hans/ Kolip, Petra/ Abel, Thomas (Hrsg.) (2006): *Salutogenese und Kohärenzgefühl. Grundlagen, Empirie und Praxis eines gesundheitswissenschaftlichen Konzepts*. Weinheim und München.
- Züger, Peter (2008): Gemeinsam die Verantwortung wahrnehmen. Die Gaming-Branche setzt sich aktiv für den Jugendschutz ein. In: http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d08_Games_ZuegerPeter.html