

27. November 2009

# medien heft

---

## Zu den blinden Flecken in der Medienwirkungsforschung

### Kritische Anmerkungen zur Berliner Längsschnittstudie zu Gewaltmediennutzung und Gewaltdelinquenz von Kindern

Ursula Ganz-Blättler

Mediennutzung ist eine komplexe Angelegenheit. Das gilt insbesondere für gewalthaltige Medien und die Frage, inwiefern ihre Nutzung mit gewalttätigem Verhalten im Alltag in Zusammenhang gebracht werden kann. Die Berliner Längsschnittstudie zur Gewaltmediennutzung und Gewaltdelinquenz im Grundschulalter zeigt auf, inwiefern sich der Konsum nicht altersgemässer Videospiele und -filme auf die Bereitschaft zur Gewaltausübung bei Dritt-, Viert- und Fünftklässlern ursächlich oder verstärkend auswirkt. Empfohlen werden vermehrte Kontrollen der Altersvorgaben, eine bessere Aufsicht der Kinder durch die Eltern und die Förderung von Medienkompetenz. Wenig Beachtung geschenkt werden jedoch anderen sozialen Einflussfaktoren, die eine erhöhte Gewaltbereitschaft bewirken. Dabei könnte eine umfassendere Forschungsperspektive zu lebensnäheren Einsichten führen.

Dass es nicht möglich ist, in die Köpfe jugendlicher «Gewaltmediennutzer» zu blicken, um dort einer etwaigen Prädisposition zu Gewaltdelinquenz nachzuspüren, dürfte bekannt sein. Andererseits lassen sich über ethnographische Verfahren, die den «ganzen» Lebenskontext von Probanden in die Beobachtung einbeziehen, nur sehr bedingt sinnfällige Zusammenhänge zwischen dem Umgang von Jugendlichen mit Spielfiguren und dem Sozialverhalten ebendieser Jugendlichen im Alltag herleiten. – Dies aus dem einfachen Grund, weil es zu viele unberechenbare Zufallsvariablen gibt, die die Datenlage «verunreinigen». Somit beziehen sich Untersuchungen, die auf die Erforschung nachhaltiger Konsequenzen bestimmter Mediennutzungen abzielen, im Regelfall auf grossflächig erhobene Aussagen von Betroffenen. In der Berliner Längsschnittstudie von Thomas Mößle und Christina Roth (2009) sind es Grundschüler, die als Spielende, aber auch als Urheber und/oder Opfer von Gewalthandlungen Angaben zu ihrer Medien- und Alltagsbiographie machen. In dieser Studie wurde danach gefragt, welchen Beitrag altersinadäquate Videospiele aufgrund ihrer gewalthaltigen oder pornographischen Inhalte zu einer latenten Gewaltbereitschaft (Gewaltprävalenz) und zu einer späteren, tat-

---

#### 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](mailto:redaktion@medienheft.ch), Internet: [www.medienheft.ch](http://www.medienheft.ch)

kostenloser Bezug via Internet oder Newsletter: [www.medienheft.ch/mailling\\_abo/](http://www.medienheft.ch/mailling_abo/)

sächlichen Gewaltdelinquenz bei Grundschulern leisten. Die quantitativen Daten wurden im Rahmen einer Längsschnittstudie erhoben, die die Zusammenhänge eines veränderten Freizeitverhaltens (insbesondere des Medienkonsums) auf die Leistungsfähigkeit von Kindern in Schule und Gesellschaft untersucht.

### **Mediennutzung als Teil der Welterfahrung**

Dass Zusammenhänge zwischen Medienkonsum und Alltagsverhalten anzunehmen sind, soll hier keinesfalls bestritten werden. Wer bestimmte Medien und Programme aus einem beschränkten Repertoire regelmässig nutzt, dürfte diese Mediennutzung als «Welterfahrung» auf die eine oder andere Art in die alltägliche Weltsicht integrieren. Das hat schon George Gerbner mit seinem Modell der «kulturellen Indikatoren» angenommen: Es ging damals in den siebziger Jahren um die sozialen Folgen klischerter Männer- und Frauenbilder in der Werbung und, äusserst prominent, um die sozialen Folgen der ausgedehnten, flächendeckenden Nutzung von «Fernsehgewalt». Gerbners Forscherteam aus Annenberg (Wisconsin) hat im Auftrag der US-Regierung regelmässig eine Bestandesaufnahme der Gewaltmediennutzung (bezogen auf das Hauptabendprogramm des US-Fernsehens, das vor allem von fiktionalen Serienangeboten dominiert war) gemacht und in seinen vielbeachteten «violence indexes» das erschreckende Bild einer durchwegs von Krimistandards indoktrinierten, von Angst und Misstrauen geprägten US-Gesellschaft gezeichnet.

Was an Gerbners Studien von Seiten von Literatur- und Medienwissenschaftlern schliesslich in Zweifel gezogen wurde, war das Verfahren der Datenerhebung, welches – wie auch bei der Berliner Längsschnittstudie – auf einer standardisierten Befragung und damit auf Selbstaussagen von Betroffenen beruhte. Das Hauptproblem bei solchen standardisierten Verfahren ist, dass den vorgegebenen Fragen, die auf Erfahrungswerten der Forschenden beruhen, eine Vielzahl an möglichen Deutungen und Handlungsoptionen gegenüber steht, die im Sinne der statistischen Vergleichbarkeit auf eine begrenzte Anzahl möglicher Standardantworten heruntergebrochen werden. Genau dieses Dilemma hatte schon das Forscherteam um George Gerbner. Und dasselbe Dilemma finden wir bei den Befunden der besagten Studie zur Gewaltmediennutzung und Gewaltdelinquenz von Grundschulern der dritten bis fünften Schulstufe wieder.

### **Forschungsperspektive mit blinden Flecken**

Auch wenn die Berliner Längsschnittstudie in ihrer Forschungsanlage sorgfältig durchgeführt wurde und weitere Sozialfaktoren wie etwa Gewalterfahrung im Elternhaus oder Gewaltprävalenz innerhalb des Freundeskreises angemessen zu berücksichtigen sucht, teilt sie doch mit vielen ähnlichen Studien das Dilemma des blinden Flecks, auf das unter anderem Horace Newcomb und Paul Hirsch im Hinblick auf die «violence index»-Studien von George Gerbner Ende der siebziger Jahre hingewiesen haben. Dieser blinde Fleck besagt, dass man wohl unterschiedliche Dimensionen einer komplexen Lebenswelt statistisch erfassen und vom gleichzeitigen, signifikanten Auftreten von Häufigkeiten her auf mögliche Zusammenhänge schliessen kann, die dann auch logisch begründbar und damit sinnfällig erscheinen. Die Frage ist, inwiefern solche Befunde möglicherweise multifaktoriell sind – inwiefern also im gleichen Zeitabschnitt noch andere als die erhobenen Faktoren als Verstärkung oder Abschwächung wirken. Wenn dann solche isolierte Befunde als Begründung für Handlungsanleitungen beigezogen werden (hier im Sinne medienpädagogischer Massnahmen und eines verstärkten Konsumen-

tenschutzes) fragt es sich, weshalb nur die einen Auffälligkeiten (die gerade zum Thema passen) zum Eingreifen nötigen, während andere keine weitere Beachtung finden, weil sie entweder nicht passen oder unter Umständen als selbstverständlich und damit nicht weiter hinterfragbar gelten. In unserem Fall bleiben Massnahmen aussen vor, die Eltern und Peers als klar identifizierbare «Problemzonen» mit einbeziehen oder die dem Umstand Rechnung tragen, dass es tatsächlich – für den Moment zumindest – nur Jungen und nicht Mädchen sind, deren Medienkonsum problematisch und damit für die Studie relevant erscheint.

### **Korrelationen können Dritteinflüsse und Zufälligkeiten verdecken**

Im Beispiel der erwähnten «violence index»-Studien des renommierten Annenberg-Institutes (Wisconsin) ging es darum, inwiefern Vielseher von Fernsehprogrammen aus den statistisch gehäuft konsumierten Gewaltsendungen (vor allem Kriminalfilme und -serien) ein verzerrtes Bild der sozialen Realität gewinnen. Eine Kontrollstudie von Paul Hirsch verwies auf die Probleme des Erkennens multifaktorieller Zusammenhänge, indem sie statt des statistisch ausgewiesenen täglichen Fernsehkonsums (weniger als 2 Stunden, 2 Stunden oder mehr als 2 Stunden) die Tierkreiszeichen der Probanden auf ihre Korrelation mit Weltbildern hin untersuchte.

Tatsächlich ergaben sich signifikante Werte für bestimmte Tierkreiszeichen – was nicht unbedingt bedeutet, dass die Geburtszeit einen (wenn auch geringen) Einfluss auf die Realitätswahrnehmung besitzt. Hirsch wollte mit dieser willkürlichen Korrelation bloss darauf hinweisen, dass alle Einzelbefunde den Charakter einer gewissen Willkürlichkeit haben – ob man nun den Fernsehkonsum aus dem Medienkonsum insgesamt isoliert oder das Geburtsdatum aus den Lebensdaten. Gerbner war damals «not amused» – musste aber eingestehen, dass sich mit seinen eindimensionalen Messinstrumenten nur bedingt Aussagen über die Wertigkeit bestimmter Einflussfaktoren gegenüber anderen Einflussfaktoren machen liessen.

### **Eltern und Peers als bedeutsame Einflussfaktoren**

Ein ähnliches Problem ergibt sich in unserem Fall dort, wo statistisch bedeutsame Einflüsse wie Persönlichkeitsmerkmale, soziales Umfeld und Erfahrungen geltend gemacht werden: Eine erhöhte Gewaltbereitschaft (angenommen aufgrund von Selbstaussagen der Schüler bezüglich ihres bisherigen delinquenten Verhaltens) lässt sich demnach aus der Erfahrung von Gewalt im Elternhaus ebenso ableiten wie aus der Wahl des (womöglich zu Delinquenz neigenden) Freundeskreises und – eben – dem erhöhten Konsum nicht altersgemässer Unterhaltungsangebote mit potenziell gewalttätigem Inhalt. Selbst wenn sich dann die über Zeit gewonnen Angaben zu gewalttätigen Spielinhalten tatsächlich mit späterer Delinquenz statistisch verknüpfen lassen, bleibt ungeklärt, welche Rolle die Häufung von weiteren Einflussfaktoren spielt.

Etwas polemisch ausgedrückt: Reicht es tatsächlich, dem Konsumentenschutz hinsichtlich altersinadäquater Medienangebote (hier: gewalttätigen und pornographischen Inhalts) stärker Nachdruck zu verleihen – wobei vor allem die Erziehungsberechtigten in die Pflicht genommen werden –, wenn die Befunde doch gleichzeitig auch auf die offensichtliche Überforderung vieler Erziehenden hinweisen und auf die klar ersichtliche Bedeutung von Gleichaltrigen als Rollenvorbildern? Sollte da der Ruf nach einer stärker wirksamen Durchsetzung der gesetzlichen Vorschriften nicht vielleicht flankiert werden

durch Vorschläge, WIE Eltern bei der Durchsetzung ihrer Aufsichtspflicht als Nichtkenner der Materie geholfen werden könnte – und wie gerade der Gruppendruck unter Gleichaltrigen, solche Spiele zu spielen (anstelle anderer, altersgerechter Spiele), medienpädagogisch aufgefangen werden kann?

Ein bei solchen grossangelegten und schwerfälligen Studien unvermeidlicher Problem- punkt ergibt sich ja gerade aus der statistischen Erhebung der Freizeitaktivitäten, die nur sehr bedingt die sich rasch verändernde und zunehmend komplexer werdende «Spiele-Realität» von Kindern und Jugendlichen abbildet. In unserem Beispiel der Berliner Längsschnittstudie wird zwar «Spielen mit anderen» vom «Alleinspielen» gesondert erhoben – hinsichtlich von Computerspielnutzungen gibt es aber nur das «Alleinspielen» als Kategorie anzukreuzen. Nicht erhoben wird somit, mit wem zusammen man allenfalls Computerspiele spielte (alleine, mit Geschwistern und Peers, mit Eltern oder anderen Erwachsenen?) und ob sich daraus womöglich genauso Anschlusskommunikationen ergaben wie aus anderen privaten Freizeitvergnügungen, wo diese Möglichkeit ausdrücklich in Betracht gezogen wird.

### Fiktion als Anregung zur Reflexion

Natürlich kann eine Langzeitstudie dieser Grössenordnung nicht auf den sich ständig verändernden Freizeitmarktes im Bereich der extrem volatilen und rasch expandierenden Spiele-Industrie eingehen. Falls sich aber als Befund ergeben würde, dass sich ein signifikanter Kausalbezug zu Gewaltprävalenz hauptsächlich aus dem Alleinspielen von Kindern – ohne Möglichkeit des Redens über das Erlebte – herleiten lässt, kämen andere (und vermutlich leichter durchsetzbare) Gegenmassnahmen eher in Frage als der in vielen Fällen ungehört verhallende Appell an die Wahrnehmung der elterlichen Aufsichtspflicht. Denkbar wäre hier etwa eine institutionelle Förderung des gemeinschaftlichen Spielens unter Jugendlichen (auch und gerade von Shooter-Spielen – soweit dies die Altersbeschränkung zulässt) und vor allem eine stärkere Institutionalisierung des gemeinschaftlichen Redens über gespielte Spiele. Im Fall der von George Gerbner monierten Fernsehgewalt hat etwa Lisa Parks Überlegungen angestellt, die in diese Richtung gehen. Sie plädiert in einem Aufsatz von 2003 (zur Fernsehserie Buffy the Vampire Slayer) dafür, «Gewaltserien» nicht primär als Modelle für gesellschaftliches Verhalten zu lesen, sondern vielmehr als Spiegel gesellschaftlicher Realität, die durchaus zum Reflektieren über ebendiese Realität anregen. Hier anschliessend lassen sich im Bereich des Umgangs mit dem weitgehend unbekanntem Wesen «Computerspiel» Initiativen denken, die – wie in Hildesheim kürzlich geschehen – Eltern, Lehrer und Medienpädagogen um einen Spieltisch versammeln. Im Rahmen einer solchen aufklärerischen LAN-Party kann es darum gehen, interessierten Nichtspielern die Gelegenheit zu geben, selber den Joystick in die Hand zu nehmen und am eigenen (virtuellen) Leib zu erleben, was es mit den Adrenalinschüben im «Killerspiel» auf sich hat und wie sich das anfühlt, im Spiel zu «töten» oder aber seinerseits von unbeseelten Spielfiguren (oder allenfalls im Raum anwesenden Mitspielenden) wiederholt «getötet» zu werden.

Das Ziel muss ja nicht sein, Verständnis für «Killerspiele» und die Nutzer (bzw. Nutzniesser) solcher Medienangebote zu wecken. Es reicht – wie es der Hildesheimer Medienpädagoge Björn von Lindeiner in der «Hildesheimer Allgemeinen Zeitung» (20.11.09) formuliert – dass Eltern wissen, wovon sie reden (S. 16): «Sonst machten sie sich vor den Kindern unglaubwürdig.»

### Was ist der Nutzen der Killerspiele für die Nutzer?

Bleiben zwei Probleme abschliessend zu erwähnen, zu deren Klärung rein quantitative Studiendesigns nicht wirklich etwas Wesentliches beitragen können.

Es geht einerseits um die alte Frage, wie denn Mediennutzer aus dem, was sie mit Medien und über Medien tun, Sinn destillieren. Horace Newcomb hat in seiner kritischen Antwort auf die Gerbner-Studien zur Fernsehnutzung auf die spielerische Interpretationsleistung hingewiesen, die für regelmässige Zuseher von Fernsehkrimis den Reiz des Kriminalfilmsehens erst ausmacht (dazu auch Ganz-Blättler 2006a/2006b und Keppler 2006). Das heisst, es kommt stark auf die genrebedingten Erwartungen an bzw. auf die aus entsprechendem Vorwissen gespiesene Prädisposition, an die dargestellte Realität im Sinne eines Abbildes tatsächlich zu glauben oder ebendieser Realität als einer fiktionalen und entsprechend dramaturgisch zugespitzten Umbildung mit der notwendigen Distanz einer «wilful suspension of disbelief» zu begegnen. Solche genrebedingten Erwartungsunterschiede gelten für alle Medien und sind bei spielorientierten Angeboten, die den Nutzer in der einen oder anderen Form «tatsächlich» ins Geschehen eingreifen lassen, nicht einfach ausgehebelt.

Das andere Problem – auf das wiederum Lisa Parks hinweist – ist der immer noch stark unterbelichtete Genderunterschied, der bei der vorliegenden Studie zwar aus dem präsentierten Zahlenmaterial klar hervorgeht, jedoch nicht systematisch beleuchtet und nur an einzelnen Stellen explizit thematisiert wird.

### Unterschiede der Geschlechter hinterfragen

Allein schon aufgrund des signifikanten Zusammenhangs von Geschlecht und Spielverhalten – männliche Jugendliche interessieren sich in der Regel für andere Spiele als weibliche Jugendliche – und entsprechenden Genrepräferenzen erscheint es nachvollziehbar, dass eher bei männlichen Jugendlichen ein Zusammenhang zwischen altersinadäquaten Computerspielen und Gewaltprävalenz zu bestehen scheint – einfach weil junge Männer (schon seit dem Mittelalter, wie Georges Duby nachgewiesen hat) eher dazu neigen als Mädchen, in der Adoleszenz über die Stränge zu schlagen. Dass soll nicht bedeuten, dass dem Computerspiel in einem auf Action getrimmten Freizeitmenü nicht durchaus bestimmte nachhaltige Triggerfunktionen zukommen können, die man aufmerksam verfolgen sollte. Aber es fragt sich, inwieweit hier eine gesellschaftliche Prävention greift, die sich eben nur auf den einen Faktor unter vielen Faktoren beschränkt und das Spielen nicht altersgemässer Spiele erschweren will. Wer sagt denn, dass adoleszente Jugendliche auf solche Einschränkungen in erwünschter Weise reagieren und aufgrund des erschwerten Zugangs tatsächlich auf leichter zugängliche altersgemässe Angebote umschwenken? Was wäre hier an alternativen Fördermassnahmen denkbar und sinnfällig – bis hin zur Herstellung eigener genretypischer «Killerspiele» im Informatikunterricht, wobei Medienpädagogik und Philosophieunterricht (oder auch: Religionsunterricht) das mythologische «Handgepäck» mit dazu liefern?

### Ausblick für die weitere Forschung

Wie bereits gesagt ist die Berliner Längsschnittstudie zur Computerspielnutzung und Gewaltdelinquenz im Grundschulalter sorgfältig gemacht, was das Forschungsdesign, dessen Beschreibung und die gezogenen Schlüsse angeht. Was ich mir jedoch wün-

# medien heft

schen würde, ist a) ein Abschnitt, der die Unzulänglichkeiten der Studie klar benennt, damit keine falschen Erwartungen geweckt werden, und b) einen pädagogischen Massnahmenkatalog zu altersinadäquaten Computerspielen. Denkbar wäre ein Austausch über die Generationengrenzen hinweg: Spiele werden von Spielern vorgestellt unter gebührender Würdigung der benötigten Spielkompetenz; von pädagogischer Seite wird Hintergrundwissen zur Produktion vermittelt; und gemeinsam werden Spielanreize diskutiert und Mythen dekonstruiert. Dies könnten durchaus sinnvolle Massnahmen sein, um die signifikanten und weitgehend sauber herausgearbeiteten Befunde der Studie wiederum in die Alltagswelt von Jugendlichen zurückzutragen.

George Gerbner hat sich in seinen Studien der siebziger Jahre darauf beschränkt, Mediennutzungsmuster mit der Weltsicht von Probanden zu korrelieren. Die «scary world» bezog sich dabei nicht auf die tatsächliche Gewaltzunahme im Anschluss an einen exzessiven Fernsehkonsum. Vielmehr wollte Gerbner die Fernseherfahrung mit der individuellen Wahrnehmung von Gefahren im Alltag in Verbindung bringen, um diffuse Ängste zu erklären. Vielleicht sind auch die Daten der Berliner Längsschnittstudie noch in einem erweiterten Sinn aussagekräftig, wenn man sie nicht primär als Indikatoren für jugendliche Gewaltbereitschaft liest, sondern als Indikatoren für das, was Jugendliche im Alltag bewegt.

Dr. habil. Ursula Ganz-Blättler (1958 \*) ist Fernseh- und Filmwissenschaftlerin und spezialisiert auf multimediale Erzählungen im Grenzbereich zwischen Fiktion und Reality-Formaten. Zurzeit vertritt sie eine Professur für Populäre Kulturwissenschaft an der Universität Hildesheim.

Der Beitrag befindet sich im Internet unter:  
[http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d09\\_Games\\_GanzBlaettlerUrsula.html](http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d09_Games_GanzBlaettlerUrsula.html)

### Literatur:

Ganz-Blättler, Ursula (2006a): Die (Fernseh-)Fiktion als Gemeinschaftswerk(en) und kulturelle Teilhabe. In: Hepp, Andreas/ Winter, Rainer (Hrsg.): Kultur – Medien – Macht. Cultural Studies und Medienanalyse. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften 2006, S. 285–298.

Ganz-Blättler, Ursula (2006b): Der Krimi als Sport und Spiel. Das Verfolgen von Spuren und Tätern als «Infinite Game». In: Frizzoni, Brigitte/ Tomkowiak, Ingrid (Hrsg.): Unterhaltung. Konzepte – Formen – Wirkungen. Zürich: Chronos 2006, S. 197–218.

Ganz-Blättler, Ursula (1998): Von Kindern, (Flimmer-)Kästen und (Fernseh-)Kompetenzen. In: Hugger, Paul (Hrsg.): Kind sein in der Schweiz. Eine Kulturgeschichte der frühen Jahre. Zürich: Offizin 1998, S. 427–434.

Gerbner, George/ Gross, Larry/ Signorielli, Nancy/ Morgan, Michael/ Jackson-Beeck, Marilyn (1979): The Demonstration of Power. Violence Profile No. 10. In: *Journal of Communication* 29/1979, p. 177–196; und in: G. Cleveland Wilhoit/ Harold de Bock (Eds.): *Mass Communication Review Yearbook* 1. Beverly Hills, London: Sage 1980, p. 402–422.

Gerbner, George/ Gross, Larry (1979): Editorial Response. A Reply to Newcomb's «Humanistic Critique». In: *Communication Research* 6/1979, 2, p. 223–230; und in: G. Cleveland Wilhoit/ Harold de Bock (Eds.): *Mass Communication Review Yearbook* 1. Beverly Hills, London: Sage 1980, p. 470–477.

Gerbner, George et al. (1980): Final Reply to Hirsch. In: *Communication Research* 8/1981, 3, p. 295–280; und in: D. Charles Whitney/ Ellen Wartella/ Sven Windahl (Eds.): *Mass Communication Review Yearbook* 3. Beverly Hills, London: Sage 1982, p. 733–754.

Gerbner, George et al. (1981): A Curious Journey in the Scary World of Paul Hirsch. In: *Communication Research* 8/1981, 1, p. 39–72; und in: D. Charles Whitney/ Ellen Wartella/ Sven Windahl (Eds.): *Mass Communication Review Yearbook* 3. Beverly Hills, London: Sage 1982, p. 675–707; dt. erschienen als: Eine wunderliche Reise in die angsterregende Welt des Paul Hirsch. In: *Fernsehen und Bildung* 15/1981, 1–3, S. 80–98.

Hirsch, Paul M. (1981): Distinguishing Good Speculation From Bad Theory. Rejoinder to Gerbner et al. In: *Communication Research* 8/1981, 1, p. 73–95; und in: D. Charles Whitney/ Ellen Wartella/ Sven Windahl (Eds.): *Mass Communication Review Yearbook* 3. Beverly Hills, London: Sage 1982, p. 709–731.

Hirsch, Paul M. (1980): The «Scary World» of the Nonviewer and Other Anomalies. A Reanalysis of Gerbner et al.'s Findings on Cultivation Analysis. In: *Communication Research* 7/1980, 4, p. 403–456; und in: G. Cleveland Wilhoit/ Harold de Bock (Eds.): *Mass Communication Review Yearbook* 2. Beverly Hills, London: Sage 1981, p. 529–581; dt. erschienen als: Die angsterregende Welt des Nichtsehers und andere Unstimmigkeiten. Eine kritische Überprüfung der von Gerbner et al. zur Stützung der Kultivierungshypothese vorgelegten Befunde, Teil 1. In: *Fernsehen und Bildung* 15/1981, 1–3, S. 43–64.

Hirsch, Paul M. (1981): On Not Learning From One's Mistakes, Part II. In: *Communication Research* 8/1981, 1, p. 3–38; und in: D. Charles Whitney/ Ellen Wartella/ Sven Windahl (Eds.): *Mass Communication Review Yearbook* 3. Beverly Hills, London: Sage 1982, p. 639–673; dt. erschienen als: Wie man aus seinen Fehlern nicht lernt. Eine kritische Überprüfung der von Gerbner et al. zur Stützung der Kultivierungshypothese vorgelegten Befunde, Teil 2. In: *Fernsehen und Bildung* 15/1981, 1–3, S. 65–79.

Mößle, Thomas/ Roth, Christina (2009): Gewaltmediennutzung und Gewaltdelinquenz im Grundschulalter. Ergebnisse einer Längsschnittstudie. In: *Medienheft*, 13. Oktober 2009: [http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d09\\_Games\\_MoessleRoth.pdf](http://www.medienheft.ch/dossier/bibliothek/d09_Games_MoessleRoth.pdf)

Newcomb, Horace M. (1978): Assessing the Violence Profile on Gerbner and Gross. A Humanistic Critic and Suggestion. In: *Communication Research* 5/1978, 3, p. 264–282.

Newcomb, Horace M./ Hirsch, Paul M. (1983): Television as a Cultural Forum. Implications for Research. In: *Quarterly Review of Film Studies* 8/1983, 2, p. 45–55; und in: Newcomb, Horace M. (Ed.): *Television, The Critical View*. New York: Oxford University Press 1987, p. 455–470, bzw. 2000, p. 561–573; dt. erschienen als: Fernsehen als kulturelles Forum. In: *Rundfunk und Fernsehen* 34/1986, 2, S. 177–190; und abgedr. in: Hickethier, Knut (Hrsg.): *Fernsehen. Wahrnehmungswelt, Programminstitution und Marktkonkurrenz*. Bern, Frankfurt a. M.: Peter Lang 1992, S. 89–108.

Parks, Lisa (2003): Brave New Buffy. Rethinking TV-Violence. In: Mark Jancovich/ James Lyons (Eds.): *Quality Popular Television. Cult TV, the Industry and Fans*. London, p. 118–133.