

Krahé, B. (2014). Mediengewalt und Aggression im Jugendalter: Ein Beitrag aus sozialpsychologischer Sicht. In D. Baier & T. Möble (Hg.), *Kriminologie ist Gesellschaftswissenschaft. Festschrift für Christian Pfeiffer zum 70. Geburtstag* (pp. 367-383). Baden-Baden: Nomos.

Mediengewaltkonsum und aggressives Verhalten im Jugendalter. Ein Beitrag aus sozialpsychologischer Sicht

Barbara Krahé

Wenn Jugendliche und junge Erwachsene durch schwere Gewalttaten, wie etwa Amokläufe an Schulen, auffallen, wird beinahe reflexartig in der öffentlichen Diskussion der Vorliebe für gewalthaltige Medien, insbesondere gewalthaltige Computerspiele, eine ursächliche oder zumindest verstärkende Rolle zugeschrieben. Gleichzeitig gibt es vonseiten der Medienindustrie sowie der NutzerInnen eine Tendenz, die aggressionsfördernde Wirkung medialer Gewaltdarstellungen kategorisch in Abrede zu stellen, die auch bei einigen ForscherInnen zu erkennen ist. Die vorliegenden Forschungsergebnisse zur aggressionsfördernden Wirkung medialer Gewaltdarstellungen und den zugrunde liegenden psychologischen Prozessen in dieses Spannungsfeld einzuordnen, ist das Ziel des vorliegenden Beitrags. Aggression wird dabei als Verhalten definiert, das mit der Absicht ausgeführt wird, eine andere Person zu schädigen und sowohl die körperliche Schädigung (physische Aggression) als auch die Schädigung der sozialen Beziehungen (relationale Aggression) der Zielperson umfasst (Krahé, 2013a). Mediengewalt wird in Anlehnung an diese Definition als die zielgerichtete, direkte Schädigung von Menschen (oder menschenähnlichen Wesen) durch Menschen (oder menschenähnliche Charaktere) in der virtuellen Realität von Medien bezeichnet. Der Schwerpunkt der vorliegenden Analyse wird auf das Jugendalter gelegt. Diese Entwicklungsphase ist gekennzeichnet durch eine hohe Präferenz für mediale Gewaltdarstellungen einerseits und eine Zunahme aggressiven Verhaltens andererseits (Kirsh, 2012), gleichzeitig nehmen elterliche Möglichkeiten der Kontrolle und Begrenzung des Medienkonsum stetig ab. Mediale Gewaltdarstellungen bieten Jugendlichen die Möglichkeit, in der Realität tabuisierte Verhaltensweisen zu zeigen, Nervenkitzel und Risiko ohne reale Gefahr zu erleben und – vor allem bei Jungen – Geschlechtsrollenidentitäten zu erproben.

Nach einer knappen Darstellung der inhaltsanalytischen Arbeiten zu Ausmaß und Art der Darstellung von Gewalt in den Medien sowie der Nutzungsmuster von Jugendlichen in Deutschland werden einige Befunde aus dem Forschungsprogramm der Arbeitsgruppe Sozialpsychologie an der Universität Potsdam berichtet. Dabei geht es zum einen um die Frage nach der Stärke und Wirkrichtung des Zusammenhangs zwischen Mediengewaltkonsum und Aggression im Jugendalter, zum anderen sollen die psychologischen Prozesse analysiert werden, die der Wirkung medialer Gewaltdarstellungen auf die Aggressionsbereitschaft zugrunde liegen.

I. Präsenz und Nutzung von Gewalt in Film, Fernsehen und Bildschirmspielen

Inhaltsanalysen aus verschiedenen Ländern zeigen, dass Gewaltinhalte in Filmen, Fernsehprogrammen und Computerspielen eine prominente Stellung einnehmen. Eine Analyse von 855 Bestseller-Filmen zwischen 1950 und 2005 zeigte, dass 89 % Gewalt enthielten (Bleakley et al., 2012), und eine Auswertung des Gewaltgehalts von Filmen mit Altersfreigabe ab 13 belegte eine zunehmende Prominenz von Gewaltinhalten über den Zeitraum von 1993 bis 2005 (Potts/Belden, 2009). Eine Auswertung von 1.162 Programmstunden in 10 Fernsehkanälen in Deutschland ergab, dass 58 % aller Sendungen mindestens eine Gewaltdarstellung enthielten und 33 % Gewalt aus sozial akzeptierten Motiven darstellten (Grimm et al., 2005).

Inhaltsanalysen zur Bestimmung des Gewaltgehalts von Video- und Computerspielen gibt es nur vereinzelt. Smith, Lachlan und Tamborini (2003) klassifizierten 68 Prozent der von ihnen analysierten Spiele (für verschiedene Altersgruppen empfohlene meist verkaufte Titel zum Zeitpunkt der Untersuchung) als gewalthaltig. Die Ergebnisse von Smith et al. sind für Deutschland relevant, da viele der erfassten Spiele auch hier weit hin genutzt werden. Eine Auswertung der USK-Einstufungen von Computerspielen von Höyneck et al. (2007) zeigte ebenfalls, dass auch für Kinder und Jugendliche frei gegebene Spiele substantielle Gewaltinhalte enthielten. Nach den Ergebnissen der neuesten JIM-Studie (Jugend, Information, (Multi-) Media) haben fast zwei Drittel aller Nutzer von Computer-, Konsolen- und Onlinespielen zwischen 12 und 19 Jahren bereits Spiele gespielt, für die sie nach der Alterseinstufung noch zu jung waren (Jungen: 83 %; Mädchen: 34 %; Medienpädagogischer Forschungsverbund Süd-

West, 2012). Auch die Repräsentativbefragung des KFN ergab, dass etwa ein Viertel der befragten SchülerInnen der 4. bis 9. Jahrgangsstufe Gewaltspiele und First- bzw. Third-Person-Shooter nutzten (Baier et al., 2010).

Auch in Musikvideos und Comics sind Gewaltdarstellungen in nennenswertem Ausmaß zu finden (Kirsh/Olczak, 2002; Smith/Boyson, 2002). Neuere Studien belegen zudem, dass auch die Darstellung relationaler Aggression in verschiedenen Medien (z. B. Fernsehen, Bücher) verbreitet ist (Coyné et al., 2010; Stockdale et al., 2013). Damit ist festzuhalten, dass die Darstellung von physischer Aggression in unterschiedlichen Medientypen sowie die aktive Ausführung gewaltsamer Handlungen in der virtuellen Realität des Computerspiels im Freizeitverhalten von Kindern und Jugendlichen eine prominente Rolle spielen.

II. Forschungsdesigns und meta-analytische Befunde

Zur Untersuchung der kurz- und langfristigen Auswirkungen des Konsums von Gewaltmedien auf aggressionsbezogene Kognitionen, Affekte und Verhaltensweisen werden verschiedene Methoden herangezogen. Zum Nachweis kurzfristiger Effekte ist das Laborexperiment die Methode der Wahl. Eine Experimentalgruppe sieht einen Gewaltfilm bzw. spielt ein gewalthaltiges Spiel, eine Kontrollgruppe sieht einen gewaltfreien Film bzw. spielt ein gewaltfreies Spiel. Im Anschluss werden Maße der Verfügbarkeit aggressiver Kognitionen, des Ärger-Affekts, der physiologischen Erregung und/oder des aggressiven Verhaltens erhoben. Beziehungen zwischen habituellem Gewaltkonsum und Aggression werden häufig in Korrelationsstudien untersucht, in denen Auskünfte der NutzerInnen bezüglich des Ausmaßes des Gewaltmedienkonsums mit aggressiven Gedanken, Gefühlen und Verhaltensweisen in Beziehung gesetzt werden. Während Korrelationsstudien keine Schlussfolgerungen über die Wirkrichtung zulassen, erlauben Längsschnittstudien, d. h. wiederholte Befragungen derselben Personen mit den gleichen Instrumenten, den Nachweis von Veränderungen sowohl des Medienkonsums als auch der Aggression im zeitlichen Verlauf, wobei überprüft werden kann, inwieweit der Gewaltkonsum zu einem frühen Zeitpunkt aggressive Einstellungen, Normen und/oder Verhaltensweisen zu einem späteren Zeitpunkt vorhersagen kann. Ein methodischer Ansatz, der die Ergebnisse zahlreicher Einzelstu-

dien in ein gemeinsames Bezugssystem integriert, ist schließlich die Meta-Analyse. Hier wird auch den in einzelnen Studien gefundenen Zusammenhänge ein Gesamtmaß des Effekts des Mediengewaltkonsums berechnet. Die Effekte jeder Einzelstudie werden dabei mit der Zahl der VersuchsteilnehmerInnen gewichtet, so dass größere und damit weniger messfehleranfällige Stichproben mit einem höheren Gewicht in das Gesamtmaß eingehen.

Hinsichtlich der Operationalisierung der Kernkonstrukte des Mediengewaltkonsums und des aggressiven Verhaltens finden sich in der Literatur verschiedene Zugangsweisen. Die Intensität der Nutzung gewalthaltiger Medien wird z. B. über die Nennung der Lieblingsspiele oder die Häufigkeit der Nutzung vorgegebener Genres erfasst, deren Gewaltgehalt von den NutzerInnen selbst oder unabhängigen ExpertInnen eingeschätzt wird. In einer methodenvergleichenden Studie über drei Länder hinweg wurde eine hohe Übereinstimmung der unterschiedlichen Erfassungsmethoden ermittelt (Busching et al., im Druck). In experimentellen Studien werden die ProbandInnen per Zufall einer gewalthaltigen Film- oder Computerspielbedingung oder einer gewaltfreien Vergleichsbedingung zugewiesen, die sich auf anderen Dimensionen (z. B. Spannung oder Schwierigkeitsgrad) nicht unterscheiden sollten. Aggressives Verhalten wird vorrangig über Selbsteinschätzungen erfasst, bei denen die Befragten angeben, wie häufig sie verschiedene aggressive Verhaltensweisen in einem definierten Zeitraum, etwa im letzten Schuljahr oder in den letzten sechs Monaten gezeigt haben (z. B. physische Aggression: „Ich habe jemanden geschlagen“, relationale Aggression: „Ich habe Gerüchte über jemanden verbreitet“; Krahé/Möller, 2010). In einigen Studien werden Einschätzungen von Lehrern, Mitschülern oder Eltern herangezogen (z. B. Krahé/Möller, 2011). Es ist also festzuhalten, dass es in der Forschung zur aggressionsfördernden Wirkung von Mediengewalt um den Einfluss auf aggressives Verhalten im Alltag geht, nicht um schwere kriminelle Gewalttaten. Bei diesen handelt es sich um seltene Ereignisse, zu deren Entstehung eine Vielzahl spezifischer Einflussfaktoren zusammen kommen müssen, unter denen dem Mediengewaltkonsum nur eine vergleichsweise geringe Rolle zukommt (Savage/Yancey, 2008).

Meta-Analysen können ein umfassendes Bild des aktuellen Erkenntnisstandes zur Stärke des Zusammenhangs zwischen Mediengewaltkonsum and Aggression liefern. Ergebnisse aus drei ausgewählten Meta-Analysen sind in Tabelle 1 dargestellt.

Tabelle 1: Auswirkung gewalthaltiger Medien auf aggressives und hilfesuchendes Verhalten nach Ergebnissen ausgewählter Meta-Analysen

	Bushman/Huesmann (2006): Filme, Fernsehen, Computerspiele, Musik und Comics	Ferguson (2007): Computerspiele (Experimentelle Studien)	Anderson et al. (2010): Computerspiele (Experimente, Querschnitts- und Längsschnittstudien)
Zahl der Stichproben	431	14	381
Zahl der TeilnehmerInnen	68.463	1.189	130.296
Zusammenhang* von Mediengewaltkonsum mit:			
- Aggressiven Gedanken	.18	.25	.16
- Körperlicher Erregung	.26	.27	.14
- Aggressiven Gefühlen	.27	-	.14
- Aggressivem Verhalten	.19	.29	.19
- Hilfreichem Verhalten	-.08	-.30	-.10

* Die Werte geben den gewichteten Korrelationskoeffizienten an. Wertebereich: -1 bis +1, - = kein Zusammenhang

Die ermittelten Effektstärken des Zusammenhangs von Gewaltkonsum und aggressiven Affekten, Kognitionen und Verhaltensweisen bewegen sich in einer geringen bis mittleren Größenordnung. Das bedeutet, dass Unterschiede in der Nutzung von Gewaltmedien einen Teil der Unterschiede im aggressiven Verhalten erklären können, jedoch weitere Einflussvariablen wirksam sind, die neben dem Mediengewaltkonsum für die beobachteten Unterschiede in der Aggression verantwortlich sind. Angesichts der hohen Zahl der NutzerInnen von Mediengewalt weltweit können aber auch schon geringe Effektstärken eine hohe praktische Bedeutsamkeit haben. Insgesamt zeigen die Ergebnisse der mehr als 15 derzeit vorliegenden Meta-Analysen, dass die Nutzung von Mediengewalt nicht nur aggressives Verhalten in verschiedenen Erscheinungsformen hervorrufen kann. Vielmehr können auch aggressive Gedanken und Gefühle sowie körperliche Erregung gesteigert und die Bereitschaft zu hilfesuchendem Verhalten herabgesetzt werden.

III. Psychologische Wirkmechanismen von Mediengewalt

Neben dem Nachweis, dass Gewalt in den Medien die Neigung zu aggressivem Verhalten beeinflussen kann, ist es wichtig, zu verstehen, wie dieser Effekt zustande kommt. Basierend auf sozialpsychologischen Modellen der Entstehung aggressiven Verhaltens (vgl. Krahé, 2013a) wurden meh-

rere ineinander greifende Mechanismen identifiziert, die Mediengewalt als Eingangsvariable (input) mit aggressivem Verhalten als Ergebnis (outcome) in Zusammenhang bringen:

- 1) Der Konsum von Mediengewalt erhöht die Abrufbarkeit von aggressiven Gedanken und Gefühlen („accessibility“). Bushman und Geen (1990) zeigten ihren ProbandInnen entweder ein gewalthaltiges oder ein gewaltfreies Video und baten sie anschließend, ihre Gedanken zu notieren. Sie fanden, dass die Teilnehmer, die das gewalthaltige Video gesehen hatten, mehr aggressive Gedanken berichteten als die, die das gewaltfreie Video gesehen hatten. In der Studie von Krahé et al. (2011) wurde gezeigt, dass ProbandInnen, die mehr Mediengewalt konsumierten, aggressive Wörter in einer Reaktionszeitaufgabe schneller erkannten als ProbandInnen mit geringem Mediengewaltkonsum.
- 2) Die Beobachtung aggressiven Verhaltens in den Medien kann soziale Lernprozesse auslösen, die über direkte Verstärkung oder Nachahmung zum Erwerb neuer Verhaltensweisen führen (Gentile/Gentile, 2008). Ein Großteil der medial gezeigten Aggression wird belohnt (z. B. in Form von Bonuspunkten für das Überfahren eines blinden Fußgängers im Rückwärtsgang, wie etwa in dem Rennspiel *Carmageddon II*) oder bleibt zumindest ohne negative Folgen (z. B. wenn eine Zeichentrickfigur in tausend Stücke zerrissen wird und im nächsten Moment wieder intakt ist). Zudem wird aggressives Verhalten gerade von attraktiven Medienfiguren gezeigt, mit denen sich die Zuschauer identifizieren. Nach der Theorie des sozialen Lernens ist Modell-Lernen unter diesen Bedingungen besonders wahrscheinlich (Bandura, 1979).
- 3) In Bezug auf die affektiven und physiologischen Reaktionen auf Gewaltstimuli in den Medien muss zwischen kurzfristigen und langfristigen Effekten unterschieden werden. Kurzfristig führen gewalthaltige Medienstimuli zu erhöhter Feindseligkeit, was über die erleichterte Zugänglichkeit aggressiver Kognitionen zu erklären ist (Bushman/Geen, 1990). Außerdem können sie einen Anstieg körperlicher Erregung auslösen, der die Ärgererregung aus anderer Quelle, z. B. aufgrund einer Provokation, auf dem Wege der Erregungsübertragung verstärken kann (Zillmann, 1979). Der langfristige Konsum von Mediengewalt führt dagegen zur Abstumpfung oder Habituation, die

wiederum das Mitgefühl gegenüber den Leiden der Opfer verringert. Habituation bezeichnet die mit zunehmender Darbietungshäufigkeit nachlassende Fähigkeit eines Stimulus, eine Erregung auszulösen. Die Person gewöhnt sich an den Stimulus, so dass er seine Wirkung verliert. Die Abnahme der physiologischen Erregung bei wiederholter Konfrontation mit Gewalt ist gut dokumentiert (s. Krahé, 2013b). In der Studie von Krahé et al. (2011) zeigten Personen umso weniger Angst und umso mehr positive Erregung beim Anblick gewalthaltiger Filmszenen, je höher ihr habitueller Mediengewaltkonsum war. Für traurige und lustige Filmszenen ergab sich kein entsprechender Zusammenhang, was theoriekonform nahelegt, dass die Habituation spezifisch an den Gewaltgehalt des Medienkonsums gekoppelt ist.

- 4) Der Konsum von Mediengewalt wirkt sich außerdem indirekt auf aggressives Verhalten aus, indem er die normative Akzeptanz von Gewalt und die Entstehung eines feindseligen Attributionsstils begünstigt. Je häufiger Menschen in der virtuellen Realität der Medien Aggression als Mittel der Konfliktlösung sehen, je eher nehmen sie an, dass Aggression ein angemessenes und akzeptables Verhaltensmuster darstellt. Der häufige Konsum von Mediengewalt fördert darüber hinaus die Wahrnehmung als bedrohlich und gefährlich, was die Ausbildung des feindseligen Attributionsstils begünstigt (Krahé/Möller, 2004).

IV. Zwei eigene Untersuchungen

Auf der Basis des skizzierten Erkenntnisstandes wird in unserer Potsdamer Arbeitsgruppe seit einigen Jahren ein Forschungsprogramm zum Nachweis des Zusammenhangs zwischen Gewaltmedienkonsum und Aggressionsbereitschaft im Jugendalter bearbeitet, aus dem im Folgenden die Ergebnisse von zwei Studien vorgestellt werden (für einen umfassenden Überblick s. Krahé, 2013c).

Studie 1: Beziehungen zwischen Mediengewaltkonsum und aggressivem Verhalten über 30 Monate: Sozialisation oder Selektion? (Möller/Krahe, 2009)

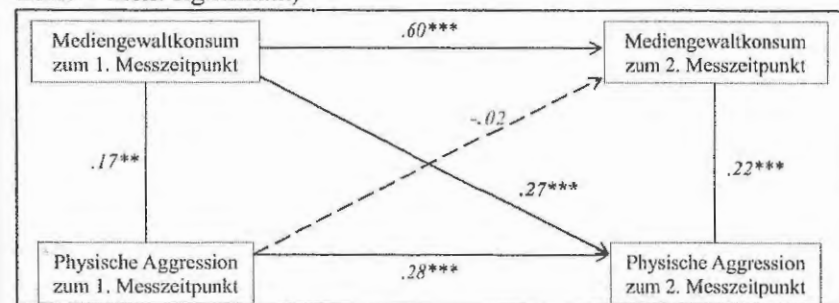
Im Hinblick auf die Richtung des Zusammenhangs zwischen Mediengewaltkonsum und Aggression werden in der Forschung zwei Thesen diskutiert. Die Sozialisationsthese nimmt an, dass der Medienkonsum zu einer erhöhten Aggression führt, weil er sie in Richtung auf eine positive Bewertung und erhöhte Salienz von Gewalt sozialisiert. Demgegenüber nimmt die Selektionsthese an, dass der Zusammenhang dadurch zustande kommt, dass sich aggressivere Personen in stärkerem Maße zu gewalthaltigen Medien hingezogen fühlen. Eine empirische Prüfung dieser beiden Möglichkeiten ist im Rahmen von Längsschnittuntersuchungen möglich, in denen sowohl der Mediengewaltkonsum als auch die Aggression zu mindestens zwei Zeitpunkten gemessen werden. Wenn die Beziehung zwischen Mediengewaltkonsum zum 1. Zeitpunkt und Aggression zum 2. Zeitpunkt stärker ist als die Beziehung zwischen Aggression zum 1. und Mediengewaltkonsum zum 2. Zeitpunkt, spricht das für die Sozialisationsthese, im umgekehrten Fall würde die Selektionsthese gestützt. Beide Pfade schließen sich nicht gegenseitig aus, sondern können parallel oder auch zeitversetzt wirken. Der Längsschnittstudie von Möller und Krahé (2009), in der Jugendliche zweimal im Abstand von 30 Monaten befragt wurden, lag ein solcher Untersuchungsansatz zugrunde.

Zum ersten Messzeitpunkt (MZP1) nahmen 295 SchülerInnen der siebten und achten Klassen (153 Mädchen, 142 Jungen) an der Befragung teil (mittleres Alter = 13.3 Jahre). Dreißig Monate später konnten 143 Jugendliche (72 Jungen, 71 Mädchen) erneut befragt werden. Der Gewaltspielkonsum wurde über die Kombination von selbstberichteten Nutzungshäufigkeiten und Experteneinschätzungen des Gewaltgehalts operationalisiert. Das aggressive Verhalten (sowohl körperlich als auch relational) wurde über Selbstauskünfte mittels einer deutschen Übersetzung des Aggression Questionnaire von Buss und Warren (2000) gemessen (z. B. „Ich prügele mich oft mit anderen“; Ich habe schon einmal Gerüchte über einen Mitschüler/eine Mitschülerin verbreitet, um mich an ihm/ihr zu rächen“; 5-stufiges Antwortformat: von „trifft gar nicht zu“ bis „trifft genau zu“).

Der wechselseitige Einfluss von Gewaltspielkonsum und aggressivem Verhalten wurde mithilfe eines Kreuzpfad-Designs untersucht. Hierbei wurde der Pfad vom Gewaltspielkonsum zu MZP1 auf das aggressive

Verhalten zu MZP2 30 Monate später mit dem Pfad vom aggressiven Verhalten zu MZP1 auf die Gewaltspielnutzung zu MZP2 verglichen. Abbildung 1 zeigt die Zusammenhänge für das Maß der körperlichen Aggression.

Abbildung 1: Zusammenhang zwischen Gewaltspielkonsum und aggressivem Verhalten über 30 Monate nach Möller und Krahé (2009; gestrichelte Linie = nicht signifikant)



Der signifikante Pfad vom Mediengewaltkonsum zu MZP1 auf die Aggression zu MZP2 stützt die Sozialisationsthese: Je mehr Gewaltspielkonsum die Befragten zu MZP1 berichteten, je mehr körperliche Aggression berichteten 30 Monate später. Für die umgekehrte Wirkrichtung von der Aggression zu MZP1 zum Mediengewaltkonsum zu MZP2 fand sich in den vorliegenden Daten keine Evidenz. Zwischen dem Konsum von Mediengewalt und der relationalen Aggression fanden sich ebenfalls keine Zusammenhänge. Hierbei ist zu bedenken, dass der Mediengewaltkonsum über die Nutzung von Medien erfasst wurde, die körperliche Gewalt darstellten, was einem Transfer auf aggressives Verhalten, das in der absichtlichen Schädigung der sozialen Beziehungen einer anderen Person besteht, eher entgegen steht. Studien, die die Nutzung von Medien untersuchten, die relationale Aggression beinhalteten, konnten auch Zusammenhänge mit relational aggressivem Verhalten der NutzerInnen nachweisen (Coyne et al., 2004).

Trotz einiger Einschränkungen, insbesondere der relativ kleinen Stichprobe und des Rückgriffs auf Selbstberichtsdaten, ergänzt die Studie die nach wie vor geringe Zahl vorliegender Längsschnittuntersuchungen zu Auswirkungen von Gewaltdarstellungen im Medium der Bildschirmspiele und repliziert zugleich US-amerikanische Befunde (z. B. Anderson et al.,

2007) für deutsche Jugendliche. Der ermittelte Pfad vom Mediengewaltkonsum zur Aggression ist zwar nach den herkömmlichen Standards als eher schwach zu bewerten, allerdings ist dabei der lange Zeitraum von 30 Monaten zu berücksichtigen, der zwischen den beiden Messungen lag. In einer veränderungsintensiven Phase wie dem Jugendalter, in dem der Mediengewaltkonsum nur eine Facette darstellt, ist der Nachweis eines statistisch signifikanten Zusammenhangs in dieser Größenordnung auch praktisch als bedeutsam anzusehen.

Studie 2: Das Potsdamer Programm zur Förderung der Medienkompetenz im Umgang mit Gewaltdarstellungen (Möller/Krahe, 2013)

Obwohl die Zugänglichkeit gewalthaltiger Medieninhalte für Kinder und Jugendliche in Deutschland durch gesetzliche Regelungen eingeschränkt wirkt, haben – wie Nutzerbefragungen auch des KFN regelmäßig zeigen, bereits Jugendliche Zugriff auf Medieninhalte, die für sie nicht freigegeben sind. Die Einflussnahme der Eltern auf Konsumintensität und Inhalte ist zudem oft schwach ausgeprägt und mit zunehmendem Alter der Kinder schwerer realisierbar. Deshalb sind vor allem solche Interventionsansätze Erfolg versprechend, die sich an die NutzerInnen selbst wenden und sowohl die Intensität des Konsums als auch die positive Wahrnehmung und Interpretation der Gewaltszenen zu modifizieren versuchen. Das von uns entwickelte Programm zur Förderung der Medienkompetenz im Umgang mit Gewaltdarstellungen von Möller und Krahe (2013) ist darauf ausgerichtet, das Ziel der Konsumreduktion mit der Förderung der kritischen Reflexionsfähigkeit im Umgang mit gewalthaltigen Medien zu verbinden. Das Programm, das speziell auf Jugendliche als Zielgruppe ausgerichtet ist, wurde im Rahmen eines Projekts zu Auswirkungen des langfristigen Konsums gewalthaltiger Medieninhalte im Jugendalter theoriegeleitet entwickelt und empirisch evaluiert. Das Training basiert auf den Annahmen der sozial-kognitiven Lerntheorien und aktuellen Erkenntnissen der internationalen Aggressions- und Mediengewaltwirkungsforschung (ausführlicher s. Möller/Krahe, 2013). Es handelt sich um ein fokussiertes Training, das spezifisch darauf ab zielt, den Konsum gewalthaltiger Medieninhalte zu reduzieren und die kritische Auseinandersetzung mit diesen Inhalten zu fördern, um so den Einfluss auf aggressionsbegünstigende Einstellungen und aggressives Verhalten zu reduzieren (etwa im Unterschied zu umfassenderen Interventionsprogrammen des KFN für das

Grundschulalter, wie Media Protect, Bleckmann et al., 2013, oder Medienlotsen, Kleinmann, 2011). Damit bezieht es sich auf einen Aspekt, den sowohl breit angelegte Medienkompetenztrainings als auch Anti-Gewalt-Programme im Allgemeinen vernachlässigen. Es ist vorrangig für den Einsatz im Unterricht in der Sekundarstufe I konzipiert, kann aber auch in der außerschulischen Jugendarbeit Anwendung finden.

Das Training umfasst zwei Module. Modul A bezieht sich auf die Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienkonsum mit dem Ziel der Konsumreduktion insbesondere gewalthaltiger Medien, Modul B hebt auf die kritische Reflexion medialer Gewaltdarstellungen ab. Das Programm ist untergliedert in 7 Einheiten von 45 bzw. 90 Minuten Dauer, in denen jeweils beide Module bearbeitet werden. Weiterhin werden auch die Eltern der TeilnehmerInnen durch Elternabende in das Programm eingebunden und über die Inhalte des Trainings sowie weiterführende Themen (z. B. Mediensucht) informiert. Die Module und Ziele des Trainings sind in Tabelle 2 zusammengefasst.

Tabelle 2: Module des Potsdamer Programms zur Förderung der Medienkompetenz im Umgang mit Gewaltdarstellungen (Möller/Krahe, 2013)

Modul A: Medienkonsum

Analyse des Ausmaßes des eigenen Medienkonsums, insbesondere der Nutzung gewalthaltiger Medien
Reduktion des Bildschirmmedienkonsums sowie Vermeiden von Gewaltmedien durch Förderung der Selbstregulation
Anregung zu alternativen Freizeitbeschäftigungen ohne Bildschirmmedien
Reflexion über die durch das Training veränderten Medienkonsumgewohnheiten

Modul B: Mediengewalt

Erkennen von Gewalt in den Medien in der Vielfalt der Darstellungsformen
Reflexion der Gründe für den Konsum gewalthaltiger Medieninhalte
Wissenserwerb bzgl. der aggressionsfördernden kurz- und langfristigen Wirkungen von Mediengewalt
Wissensvermittlung über Regelungen zum Schutz von Kindern und Jugendlichen vor altersunangemessenen Medieninhalten

Das Ziel der Konsumreduktion wird mittels Übungen im Unterricht und Hausaufgaben (z. B. Führen eines Medientagebuchs, Erkunden des eigenen Stadtteils im Hinblick auf alternative Freizeitmöglichkeiten) erreicht. Ein Schwerpunkt der Arbeit an der Konsumreduktion liegt in der detaillierten Vorbereitung und Durchführung eines medienfreien Wochenendes. Im Modul B werden Wirkmechanismen von Mediengewalt erarbeitet und kurzfristige Effekte des Mediengewaltkonsums anhand eines Assoziationsexperiments demonstriert. Langfristige Wirkmechanismen im Sinne

der Lerntheorie und Desensibilisierung werden vermittelt sowie durch die SchülerInnen selbst durch das Schreiben von Kurzgeschichten oder Zeichnen von Comics mit Alltagsbeispielen verknüpft. Die Wahrnehmung von Gewalt in Filmen, Serien und Spielen wird durch die Analyse altersgerechter Medienbeispiele geschult und kritisch diskutiert.

Die Zusammenführung beider Module erfolgt durch folgende zwei Aktivitäten am Ende des Trainings: (1) Die SchülerInnen gestalten eigene Filmszenen, die sich mit den Themen Konsumreduktion und kritische Reflexion von Gewaltmedien beschäftigen. (2) Um den neu gewonnenen Expertenstatus der trainierten SchülerInnen innerhalb der Schule nutzbar zu machen, erfolgt eine Poster-Erstellung, mit deren Hilfe Kleingruppen sich verschiedenen Aspekten der beiden Module zuwenden und diese in kreativer Weise für andere Klassen aufbereiten und sich auf diesem Wege selbst noch einmal vertieft mit den Trainingsmaterialien auseinandersetzen. In der Entwicklungs- und Erprobungsphase wurden die Trainingssitzungen und die Elternabende von speziell ausgebildeten Trainerinnen in Anwesenheit der Lehrkräfte durchgeführt.

Die Wirksamkeit des Trainings wurde mithilfe eines experimentellen Evaluationsdesigns überprüft (Möller/Krahé, 2013). In die Evaluationsstudie wurden insgesamt 683 Schülerinnen und Schüler (342 Mädchen und 341 Jungen) der siebten und achten Klassenstufe verschiedener Schulformen einbezogen, von denen 349 Jugendliche die Trainingsmaßnahme durchliefen. Die verbleibenden 334 Jugendlichen nahmen nur an den Befragungen teil und bildeten die Vergleichsgruppe. Drei Monate vor Beginn des Trainings (MZP1) wurden die SchülerInnen zu ihrer Mediennutzung sowie zu ihrem aggressiven Verhalten befragt. Etwa sieben Monate nach dem Trainingsende (MZP2) wurden diese Variablen erneut erfasst. In der Messung zu MZP2 berichteten die TrainingsteilnehmerInnen geringere Nutzungszeiten für gewalthaltige Medieninhalte als die Vergleichsgruppe, wie in Abbildung 2 dargestellt.

Im Hinblick auf aggressives Verhalten als kritischem Erfolgsmaß zeigte sich zu MZP2, dass von dem Training vor allem die Jugendlichen profitierten, die bereits mit einem vergleichsweise hohen Ausgangsniveau aggressiven Verhaltens in das Training gingen, wie aus Abbildung 3 ersichtlich.

Abbildung 2: Unterschiede im Mediengewaltkonsum vor dem Training und 7 Monate nach dem Training (Wertebereich: 0-20; * = statistisch signifikanter Unterschied; Möller/Krahé, 2013, S. 32)

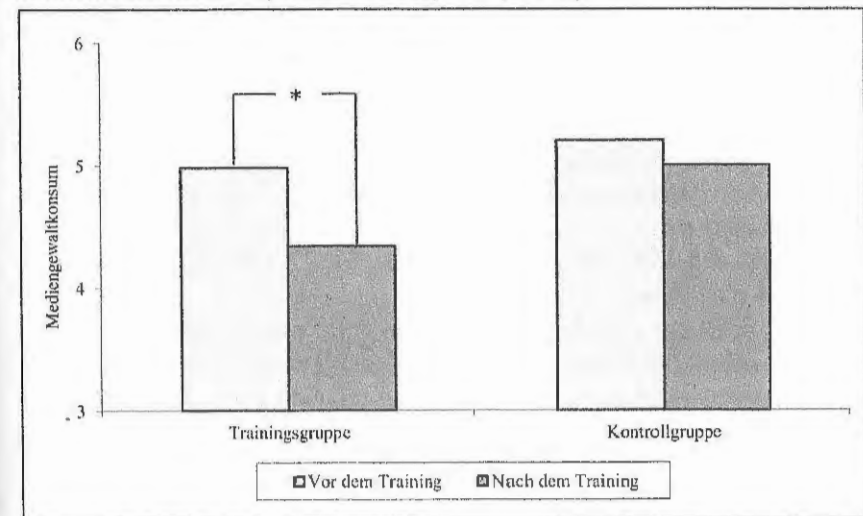
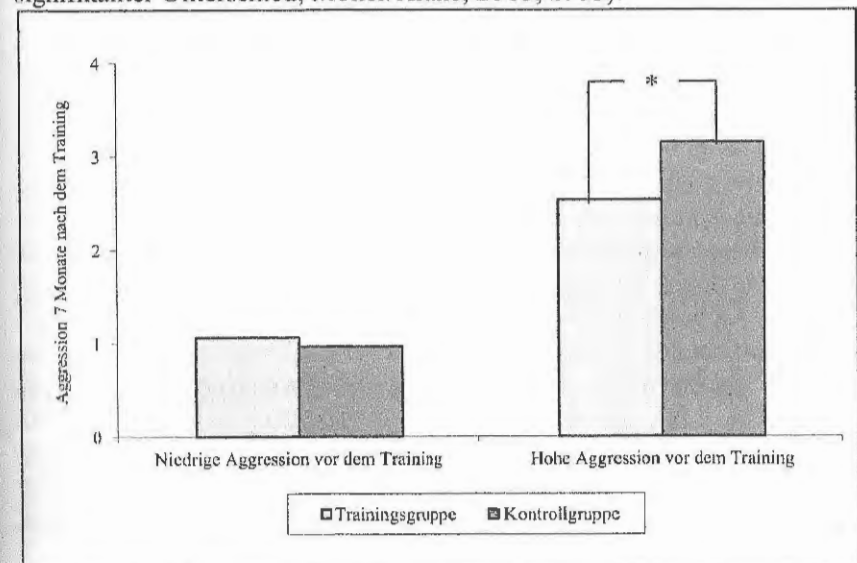


Abbildung 3: Trainingseffekte auf aggressives Verhalten in Abhängigkeit vom Ausgangsniveau der Aggression (Wertebereich: 0-4; * = statistisch signifikanter Unterschied; Möller/Krahé, 2013, S. 33).



Sie wiesen im Vergleich mit den ebenfalls aggressiveren SchülerInnen der Kontrollklassen nach dem Training geringere Werte auf dem Maß des selbstberichteten aggressiven Verhaltens auf. Zudem ergaben sich positive Effekte des Trainings in Bezug auf die Förderung der Selbstregulationskompetenz sowie die Verringerung der normativen Akzeptanz von Aggression.

Auch zu zwei weiteren Messzeitpunkte, die 12 (MZP3) und 24 Monate (MZP4) später stattfanden, ließen sich Trainingseffekte im Sinne eines verringerten Mediengewaltkonsums nachweisen. Die Trainingsgruppe zeigte zudem zu MZP3 ein verringertes Aggressionsniveau, das auf die Reduktion des Mediengewaltkonsums zu MZP2 zurückgeführt werden konnte (Krahe/Busching, 2013).

Diese Ergebnisse machen deutlich, dass eine nur fünfwöchige theoriebasierte Intervention eine nachhaltige Reduktion der Mediengewaltnutzung bewirken und aggressives Verhalten mindern kann. Sie zeigen beispielhaft einen Ansatz auf, Interventionsprogramme zur Förderung der Medienkompetenz im schulischen Rahmen zu implementieren und mit nachhaltiger Wirkung durchzuführen.

V. Zusammenfassung und Ausblick

Über die potentiell aggressionsfördernde Wirkung des regelmäßigen Konsums gewalthaltiger Medieninhalte wird in der Öffentlichkeit intensiv diskutiert, wobei das Spektrum der vertretenden Positionen von der monokausalen Verursachung extremer Gewalttaten, etwa von Amokläufen an Schulen, bis hin zur Leugnung jeder Beziehung zwischen Gewaltkonsum und Aggressionsbereitschaft reicht. Der vorgelegte Forschungsüberblick hat einerseits gezeigt, dass es mittlerweile eine Vielzahl von Belegen für einen Zusammenhang zwischen Gewaltkonsum und Aggression gibt und die vermittelnden Prozesse, insbesondere die erhöhte Verfügbarkeit aggressiver Kognitionen und die emotionale Abstumpfung, zunehmend klarer hervortreten. Gleichzeitig ist aber auch deutlich geworden, dass der Konsum gewalthaltiger Medien nur eine von verschiedenen Variablen darstellt, die mit aggressivem Verhalten in Beziehung stehen oder es gar kausal bestimmen. Die nachgewiesenen Effektstärken sind von moderater Größenordnung, und die Frage, welche anderen Variablen in der Person oder dem sozialen Umfeld die Effekte des Gewaltspielkonsums verstärken

oder abmildern können, ist noch nicht hinreichend geklärt. Angesichts der weltweiten Verbreitung gewalthaltiger Medien und der hohen Nutzungsintensität gerade im Jugendalter ist die Größenordnung der Effekte allerdings als bedeutsam anzusehen und wirft die Frage nach wirksamen Interventionsansätzen auf. Jenseits der Konsumreduktion sind solche Ansätze Erfolg versprechend, die die Fähigkeit der NutzerInnen zur Selbstregulation und eine kritische Reflektion der Darstellung und Bewertung von Gewalt in der fiktionalen Realität der Medien fördern.

Literatur

- Anderson, C. A., Gentile, D. A., Buckley, K. E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. Oxford University Press.
- 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.
- Baier, D., Pfeiffer, C., Rabold, S., Simonson, J., Kappes, C. (2010). *Kinder und Jugendliche in Deutschland: Gewalterfahrungen, Integration, Medienkonsum*. KFN-Forschungsbericht Nr. 109. Hannover: Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e.V.
- Bandura, A. (1979). *Aggression. Eine sozial-lerntheoretische Analyse*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Bleakley, A., Jamieson, P. E., Romer, D. (2012): Trends of sexual and violent content by gender in top-grossing U.S. Films, 1950-2006. *Journal of Adolescent Health*, 51, 73-79.
- Bleckmann, P., Seidel, M., Pfeiffer, C., Möhle, T. (2013). *Media Protect. Medienpädagogische Elternberatung in der Grundschule*. Forschungsbericht Nr. 121. Hannover: Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen.
- Busching, R., Gentile, D. A., Krahe, B., Möller, I., Khoo, A., Walsh, D. A., Anderson, C. A. (in press). Testing the reliability and validity of different measures of violent video game use in the USA, Singapore, and Germany. *Psychology of Popular Media Culture*.
- Bushman, B. J., Geen, R. G. (1990). Role of cognitive-emotional mediators and individual differences in the effects of media violence on aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 58, 156-163.
- 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.

- Buss, A. H., Warren, W. L. (2000). *Aggression Questionnaire. Manual*. Los Angeles: WPS.
- Coyne, S. M., Archer, J., Eslea, M. (2004). Cruel intentions on television and in real life: Can viewing indirect aggression increase viewers' subsequent indirect aggression? *Journal of Experimental Child Psychology*, 88, 234-253.
- Coyne, S. M., Robinson, S.L., Nelson, D. A. (2010). Does reality backbite? Physical, verbal, and relational aggression in reality television programs. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 54, 282- 294.
- 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.
- Gentile, D. A., Gentile, J. R. (2008). Violent video games as exemplary teachers: A conceptual analysis. *Journal of Youth and Adolescence*, 37, 127-141.
- Grimm, P., Kirste, K., Weiß, J. (2005). *Gewalt zwischen Fakten und Fiktion. Eine Untersuchung von Gewaltdarstellungen im Fernsehen unter besonderer Berücksichtigung ihres Realitäts- bzw. Fiktionalitätsgrades*. Berlin: Vistas.
- Höyneck, T., Mößle, T., Kleimann, M., Pfeiffer, C., Rehbein, F. (2007). *Jugendmedienschutz bei gewalthaltigen Computerspielen: Eine Analyse der USK-Alterseinstufungen*. KFN-Forschungsbericht Nr. 101. Hannover: Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen.
- Kirsh, S. J. (2012). *Children, adolescents, and media violence* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Kirsh, S. J., Olczak, P. V. (2002). The effects of extremely violent comic books on social information processing. *Journal of Interpersonal Violence*, 17, 1160-1178.
- Kleimann, M. (2011). *Medienlotsen gesucht*. Baden-Baden: Nomos.
- Krahé, B. (2013a). *The social psychology of aggression* (2nd ed.). Hove: Psychology Press.
- Krahé, B. (2013b). Desensitization effects of media violence on society. In M. Eastin (Ed.), *Encyclopedia of media violence* (pp. 113-118). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Krahé, B. (2013c). *Media violence use as a risk factor for aggressive behaviour in adolescence*. *European Review of Social Psychology* (im Druck).
- Krahé, B., Busching, R. (2013). *Breaking the vicious cycle of media violence use and aggression: A test of intervention effects over 30 months*. Zur Veröffentlichung eingereichtes Manuskript.
- Krahé, B., Möller, I. (2004). Playing violent electronic games, hostile attributional style, and aggression-related norms in German adolescents. *Journal of Adolescence*, 27, 53-69.
- Krahé, B., Möller, I. (2010). Longitudinal effects of media violence on aggression and empathy among German adolescents. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 31, 401-409.

- Krahé, B., Möller, I. (2011). Links between self-reported media violence exposure and teacher ratings of aggression and prosocial behavior among German adolescents. *Journal of Adolescence*, 34, 279-287.
- Krahé, B., Möller, I., Huesmann, L. R., Kirvil, 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.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2012). *JIM 2012. Jugend, Information, (Multi-)Media*. Stuttgart: MPFS. Verfügbar unter: <http://www.mpfs.de/?id=527>
- Möller, I., Krahe, B. (2009). Exposure to violent video games and aggression in German adolescents: A longitudinal analysis. *Aggressive Behavior*, 35, 75-89.
- Möller, I., Krahe, B. (2013). *Mediengewalt als pädagogische Herausforderung. Ein Programm zur Förderung der Medienkompetenz im Jugendalter*. Göttingen: Hogrefe.
- Potts, R., Belden, A. (2009). Parental guidance: A content analysis of MPAA motion picture rating justifications 1993-2005. *Current Psychology: A Journal for Diverse Perspectives on Diverse Psychological Issues*, 28, 266-283.
- Savage, J., Yancey, C. (2008). The effects of media violence exposure on criminal aggression. A meta-analysis. *Criminal Justice and Behavior*, 35, 772-791.
- Smith, S. L., Boyson, A. R. (2002). Violence in music videos: Examining the prevalence and context of physical aggression. *Journal of Communication*, 52, 61-83.
- Smith, S. L., Lachlan, K., Tamborini, R. (2003). Popular video games: Quantifying the presentation of violence and its context. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 47, 58-76.
- Stockdale, L. A., Coyne, S. M., Nelson, D. A., Padilla-Walker, L. M. (2013). Read anything mean lately? Associations between reading aggression in books and aggressive behavior in adolescents. *Aggressive Behavior*, 39, 493-502.
- Zillmann, D. (1979). *Hostility and aggression*. Hillsdale, NJ: L. Erlbaum.