

Befunde der Wirkungsforschung und deren Relevanz für die altersbezogenen Kennzeichnung von Video- und Computerspielen

Expertise im Auftrag des Hans-Bredow-Instituts für das Projekt „Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele“, April 2007

Michael Kunczik



HANS-BREDOW-INSTITUT
für Medienforschung **an der Universität Hamburg**

Vorbemerkung zur Aktualität des Themas und zum Stand der Wirkungsforschung:

Ereignisse, wie der Amoklauf an der Columbine High School in Littleton im April 1999, bei dem zwölf Schüler und ein Lehrer von zwei Teenagern ermordet wurden, sowie der Amoklauf im Gutenberg-Gymnasium in Erfurt im April 2002, bei dem sechzehn Menschen ermordet wurden, haben dazu geführt, daß in der öffentlichen Diskussion Computerspiele in den Verdacht geraten sind, besonders starke negative Effekte im Sinne einer Gewaltauslösung zu verursachen. So sollen die beiden Täter in Littleton Spieler von *Doom* und *Quake* gewesen sein; der Täter von Erfurt, ein zuvor von der Schule verwiesener Schüler, soll *Counterstrike* gespielt haben. Nach dem Vorfall mit dem Amokschützen an der Geschwister-Scholl-Schule in Emsdetten (November 2006) konstatierte die Zeitschrift GAMESMARKT am 30. November 2006 einen Amoklauf von Politik und Medien: Aus allen Ecken sei wieder einmal auf „Killerspiele“ und letztlich auf alle Games geschossen worden. Meinungsäußerungen (Statements) der Vertreter der Gamesindustrie seien nicht gefragt gewesen: „Kritische Analysen sind wieder nicht erwünscht, Verbotsförderungen erneut das Patentrezept.“ So hat unmittelbar nach dem Massaker von Blacksburg (Virginia Tech University) der rheinland-pfälzische Philologenverband ein Verbot gewaltverherrlichender Computerspiele gefordert: „Es wird endlich Zeit, dass Politik und Justiz die Bestimmungen des Strafgesetzbuches auf die Computerspiele, insbesondere die Killerspiele und `Ego-Shooter-Games`, anwenden und diese verbieten.“ Zur Begründung werden Aussagen von Mitstudenten des Attentäters angeführt, wonach dieser solche Spiele geliebt habe. Dies sei auch schon bei den Tätern in Erfurt und Emsdetten der Fall gewesen.¹ Das Bundesfamilienministerium und das NRW-Familienministerium haben im Februar 2007 ein „Sofortprogramm zum wirksamen Schutz von Kindern und Jugendlichen vor extrem gewalthaltigen Computerspielen“ vorgestellt.² Das Bayerische Staatsministerium für Arbeit und Sozialordnung, Familien und Frauen will ein Totalverbot von Killerspielen durchsetzen.³

Aufgrund der Durchsicht der zur Wirkung von Gewalt in Computerspielen vorliegenden Forschungen (vgl. Kunczik und Zipfel 2006) kann davon ausgegangen werden, daß eine Katharsis im Sinne eines Aggressionstriebabflusses nicht erfolgt. Ebenso wenig kann davon ausgegangen werden, daß Mediengewalt wirkungslos ist.⁴ Aufgrund der vorliegenden

¹ Vgl. *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 20. April 2007, S.40.

² Vgl. Jugend Medien Schutz-Report, 30, 2007, Heft 1, S. 3.

³ Vgl. Jugend Medien Schutz-Report, 30, 2007, Heft 1, S. 4ff.

⁴ Diese These wird z.B. von Jib Fowles in *The Case for Television Violence* (1999) vertreten. Diese 1975 auch von mir vertretene These der Wirkungslosigkeit, die dem damaligen Forschungsstand angemessen war, ist nicht länger haltbar. In der 1975 veröffentlichten Arbeit *Gewalt im Fernsehen. Eine Analyse der potentiell kriminogenen Effekte* wurden die bis dahin vorliegenden empirischen Studien analysiert. Das Resümee lautete damals (Kunczik 1975, 692f), die empirischen Befunde wiesen eindeutig darauf hin, „daß eine Aggressivitätsreduktion aufgrund des Konsums violenter Fernsehsendungen nicht zu erwarten ist. Genau so wenig lassen sich empirische Belege für eine durch Gewaltdarstellungen in den Unterhaltungssendungen des Fernsehens bewirkte Aggressivitätssteigerung anführen. Im Fernsehen beobachtete Gewaltakte nehmen ganz offensichtlich keinen Einfluß auf die Bereitschaft der Rezipienten, selbst aggressives Verhalten zu zeigen.“ Es gab damals im Gegensatz zu der Behauptung vieler Autoren keine wissenschaftlichen Ansprüchen genügenden Studien, die die Gefährlichkeit von Mediengewalt bewiesen. Was es gab, waren abenteuerliche Überinterpretationen von Daten. Eine Vielzahl von Studien war ganz offensichtlich so angelegt, daß sie das

Befunde wird hier davon ausgegangen, daß Gewalt in Computerspielen bei Problemgruppen Aggression bewirken kann. Die These, daß Computerspiele bei entsprechenden Randbedingungen einen Beitrag zur Herausbildung violenter Persönlichkeiten liefern kann, basiert auf der Annahme, daß die in vielen Feldstudien (allerdings für das Fernsehen) gefundenen zum Teil sehr schwachen Beziehungen (Korrelationen), die für sich allein gesehen üblicherweise als Indikatoren für das Fehlen eines Zusammenhangs interpretiert werden, in ihrer Gesamtheit doch auf die Existenz eines Zusammenhangs zwischen dem Konsum von Mediengewalt und aggressiven Verhalten hindeuten. Eine im Schnitt recht schwache Beziehung für *alle* Probanden eines Samples kann für *einige* Probanden bzw. bestimmte Subpopulationen eine durchaus starke Beziehung bedeuten.

Die Fülle gut gemeinter Empfehlungen zur Minderung eventueller negativer Effekte von Computerspielen basiert allerdings zumeist auf Alltagswissen und nur in den seltensten Fällen auf wissenschaftlich abgesicherten Erkenntnissen. Burkhard Freitag und Ernst Zeitter (2001, 22) konstatieren für die Erforschung der Mediengewalt (und dies betrifft auch die Computerspiele) treffend: „Ein verhältnismäßig großer weißer Fleck im Rahmen der ansonsten sehr ausführlich vermessenen Gewaltwirkungslandschaft ist die Frage, wo Maßnahmen zur Förderung des Selbstschutzes von Kindern und Jugendlichen ansetzen sollten. Was hier vor allem fehlt, ist die Grundlagenforschung, auf der solche Förderungsmaßnahmen aufbauen können. Denn was genau gefördert werden sollte, um Kinder und Jugendliche langfristig und erfolgreich gegen Mediengewalt zu immunisieren, darüber kann man recht unterschiedliche Hypothesen aufstellen.“

Vorgehensweise und Definition von Gewalt:

Da zur Erforschung der Wirkung von medialen Gewaltdarstellungen (Film, Fernsehen, Video, Internet, Musik, Computerspiele) die meisten jugendschutzrelevanten Studien durchgeführt worden sind, soll hier geprüft werden, welche empirisch abgesicherten Aussagen zur Altersklassifikation von Computer- und Videospiele möglich sind. Dabei werden auch Befunde berücksichtigt, die in Untersuchungen zur Erforschung der Effektivität medienpädagogischer Maßnahmen erhalten worden sind. Im folgenden wird unter Gewalt (Aggression) die beabsichtigte physische und/oder psychische Schädigung einer Person, von Lebewesen und Sachen durch eine andere Person bzw. durch ein anderes „Lebewesen“ verstanden.⁵ Eine solche Definition, die auch für die Akteure von Computerspielen adäquat ist, ist allerdings keineswegs problemlos. Dies zeigt sich etwa an folgenden Fragen: Wie wird

jeweils erwünschte Ergebnis – sei es durch Mediengewalt bewirkte Aggressionssteigerung, Aggressionsreduktion oder Wirkungslosigkeit – zwangsläufig erbringen mußten (Kunczik 1998, 77-84). Selbst Datenmanipulation, d.h. das Weglassen von Daten, die gegen die offensichtlich vorgefaßte Meinung der Forscher sprachen, konnte nachgewiesen werden. Vor diesem Hintergrund gab die seinerzeit vertretene These der Wirkungslosigkeit den damaligen Forschungsstand korrekt wieder. Inzwischen sind die Kenntnisse über die Bedingungen, unter denen Mediengewalt negative Wirkungen auf Kinder und Jugendliche haben kann, wesentlich größer geworden.

⁵ Der Gesichtspunkt der strukturellen Gewalt bleibt im folgenden unberücksichtigt.

z.B. die Absicht erschlossen oder unbeabsichtigtes, aber vom Opfer als aggressiv wahrgenommenes Verhalten eingestuft?

Ziel der Alterskategorisierung:

Kinder und Jugendliche sollen vor Inhalten geschützt werden, die ihre Entwicklung beeinträchtigen oder in unerwünschte Richtungen (z.B. Gewalttätigkeit) leiten können. In dem seit dem 1. März 2007 in Kraft getretenen *Staatsvertrag über den Schutz der Menschenwürde und den Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien* heißt es in §1:

„Zweck des Staatsvertrages ist der einheitlich Schutz der Kinder und Jugendlichen vor Angeboten in elektronischen Informations- und Kommunikationsmedien, die deren Entwicklung oder Erziehung beeinträchtigen oder gefährden, sowie der Schutz vor solchen Angeboten in elektronischen Informations- und Kommunikationsmedien, die die Menschenwürde oder sonstige durch das Strafgesetzbuch geschützte Rechtsgüter verletzen.“

Um diese Ziele zu erreichen sollen in der Formulierung von Joachim von Gottberg (tvdiskurs, 4, 2005, 1) die Inhalte so reglementiert werden, daß die entsprechenden Altersgruppen sie nicht wahrnehmen können. Es geht mithin auch um die allgemeine Problematik der Gewaltprävention (vgl. dazu: Gugel 2006).

Zur Prüfung und Alterskennzeichnung von Computerspielen:

Jürgen Hilse (2006), Ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörde bei der *Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle* (USK) beschreibt das Prüfverfahren, wobei im folgenden auf die formalen Aspekte nicht eingegangen wird. In § 7 der Prüfungsordnung der USK sind die Allgemeinen Prüfkriterien niedergelegt:

„(1) Gegenstand der Prüfung sind die Produkte der interaktiven Computerunterhaltung, insbesondere in Form des Spieles realisierte Ideen und Themen, deren Umsetzung in Spieldynamik und Handlungsmuster sowie eine damit zusammenhängende mögliche Entwicklungsbeeinträchtigung für minderjährige Nutzer und Nutzerinnen.

(2) Oberstes Prinzip der Beurteilung von Prüfgegenständen unter Gesichtspunkten des Jugendschutzes ist seine ganzheitliche Betrachtung. Dies bedeutet, dass weder die Spielidee noch ihre Umsetzung a priori den Schwerpunkt der Beurteilung insbesondere im Hinblick auf Wirkungsvermutungen darstellen. Vielmehr erfordert die Natur des Mediums eine Beurteilung des Prüfgegenstandes in seiner Gesamtheit.

(3) Die Prüfung erfolgt auf der Grundlage der gesetzlichen Vorschriften, deren Auslegung durch die höchstrichterliche Rechtsprechung einerseits, und unter zu Grunde Legung des Kenntnisstandes der wissenschaftlichen Forschung im Bereich der Medientheorie und Medienwirkungsforschung andererseits.“⁶

⁶ Vgl. den Abschnitt zur National Television Violence Study.

Insgesamt werden fünf Altersstufen unterschieden: Freigegeben ohne Altersbeschränkung; Freigegeben ab sechs Jahren; Freigegeben ab 12 Jahren; Freigegeben ab sechzehn Jahren; Keine Jugendfreigabe. Von entscheidender Bedeutung für das Prüfverfahren sind die Tester, die die Spiele für die Prüfsitzung vorbereiten, an der vier Gutachter und der Ständige Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden teilnehmen. Das Spiel wird vom Tester vollständig durchgespielt und die relevanten Informationen an das Prüfungsgremium weitergeleitet. Hilse (2006, 15) zählt folgende jugendschutzrelevante Aspekte auf⁷:

„ - Spielidee, Spielthema, Spielziel

- die Art und Weise, in der in diesem Spiel die Gewalt präsentiert wird, und die Darstellung der Folgen,
- der Anteil der Gewaltdarstellungen an der Spielhandlung
- der Einsatz von Waffen (z.B. fiktiv, aktuell, historisch)
- die Hektik und Rasananz des Spielgeschehens (Spielatmosphäre)
- der Realitätsbezug der Spielgeschichte (z.B. historisch/fiktiv/real) und der Realitätsgrad der Darstellung
- die akustische Umsetzung des Spielinhalts, die ebenfalls einen wesentlichen Aspekt der Spielbeurteilung bildet.“

Zum sog. Sichterpflichtprogramm gehört beim Genre „Shooter“ laut Handbuch für Sichter der USK:

„Schießen auf Zivilisten

Schießen auf Tote

Schießen auf Teammitglieder

Unsoziales und missionsfremdes Verhalten

Sanktionsformen des Programms“

Vergleichbare Sichterpflichtprogramme gibt es auch für die Genres Rollenspiele, Militärische Strategiespiele, Genremix, Action-Adventure, Militärische Simulation und Beat´em Up.

Der Tester schildert seine Eindrücke vom Spiel ohne eine Alterskennzeichnung vorzunehmen. In der Diskussion der Gutachter erfolgt die Einschätzung der Altersfreigabe über die in einfacher Mehrheit abgestimmt wird (es besteht auch die Möglichkeit des Berufungs- und Beiratsverfahrens). Besonders zu prüfen sind immer folgenden Aspekte: Gewaltdarstellung gem § 131 StGB; Pornographie gem. § 184 StGB oder die Verwendung verfassungswidriger Kennzeichen gem. § 86a StGB. Liegt ein Verstoß vor, wird die Kennzeichnung verweigert. Um eine einheitliche Kriterienauslegung zu sichern wird mit Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) zusammengearbeitet.

Hilse (2006, 16f) betrachtet die Kritik, daß die Prüfer die Spiele selbst nicht komplett durchspielen würden, als nicht relevant, da es sich um erfahrene Jugendschützer handele, die sich im Metier gut auskennen würden Auch würden die Gutachter durch ihre berufliche Praxis

⁷ Das Handbuch für Sichter der USK/Okttober 2005 stellt 16 Kriterien für Gutachtende und Sichtende heraus.

(z.B. Lehrer, Psychologen, Mitarbeiter in Jugendämtern oder kommunalen Jugendzentren) die Lebenswirklichkeit junger Menschen kennen. Hilse resümiert (2006, 17), das deutsche Modell sei mit seiner Prüftiefe und Qualität weltweit einmalig. Dem kann durchaus zugestimmt werden. Gleichwohl aber besteht die Frage, ob die Tester und Prüfer tatsächlich in der Lage sind, die Spiele so wahrzunehmen und zu nutzen, wie jugendliche Nutzer.

Exkurs: National Television Violence Study – oder die Schaffung des falschen Eindrucks einer wissenschaftlicher Begründung:

In den USA wurde die groß angelegte *National Television Violence Study* (1996; 1997; 1998) durchgeführt. Diese Untersuchung erfaßte den Zeitraum zwischen Oktober 1994 und Juni 1997 (insgesamt wurden ca. 10.000 Programmstunden analysiert, wobei über 50.000 violente Interaktionen aufgefunden wurden). Ein Ziel der Inhaltsanalyse bestand darin (1998, 131f), sogenannte violente „High-Risk“-Interaktionen zu identifizieren, „that involve an attractive perpetrator engaging in justified violence that does not get punished⁸ and that shows minimal consequences.“⁹ Für die Thematik des Jugendschutzes ist wichtig, daß die Autoren der *National Television Violence Study* auch Wirkungsannahmen formuliert haben. Zunächst wird aufgrund einer Literaturstudie davon ausgegangen, daß Fernsehgewalt negative Folgen hat. Dabei werden drei Wirkungen besonders herausgestellt: 1. das Erlernen aggressiver Einstellungen und aggressiven Verhaltens; 2. Abstumpfung gegenüber Gewalt („Desensitization“); 3. die Entwicklung der Furcht, zum Gewaltopfer zu werden.

Die Autoren extrahieren neun relevante inhaltliche Variablen, denen sie bestimmte Wirkungen zuschreiben:

Tabelle 1: Annahmen der *National Television Violence Study* über die Wirkung von Kontextfaktoren bei Gewaltdarstellungen

Kontextfaktoren	Art der Wirkung		
	Lernen von Gewalt	Angst	Desensibilisierung
Attraktiver Täter	△		
Attraktives Opfer		△	
Gerechtfertigte Gewalt	△		
Ungerechtfertigte Gewalt	▼	△	
Präsenz von Waffen	△		
Extensive und explizit gezeigte Gewalt	△	△	△
Realistische Gewalt	△	△	
Belohnungen	△	△	

⁸ *Time* (February 16, 1996, 44) weist auf ein Problem hin (gemeint ist der Befund, daß in 75% aller Gewalttaten der Aggressor nicht bestraft wird): „These figures, however, were based on some overly strict guidelines: perpetrators of violence [...] must be punished *in the same scene* as the violent act.“

⁹ Die Autoren (1998, 138) stellten fest, daß diese Form der Gewalt am häufigsten in Cartoons des Kinderprogramms aufzufinden war.

Bestrafungen	▼	▼	
Hinweise auf Schmerz / Verletzungen	▼		
Humor	△		△

△ = vermutliche Verstärkung der Wirkung

▼ = vermutliche Verringerung der Wirkung

Quelle: National Television Violence Study 1998, 13

Nach Ansicht der Autoren wird Gewalt in einer Art und Weise präsentiert, die das Auftreten negativer Effekte begünstigt. So würden zumeist Leiden der Opfer bzw. langfristige negative Effekte nicht gezeigt. Auch werde Gewalt oft verherrlicht, denn an über einem Drittel der violenten Akte wären attraktive Angreifer beteiligt, die Rezipienten als Vorbild dienen könnten. Die hohe Gewalt in Cartoons begünstige ebenfalls das Erlernen von Aggression. Allerdings werden die Autoren mit ihrer Tabelle, die den Eindruck erweckt, wissenschaftlich abgesicherte Befunde zu vermitteln, der Komplexität der Forschungslage nicht gerecht (z.B. ist die Abstumpfungsthese noch immer nicht empirisch nachgewiesen; dies gilt auch für die Behauptung, die Furcht, Verbrechenopfer zu werden, steige durch den Konsum von Mediengewalt; die vorgeblich negativen Effekte von Cartoons sind in der Literatur mehr als umstritten). Die Autoren der Tabelle kennen auch die aktuelle europäische Wirkungsforschung nicht (z.B. die noch zu erwähnenden Befunde von Jürgen Grimm). Ebenso wenig wird berücksichtigt, daß unterschiedliche Rezipienten identische Inhalte verschieden wahrnehmen können – und dies gilt auch für Gewalt. Auch die Behauptung, es sei positiv, daß so wenig Blut gezeigt werde, ist eine zu starke Vereinfachung, da Zuschauer häufig die Opferperspektive einnehmen, denn auch ungerechtfertigte Gewalt sowie Gewalt, deren negative Konsequenzen gezeigt werden, kann gelernt werden bzw. andere Effekte haben. Allerdings sinkt in diesen Fällen nach Grimm (1999) die Wahrscheinlichkeit der direkten bzw. kurzfristigen Auslösung gewalttätigen Verhaltens.

Das in der National Television Violence Study vorgestellte Schema ist veraltet. Wie kompliziert die Entwicklung von Kriterienkatalogen für die Einstufung der wahrgenommenen Gewalt ist, zeigt eine Studie von Werner Früh (2001). Frühs Untersuchung bestätigt, daß das alleinige Zählen von Gewaltakten über das Wirkungspotential von Gewalt in den Medien nichts aussagt. Entscheidend ist, wie Gewalt, z.B. nach Geschlecht¹⁰ und Alter differenziert, wahrgenommen wird. Früh (2001, 215) bringt es nochmals auf den Punkt: „[...] beim

¹⁰ P. Max Grempe, Schriftsteller und Journalist, wies bereits 1912/13 in einem Aufsatz *Gegen die Frauenverblödung im Kino* (in: Die Gleichheit 23, Nr. 5, 70-72) auf geschlechtsspezifische Variationen hin: „Nachweislich wirkt das bewegliche Lichtbild mit seinen eindringlichen Darstellungen außerordentlich nachhaltig auf jeden, sogar auf Männer. Manch ein Besucher ist schon bei aufregenden Szenenreihen ohnmächtig geworden. Angesichts der größeren seelischen Erregbarkeit, dem Vorwiegen des Gefühlslebens bei der Frau, müssen die lebenden Lichtbilder auf sie noch viel stärker wirken als auf den Mann. Wer sich die Mühe macht, im Kino die andächtig schauenden Frauen aufmerksam zu beobachten, der wird den unverwischbaren Eindruck mit nach Hause nehmen, daß viele Besucherinnen unwiderstehlich gepackt, ja bis in die Tiefen ihrer Seele aufgewühlt werden.“

Rezipienten wirkt nicht das, was der Inhaltsanalytiker, sondern das, was er selbst als Gewalt interpretiert.“

Selektive Wahrnehmung von Inhalten:

Auch bei Kindern und Jugendlichen kann davon ausgegangen werden, daß identische Inhalte unterschiedlich wahrgenommen werden (können). Dies wußte bereits Albert Hellwig, der sich als einer der Ersten wissenschaftlich mit der Wirkung von Gewaltdarstellungen und in diesem Kontext mit Fragen des Jugendschutzes beschäftigte. Zunächst (1911, 58) meinte er, häufiges Anschauen von Schundfilmen müßte mit fast mathematischer Sicherheit zu einer Verrohung des Jugendlichen führen. Hellwig revidierte aber recht bald seine Meinung und konstatierte (1913, 714), „daß es außerordentlich schwer, ja fast unmöglich ist, in einem konkreten Fall diesen Zusammenhang nachzuweisen.“ Auch der in Harvard lehrende Psychologe Hugo Münsterberg (1916, 117) mahnte, die Gefahren nicht zu ignorieren, „die in den grellen Kinematographen-Vorstellungen lauern“: „Diese Filme vergiften unschuldige Seelen und tragen den Bazillus von Laster und Verbrechen in anständige Häuser.“ Allerdings warnte Münsterberg bei unmoralischen, lasterhaften Filmen vor dem direkten Schluß vom Inhalt auf die Wirkung (1916, 117): „Zu eifertig sind wir geneigt, davon auszugehen, daß die Jungen und Mädchen die Welt mit unseren Augen sehen; ihre Augen bemerken aber jene moralischen Abgründe gar nicht, die wir wahrnehmen.“¹¹ Was diese beiden Autoren vor über 90 Jahren konstatiert haben, ist auch noch heute das Hauptproblem des Jugendschutzes: Es gibt keine eindeutigen, immer und überall und für alle Rezipienten gültigen Kriterien, die eine wissenschaftlich begründete Identifikation bzw. Festlegung des Gefahrenpotentials bestimmter Inhalte gestatten würden.

Mit dieser These soll nicht gesagt werden, daß Jugendschutz sinn- und nutzlos ist. Bei der rezipientenspezifisch unterschiedlichen Wahrnehmung und Einstufung von Gewalt spielt das Alter der Rezipienten eine wichtige Rolle. In Anlehnung an die Überlegungen von Jean Piaget (1954) kann von der Existenz zweier Typen moralischen Verhaltens ausgegangen werden. Die Beurteilung von Handlungen erfolgt entweder nach ihrem materiellen Ergebnis oder unter Berücksichtigung der jeweiligen Absicht – und zwar in Abhängigkeit vom Alter des Kindes. Piaget gelangt zu dem Schluß, daß das moralische Denken des Kindes entweder Prinzipien gehorcht, die der einseitigen Achtung entstammen (Moral der Heteronomie; objektive Verantwortlichkeit) oder Prinzipien, die von der gegenseitigen Achtung herrühren (Moral des inneren Gesetzes; subjektive Verantwortlichkeit). Als Grenze zwischen diesen beiden mehr oder weniger ineinander übergehenden Stufen wird im allgemeinen ein Alter von 7 bis 8 Jahren angenommen. Auch Lawrence Kohlberg (1969, 44) argumentiert, Kinder würden erst im Alter von ca. 7 Jahren einen derart gut entwickelten normativen Bezugsrahmen besitzen, daß sie zwischen „gut“ und „böse“ unterscheiden können. Für die Beurteilung aggressiver Verhaltensweisen bedeutet dies, daß bei objektiver Verantwortlichkeit die Schwere des

¹¹ Ganz anders sei die Wirkung von Filmen, die sich um Verbrechen drehen (1916, 117): „Der Diebstahl, der Einbruch, der Mord wird den jungen Zuschauern völlig klar. Dies verstehen sie ebensogut wie jeder Erwachsene im Publikum. Außerdem ist die Wirkung solcher Verbrechen auf ihre leicht formbaren Seelen viel stärker als der Eindruck auf erwachsene Menschen.“

zugefügten Schadens und bei subjektiver Verantwortlichkeit die Absicht des Angreifers zur Beurteilung herangezogen wird. Grundsätzlich muß bei der Analyse der Auswirkungen von Gewaltdarstellungen eine sich nach der Altersstufe der Probanden richtende Zweiteilung des Aggressionskonzepts vorgenommen werden. Auch sind Untersuchungsergebnisse mit Kindern unter ca. 7 Jahren ganz offensichtlich nicht auf ältere Personen übertragbar et vice versa.¹² Eine wichtige Konsequenz dieser Überlegungen für den Jugendschutz besteht darin, daß die Festlegung der Altersstufe „ab sechs Jahre“ durchaus sinnvoll ist.¹³

Zur Wirkung violenter Computerspiele:

Eine Analyse der zu Computerspielen vorliegenden Forschungen hat ergeben (Kunczik und Zipfel 2006), daß die Forschungslage keine gesicherten Aussagen hinsichtlich eventueller negativer Effekte gestattet. Dies ist u.a. darauf zurückzuführen, daß im Forschungsdesign der bislang durchgeführten Studien noch große Mängel vorliegen. So ist es häufig nicht möglich eindeutige Aussagen zu machen: Differenzen zwischen den Experimentalgruppen können z.B. nicht eindeutig auf den Gewaltgehalt des Computerspiels zurückgeführt werden, sondern können auch auf einem unterschiedlich hohen Erregungsniveau beruhen. Zudem ist es möglich, daß nicht gewalthaltige Spiele als so langweilig empfunden werden (v.a. von erfahrenen Spielern), daß sie Frustration und/oder Ärger auslösen und das Ergebnis dadurch beeinflussen. Ein weiteres Problem besteht darin, daß man aufgrund des interaktiven Charakters von Computerspielen nicht davon ausgehen kann, daß alle Probanden demselben Maß an Gewalt ausgesetzt gewesen sind. Der von den einzelnen Versuchspersonen erlebte Gewaltanteil müßte besser kontrolliert werden. Auch sind die 15 bis 30 Minuten Spielzeit, wie sie in Laborstudien meist vorkommen, untypisch kurz. Ferner wird ein Spiel im Labor zumeist nach einer bestimmten Zeit plötzlich beendet. Es ist nicht auszuschließen, daß dies von den Probanden als frustrierend empfunden wird und aufgefundene Aggressionseffekte zumindest zum Teil hierauf zurückzuführen sind.

Eine weitere Schwäche der Forschung besteht in der häufig angewandten Methode der Befragungen von Computerspielern (z.B. Durkin und Aisbett 1999; Ladas 2002). Auf der Basis von Selbstauskünften lassen sich aber keine zuverlässigen Wirkungsaussagen treffen. Wenn die befragten Spieler z.B. meinen, keine Habitualisierungseffekte bei sich feststellen zu können, bedeutet dies nicht, daß solche Wirkungen nicht doch eingetreten sind. Hinzu kommt die Problematik der „sozialen Erwünschtheit“, d.h. es ist anzunehmen, daß die Befragten ein

¹² Dieser Einwand trifft insbesondere die Experimente zum Beobachtungslernen von Albert Bandura, Dorothea Ross und Sheila A. Ross (1961, 1963; 1963a), in denen Kindergartenkinder als Probanden benutzt wurden. Diese Studien wurden (und werden) als vorgeblicher Beweis für die Nachahmung von Mediengewalt zitiert (zur Kritik: Kunczik und Zipfel 2006, 152ff).

¹³ Hier wird nicht weiter darauf eingegangen, daß es auch geschlechtsspezifische Unterschiede bei der Wahrnehmung von Gewalt gibt.

möglichst positives Selbstbild entwerfen wollen und daher sozial weniger akzeptiertes Verhalten nicht ehrlich berichten.

Ein weiteres Problem der Forschung besteht darin, daß die Anlage vieler Untersuchungen keine Aussagen über die Richtung von Kausalzusammenhängen erlaubt (setzen sich bereits gewalttätige Jugendliche verstärkt Computerspielen aus, sind es die Computerspiele, die Gewaltverhalten auslösen, oder liegt eine Wechselwirkung vor?). Zur Beantwortung dieser Frage wären Langzeituntersuchungen notwendig. Der Einwand, daß der Kausalnexus nicht nachgewiesen worden ist, wird etwa von Gerhild Nieding und Peter Ohler (2006) gegen die vielzitierte Schülerbefragung des *Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen* (Pfeiffer und Kleinmann 2006) erhoben. Nieding und Ohler (2006, 48) verweisen in einem Aufsatz *Henne und Ei - oder etwas Drittes?* auf den im Grunde trivialen Tatbestand, daß sich der Zusammenhang zwischen medialem Gewaltkonsum und realer Gewaltbereitschaft nicht durch „mechanische Formeln“ erklären läßt: „Ein Zusammenhang zwischen überdurchschnittlicher Mediennutzung und schwachen Schulleistungen mag statistisch bestehen, er begründet aber keine kausale Beziehung. Für zunehmendes Schulversagen von Jungen kann deren Vorliebe für gewalthaltige Inhalte weniger als Ursache angesehen werden als eine gesellschaftsbedingte Rollenunsicherheit. Die Art und Weise, wie Jungen Computerspiele nutzen, läßt auf ihre Gewaltbereitschaft schließen“ (zur Neigung vieler „besorgter“ Autoren, Korrelationskoeffizienten kausal zu interpretieren vgl. auch Kunczik 1975; Kunczik und Zipfel 2006). Unter Mißachtung statistischer Grundregeln bauen Christian Pfeiffer und Matthias Kleinmann (2006, 47) ein Horrorszenario kausaler Medienwirkung auf: „Die Gewaltbereitschaft wird [...] durch häufigen Konsum von Actionfilmen und Computerspielen besonders nachhaltig gefördert. Bei einer kleinen Gruppe von 5 bis 10% der männlichen Jugendlichen, die aufgrund von familiären und sozialen Belastungsfaktoren als besonders gefährdet einzustufen sind, fungieren solche Gewaltszenen direkt als Identifikations- und Handlungsmuster. Extrembeispiel ist hier der 19-jährige Schüler Robert steinhäuser aus Erfurt: Nach schulischem Mißerfolg lief der Fan von Actionfilmen, Ego-Shooter-Spielen und aggressiven Musiktiteln Amok in seiner Schule und tötete 14 Menschen.“ Die Autoren empfehlen (2006, 47): „keine Bildschirmgeräte in die Kinderzimmer!“¹⁴ Nieding und Ohler (2006, 51) sprechen von einem von Pfeiffer und Kleinmann suggerierten Bild einfacher Kausalverhältnisse, das dem Bedingungsgeflecht von Variablen, das aggressivem Verhalten von Jugendlichen zugrunde liegt, nicht gerecht wird.

¹⁴ Rudolf H. Weiß (2000, 99) argumentiert ähnlich, besonders negativ wirke sich ein früher Einstieg in den Gewaltmedienkonsum aus. Auch wenn nur eine „milde Dosis“ im Vorschulalter konsumiert werde, könne der spätere Weg zu harten Videos leichter beschritten werden (bzw. durch traumatisierende Bilder könnten Angstzustände entstehen). Weiß (2000, 99) behauptet ohne jede empirische Belege: „Gewalt steckt an, durch Mediengewalt können Kinder desensibilisiert und abgestumpft werden, Mitleid und Empathie gehen auf die Dauer verloren. Insbesondere bis zum Alter von sechs bis sieben Jahren sind Kinder diesem Gewaltszenarium, in dem getötet, geprügelt oder misshandelt wird, völlig hilflos ausgesetzt, weil sie erst ab diesem Alter beginnen, Phantasie von der Realität angemessen zu unterscheiden.“ Empirische Belege für ein solches Horrorszenario der Medienwirkung liegen nicht vor.

Der Forschung zur Wirkung violenter Computerspiele fehlt es bislang noch an geeigneten theoretischen Erklärungskonzepten (selbst die von der Forschung eindeutig widerlegte Katharsisthese [im Sinne eines Aggressionstriebabflusses] kommt wieder zu neuen Ehren) und einer Erforschung der möglichen Wirkungsprozessen zugrunde liegenden Mechanismen. Angesichts dieser großen Forschungslücken ist nicht überraschend, daß sich die Befunde von Meta-Analysen widersprechen. So konstatiert z.B. John L. Sherry (2001) kleine Effekte von Computerspielgewalt, die er im Vergleich zu den Befunden der Fernsehgewaltforschung als gering bezeichnet. Anderson und Bushman (2001; Anderson 2004) dagegen sehen die Befunde ihrer Meta-Analyse als Beleg für die Existenz negativer Effekte von Computerspielen an. Nachgeradezu idealtypisch wird das Dilemma der Forschung bei Sherry (2007, 245) deutlich, der in seiner Meta-Analyse der bislang zur Beziehung von violenten Video-Spielen und Aggression vorliegenden Studien davon ausging, „fairly clear, compelling, and powerful effects“ aufzufinden. Das Ergebnis war allerdings ganz anders. Insgesamt gab es zwar Hinweise auf einen schwachen Zusammenhang zwischen Computerspielgewalt und Aggression, aber der Zusammenhang war kleiner als für Fernsehgewalt (2007, 250). Ferner zeigte sich folgendes (2007, 250): „There is a trend suggesting that long playing time results in less aggression.“ Es scheint auch für Computerspiele angemessen, sich in der Forschung auf sogenannte Problemgruppen zu konzentrieren.

Vergleich des Wirkungspotentials von Computerspielen und Film- und Fernsehinhalten: Angesichts der schlechten Forschungslage zum Wirkungspotential von Computerspielen werden im folgenden die wichtigsten Argumente zusammengestellt, die die Frage betreffen, inwieweit Befunde der Wirkungsforschung, die für Filme, Fernsehen und Video erhalten worden sind, auf Computerspiele übertragen werden können. Dabei werden in der Literatur vor allem folgende Aspekte betont:

1. *Aktivität und Aufmerksamkeit:* Der Konsument von Fernsehgewalt ist in der Regel nur passiver, eventuell sogar ein durch andere Tätigkeiten abgelenkter Zuschauer. Demgegenüber übt der Computerspieler eine aktive Rolle aus, die seine ständige Aufmerksamkeit erfordert.
2. *Intensität emotionaler Wirkungen:* Bei Filmen empfindet der Rezipient *mit* dem Protagonisten *dessen* Leistungen oder *Leiden* mit (Einfühlung). Beim Computerspiel hingegen geht es für den Spieler um eigene Leistungen (Klimmt [2001] unterscheidet in diesem Kontext Sozio-Emotionen und. Ego-Emotionen) bzw. auch „eigenes“ Leiden.
3. *Belohnung/fehlende Bestrafung:* Während Gewalt im Fernsehen höchstens stellvertretend belohnt wird (Belohnung des Fernsehhelden), erfolgt bei Spielgewalt eine direkte Belohnung des Spielenden (durch Zugang zu höheren Spiele-Levels usw.). Im Spiel hat Gewalt in aller Regel keine negativen Konsequenzen für den Aggressor, sondern ist nahezu ausschließlich mit positiven Effekten verbunden.
4. *Identifikation mit dem Aggressor:* Anders als dem Fernsehkonsumenten stehen dem Computerspieler meist nicht verschiedene Identifikationsfiguren (z.B. auch das Opfer – dieser Aspekt ist bis zu den Studien von Grimm [s.u.] übersehen worden und wird bis heute in der anglo-amerikanischen Forschung ignoriert) zur Wahl, sondern es wird eine Identifikation mit

einer bestimmten, sehr häufig auch gewalttätigen Figur nahe gelegt. Bei vielen Spielen kann sich der Spieler eine Figur auswählen, was das Identifikationspotential verstärkt. Aus normativer Sicht bedenklich (die Wirkungsforschung vermag noch keine konkreten Aussagen zu tätigen) erscheinen v.a. die so genannten „Ego-Shooter“, bei denen der Spieler die Perspektive der violenten Spielfigur einnimmt.

5. Gleichzeitigkeit verschiedener Komponenten des Lernprozesses: Für den Spieler vollziehen sich anders als für den Rezipienten von Fernsehgewalt verschiedene Komponenten des Modelllernens gleichzeitig (Beobachtung des Modells, Bestärkung, Ausführung des Verhaltens) was Lerneffekte fördern kann. Auch hier fehlen noch die empirischen Belege.

6. Wiederholungs-/Einübungseffekte und Kontinuität: Computerspiele ermöglichen es, ganze Sequenzen eines Tötungsaktes in einzelnen Schritten detailliert und wiederholt nachzuvollziehen und zu „trainieren“. Während Gewaltszenen im Fernsehen im Vergleich dazu kurz sind und zumeist durch wechselnde Szenen unterbrochen werden, ist der Spieler eines violenten Computerspiels zumeist ununterbrochen in Gewalthandlungen involviert.

7. Gewaltgehalt: Computerspiele werden in ihren Gewaltdarstellungen immer realistischer, was Lerneffekte fördern kann. Auch ist die Häufigkeit von violenten Akte meist erheblich höher als beim Fernsehen. Aber auch diese Aussage ist im Grunde spekulativ, denn zum Gewaltgehalt der beliebtesten Computerspiele liegen nur wenige Studien vor (z.B. Dietz 1998; Schierbeck/Carstens 2000; Children Now 2001; Thompson/Haninger 2001). Diese kommen relativ übereinstimmend zu dem Ergebnis, dass ein hoher Anteil der populärsten Spiele Gewalt enthält (zwischen 53% und 89%). Untersuchungen, die Kontextfaktoren berücksichtigten (Smith/Lachlan/Tamborini 2003), ermittelten ähnlich wie Untersuchungen zur Fernsehgewalt, daß die negativen Auswirkungen von Gewalt im Sinne eines Leidens der Opfer nur selten gezeigt werden. Tötungsakte werden fast immer als gerechtfertigt dargestellt und belohnt sowie von identifikationsträchtigen Figuren ausgeübt. Dies bringt nach vorherrschender Meinung ein besonderes Risikopotential mit sich.

8. Identifikation mit dem Opfer: Wie bereits erwähnt, werden in der Diskussion noch immer die Befunde der breit angelegten Studie von Jürgen Grimm (1999) nicht angemessen berücksichtigt. Der wichtigste Befund ist in der Formulierung von Grimm (1999, 706), daß sich hinsichtlich der Spielfilmgewalt-Rezeption ein „Wirkungspotpourri“ ergab, „das sich nicht auf die griffige Kurzformel einer durch Medien verrohten Gesellschaft bringen läßt.“ Vielmehr reichte die aufgefundene Wirkungsbandbreite (1999, 706) „von Gewaltrechtfertigung bis zur Gewaltablehnung, von der Angst bis zur unterhaltsamen Spannung, von politischer Entfremdung bis zu gesteigertem Selbstbewußtsein.“ Dabei folgten die meisten festgestellten Wirkungen von Spielfilmgewalt nach Grimm (1999, 706) „der Logik negativen Lernens.“ Damit ist gemeint, daß rezipierte Gewaltmodelle zum Gegenstand kritischer Reflexionen werden und es dadurch eher zur Abschwächung denn zur Stärkung der

Violenz komme. Grimm (1999, 707) resümiert: „Spielfilmgewalt ist [...] keine Schule des Mitleids, wohl aber eine Vorschule der Antiviolenz, sofern die Opferdarstellungen in geeigneter dramaturgischer Stellung Einhakpunkte der Gewaltkritik bieten.“ Insgesamt stellt Grimm (1999, 707) bezüglich der Wirkungsprofile von Spielfilmgewalt eine „Prädominanz der Opferperspektive“ fest, d.h. Rezipienten nehmen in erster Linie den Standpunkt des Gewaltopfers ein.¹⁵ Daher bildet die Opferperspektive nach Grimm den Ausgangspunkt für viele Wirkungsprozesse. Sollten sich diese Überlegungen auf Computerspiele übertragen lassen (Forschungsbefunde sind mir noch nicht bekannt), dann wäre ggf. nicht ausgeschlossen, daß violente Computerspiele (auch) zur kritischen Reflexion über Gewalt anregen (können).

Die Frage ist: Folgen aus diesem überwiegend negativ eingeschätzten Wirkungspotential tatsächlich starke negative Effekte von Computerspielgewalt? Die bisherigen Forschungsbefunde zu dieser Frage sind nicht eindeutig und lassen sich mit Anderson und Bushman (2001) nach folgenden Wirkungsformen systematisieren:

1. Erhöhung der Erregung: In verschiedenen Experimenten konnte bei Spielern von violenten Spielen eine stärkere Beschleunigung des Pulses und eine deutlichere Erhöhung des Blutdrucks konstatiert werden als bei Spielern nicht gewalthaltiger Spiele. Allerdings ist fraglich, welche Konsequenzen aus diesem Ergebnis abzuleiten sind, denn höhere Erregung muß nicht unbedingt zu aggressiverem Verhalten führen (Fleming/Rickwood 2001).

2. Förderung aggressiver Kognitionen: Die Forschungsergebnisse zeigen, daß violente Spiele aggressive Gedanken bei den Rezipienten fördern können (z.B. Kirsh 1998; Anderson/Dill 2000; Bushman/Anderson 2002; Anderson u.a. 2004). Die Befunde weisen allerdings nicht in eine einheitliche Richtung.¹⁶

3. Förderung aggressiver Emotionen: Befragungen von Computerspielern in Deutschland (Ladas 2002) und Australien (Durkin/Aisbett 1999) kamen zu dem Ergebnis, daß Computerspiele zwar Frustrationsgefühle bewirken können, diese allerdings eher aus mangelndem Spielerfolg denn aus violenten Inhalten resultieren. Überwiegend wurde von positiven Emotionen (Vergnügen, Glück, Entspannung und Herausforderung) berichtet. Auch Anderson und Dill (2000) konnten in einem Experiment keine Steigerung feindseliger Gefühle durch violente Computerspiele auffinden.

4. Förderung aggressiven Verhaltens: Für die Auslösung gewalttätigen Verhaltens durch violente Computerspiele liegen sowohl aus Befragungsstudien (z.B. Anderson/Dill 2000; Wiegman/van Schie 1998; Gentile u.a. 2004) als auch aus Experimenten (Anderson/Dill

¹⁵ Auch Gewalttäter im Film werden nach Grimm vor allem unter dem Blickwinkel der Gefährdung betrachtet.

¹⁶ Keinen Einfluß von Computerspielgewalt auf die Kognitionen der Spieler fanden z.B. Williams und Skoric (2005) in einer einmonatigen „Langzeituntersuchung“.

2000) einige Hinweise vor. Keine Verhaltenseffekte (und auch keine kognitiven Effekte) fanden dagegen z.B. Williams und Skoric (2005) in ihrer einmonatigen Untersuchung von Spielern des violenten MMRPG („Massively Multi-Player Online Role Playing Game“) *Asheron's Call 2*.

5. *Reduktion prosozialen Verhaltens*: Mehrere Studien sind zu dem Ergebnis gelangt, daß violente Computerspiele prosoziales Verhalten reduzieren (z.B. Wiegman/van Schie 1998; Ballard/Lineberger 1999). In einer Untersuchung zeigte sich z.B., daß Probanden, die ein violentes Spiel gespielt hatten, einem Gewaltopfer langsamer halfen als Teilnehmer, die ein nicht violentes Spiel gespielt hatten (Carnagey/Anderson 2004).

Einflußfaktoren auf die Wirkung von Computerspielen:

Auch bei der Wirkung violenter Computerspielen ist davon auszugehen, daß es Faktoren gibt, die den Zusammenhang zwischen Medieninhalten und realem Gewaltverhalten moderieren. Allerdings liegen hierzu erst sehr wenige empirische Befunde vor, die drei Aspekte betreffen:

1. Persönlichkeitsvariablen

1.1. Alter: Heranwachsende weisen den höchsten Konsum von Computerspielen in einer Zeit auf, die aufgrund biologischer und psychosozialer Veränderungen durch das höchste Maß aggressiver Reaktionen auf provozierende Situationen gekennzeichnet ist. Es ist daher anzunehmen, daß in dieser Phase die stärksten Effekte auftreten (Kirsh 2003).

1.2. Geschlecht: Die unterschiedliche Computerspielnutzung von Mädchen und Jungen¹⁷ legt nahe, auch bei der Wirkung violenter Computerspiele Differenzen zwischen den Geschlechtern anzunehmen. Anderson und Bushman (2001) fanden allerdings in ihrer Meta-Analyse weder signifikante Alters- noch Geschlechtsunterschiede. Matthew Eastin (2006) allerdings stellte allerdings fest, daß Frauen, die gegen Männer spielen, aggressivere Gedanken entwickeln, wohingegen Männer, die gegen Frauen spielen >friedlichere< Gedanken besitzen zu scheinen (Geschlechtsrollenstereotype können hier eine Rolle spielen).

1.3. Persönlichkeitseigenschaften: Einige Befunde sprechen dafür, daß feindselige bzw. aggressive Persönlichkeitsmerkmale (z.B. Steckel 1998, Lynch 1999, Anderson/Dill 2000; Frindte/Obwexer 2003) sowie ein niedriges Selbstwertgefühl (Colwell/Payne 2000) negative Effekte von Spielgewalt begünstigen. Allerdings ist die Frage der Kausalitätsrichtung dieses Zusammenhangs nicht endgültig geklärt, d.h. nutzen aggressive Personen mehr Spiele oder werden sie durch die Spiele zu aggressiven Personen?

¹⁷ Computerspiele werden von Jungen bzw. Männern mehr genutzt als von Mädchen bzw. Frauen (z.B. KIM-Studie 2003; JIM-Studie 2005). Jungen bzw. Männer zeigen zudem eine größere Vorliebe für violente Spiele.

1.4. Soziales Umfeld: Die Integration in ein intaktes soziales Umfeld, insbesondere ein Elternhaus, in dem der Spielekonsum reguliert wird, ist ein wichtiger Schutzfaktor vor negativen Auswirkungen violenter Computerspiele (z.B. Kassis/Steiner 2003; Robinson u.a. 2001; Gentile u.a. 2004; Trudewind/Steckel 2002). In der Praxis scheinen Eltern hier allerdings wenig Engagement zu zeigen.

2. Situative Einflüsse

2.1. Rachemotiv: Es gibt (allerdings methodisch sehr problematisch ermittelte) Hinweise darauf, daß der Zusammenhang zwischen violenten Computerspielen und violentem Verhalten dadurch zustande kommt, daß Computerspiele aggressive Kognitionen „primen“ (in das Bewußtsein rücken; vgl. Kunczik und Zipfel 2006, 175ff), die im Falle von Provokation den Wunsch nach Rache steigern (Anderson u.a. 2004).

2.2. Wettbewerbsaspekt: Das Spiel gegen einen Computer scheint stärkere Aggressionen auszulösen als das Spiel gegen eine (anwesende) Person, deren Nähe ggf. soziale Normen aktiviert (Williams/Clippinger 2002). Wettbewerbsbedingungen (Publikum und Siegprämie) scheinen violentes Spielhandeln zu fördern, selbst wenn es keinen Einfluß auf den Spielausgang hat (Ask/Augoustinos/Winefield 2000).

2.3. Spieldauer: Sherry (2007) konstatierte in seiner Meta-Analyse, daß eine sehr kurze Spieldauer (10 Min.) zu einer stärkeren Gewaltsteigerung führt als eine lange (75 Min.). Möglicherweise fällt ein anfänglicher Erregungseffekt nach ausgedehntem Spiel z.B. durch Langeweile oder Ermüdung stark ab. Sollte dies zutreffen, dann könnten elterliche Bemühungen zur Begrenzung der Spielzeit ihrer Kinder kontraproduktiv sein. Die Forschungsbefunde reichen für medienpädagogische Ratschläge allerdings noch nicht aus.

Die bislang existierenden Befunde zu Einflußfaktoren legen es nahe, in der Computerspiel-ähnlich wie in der Fernsehgewaltforschung Problemgruppen¹⁸ besondere Aufmerksamkeit zu widmen. Funk u.a. (2002) haben versucht, einige Charakteristika zusammenzustellen, die die Identifikation von „High-Risk Players“ ermöglichen. Gefährdet sind ihrer Ansicht nach v.a. jüngere Kinder (unter 12 Jahre) (noch kein stabiles Wertesystem, was sie für die Botschaft von Computerspielen, in denen Gewalt gerechtfertigt ist, belohnt wird und keine negativen Konsequenzen nach sich zieht, besonders empfänglich macht) mit exzessivem Computerspielkonsum (häufig mehr als zwei Stunden täglich; extrem negative Reaktionen bei Spielzeitbeschränkungen), starker Präferenz für violente Spiele, geringer sozialer Problemlösungsfähigkeit und Problemen bei der Gefühlsregulierung (konstante Suche nach

¹⁸ Christensen und Wood (2007, 164) resümieren in ihrer Meta-Analyse, daß Mediengewalt kausal bei Problemgruppen (die Autoren verwenden den Begriff nicht) Gewalt verursachen kann.

Stimulation oder Flucht vor Ängsten und depressiven Gefühlen in die Welt des Computerspiels), erhöhter Reizbarkeit und verringerter Frustrationstoleranz, die in einer gewalttätigen Umgebung aufwachsen. Gentile und Anderson (2003, 145) ergänzen diese Liste um die Faktoren feindselige Persönlichkeit, frühere aggressive Verhaltensweisen und fehlende elterliche Regulierung des Spielverhaltens.

Anmerkungen zur Altersgrenze von 6 und 12 Jahren:

Trotz der nicht ganz überzeugenden Forschungslage scheint neben der Altersgrenze von sechs Jahren auch eine Altersgrenze von zwölf Jahren durchaus sinnvoll zu sein. Insbesondere für die Erforschung der Wirkungen auf Kinder gilt, daß bereits „vor“ der eigentlichen Wirkungsforschung bei der Inhaltsanalyse eine Neuorientierung erfolgen muß – und zwar im Sinne einer funktionalen Inhaltsanalyse, welche die Wahrnehmung der Rezipienten bei der Bildung der Kategorien einer Inhaltsanalyse zugrunde legt. Da Kinder und Jugendliche je nach Altersstufe identische Inhalte unterschiedlich wahrnehmen bzw. nutzen, ist es sinnvoll, bei der Bildung inhaltsanalytischer Kategorien die Wahrnehmung der Inhalte durch die Zuschauer zugrunde zu legen. Ein solches Vorgehen ist, wie bereits die Untersuchung von Marian P. und Charles Winick (1979) belegt, möglich. Die Autoren, die sich an die Überlegungen von Piaget anlehnen, können zeigen, daß Kinder Fernsehhalte erst ab einem Alter von 10 bis 12 Jahren wie Erwachsene wahrnehmen. Auf die Bedeutung der Unterscheidung zwischen prä-operationalem und operationalem Denken bei Kindern verweisen auch die von Cantor (1998; vgl. zur Angstausslösung durch Gewalt Kunczik und Zipfel 2006, 141ff) vorgelegten Resultate in Bezug auf Furchtreaktionen von Kindern (die Furcht vor Monstern, Geistern, Hexen usw. nimmt mit zunehmendem Alter ab; die Furcht vor körperlichen Verletzungen und Naturkatastrophen nimmt zu). Bei Kindern im Vorschulalter kann die Gefahr der emotionalen Störung sogar eher von den sogenannten familienfreundlichen Filmen ausgehen. Unterstellt man, daß bei Kindern starke empathische Reaktionen (Einfühlen und Mitvollziehen von Emotionen eines Protagonisten) durch Szenen bewirkt werden, in denen Verlassenheit gezeigt wird, sind Filme wie *Heidi* und *Pinocchio* für sie womöglich „gefährlicher“ als violente Computerspiele. Auch kindspezifische Zeichentrickfilme wie *Bambi* oder *König der Löwen* bewirken bei Kindern nachweisbar starke empathische Reaktionen (Sternbach 1962; Caviola 2000).

LITBISHIER

Stefan Aufenanger u.a. (1996) untersuchten das Verwechslungsrisiko realer und inszenierter Gewalt in Zeichentrickfilmen, Action- und Slapstickkomödien und befragten dazu Kinder im Alter von 6 bis 13 Jahren. Nach Aufenanger u.a. besteht zwar das Risiko der Verwechslung von Fiktion und Realität, aber bereits bei 12-jährigen Kindern sei diese Gefahr praktisch nicht mehr gegeben. Insgesamt wird das Verwechslungsrisiko als gering eingeschätzt. Allerdings wird eine Ausnahme gesehen (1996, 184): „Einzig beim Wrestling mit seiner überzeugenden Inszenierung fällt es den meisten Kindern schwer, das Fiktionale zu durchschauen.“ (Zur Diskussion der Frage, ob die Fähigkeit, Realität und Fiktion zu unterscheiden, vor der Wirkung von Medieninhalten „schützt“, vgl. ausführlich Kunczik und Zipfel 2006, 259ff). Andrea Millwood Hargrave (2003) zeigte britischen Kindern im Alter von 9 bis 13

Jahren verschiedene Fernsehausschnitte. Medieninhalte wurden als gewalttätig eingestuft, wenn sie folgende Eigenschaften aufwiesen:

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

Das Ergebnis der Studie war, daß Kinder Gewalt weniger nach deren Merkmalen beschreiben als nach dem Grad ihrer „emotionalen Einordnung“, d.h. danach, wie stark sie sich davon geängstigt fühlen. Daher wurden solche Darstellungen als besonders gewalthaltig beschrieben, die Bezüge zu eigenen Ängsten der Kinder aufwiesen. Nicht alles, was Kindern Angst machte, wurde von ihnen auch als violent betrachtet, aber häufig wurde Gewalt als furchteinflößend wahrgenommen. Hargrave (2003) konstatierte in Gruppen-Diskussionen, daß bereits Kinder – auch in Bezug auf Gewalt – bestimmte Erwartungen an verschiedene Programmgenres besitzen. Wurden die Konventionen des Genres gebrochen, so wurden die Darstellungen eher als gewalttätig und furchteinflößend empfunden.

Daraus folgt, daß Rezipienten mit geringerer Genrekompetenz solche Darstellungen als gewalttätiger empfinden als „Kenner“. Auch ist anzunehmen, daß Gewaltdarstellungen in Genres, in denen sie üblicherweise nicht vorkommen, „stärker“ wahrgenommen werden. Dies war z.B. das Ergebnis einer allerdings nur mit einer kleinen Probandengruppe durchgeführten qualitativen Untersuchung von Sandra Geisler (1998). Geisler stellte fest, daß die Erwartbarkeit von Gewalt einen wichtigen Faktor bei der Einschätzung der Gewaltintensität darstellt. So wurden Gewaltdarstellungen in Krimiserien erwartet. Nicht in das Genre passende Gewalt wurde als gewalttätiger eingestuft als solche, die dem Genre entsprach. Auch Sandra Caviola (2000) stellte in ihrer qualitativen Studie mit Kindergartenkindern¹⁹

¹⁹ Caviola (2000) untersuchte in einer Kombination aus teilnehmender Beobachtung in einem Kindergarten und qualitativen Interviews mit Kindern (eines davon im Anschluß an das gemeinsame Ansehen einer Sendung)

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

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

Wirkungen der Interventionen von Eltern:

Restriktive Interventionsstrategien, d.h. eine Einschränkung des Fernsehkonsums durch die Eltern, haben sich bei Kindern bis zum Alter von ca. zwölf Jahren durchaus als sinnvolle Maßnahme zur Reduktion schädlicher Wirkungen violenter TV-Inhalte erwiesen (Kunczik und Zipfle 2006, 367ff) – und dies kann auch für Computerspiele vermutet werden. Von Eltern angewandt, bergen restriktive Maßnahmen bei älteren Kindern allerdings die Gefahr, das Verhältnis zu den Kindern zu belasten. Verbotene Inhalte (z.B. Gewalt; Sex) werden dadurch erst interessant gemacht. Womöglich wird der Computerspielgebrauch (wie der Gewaltfilmkonsum) auf den Freundeskreis verlagert. Restriktive Maßnahmen sind am ehesten bei jüngeren Kindern sinnvoll, während sie bei älteren Kindern kontraproduktiv wirken können, weil sie den Reiz der „verbotenen Früchte“ schaffen.

Negative Folgen von Verboten zeigten sich etwa in einer Studie von Klaus-Jürgen Tillmann u.a. (2000) unter 3.540 hessischen Schülern zwischen 10 und 16 Jahren. Abgesehen davon, daß Verbote häufig überschritten wurden, konstatierten die Autoren (2000, 197), daß die „elterlichen Verbote im Sinne von unzureichenden Konfliktlösungen [...] zur mangelnden Selbstbeherrschung und schließlich auch zum Ausagieren physischer Gewalt bei Schülern“

sowie mit Eltern und Erziehern die Rezeption gewalthaltiger Sendungsbestandteile im Kinderprogramm bei zehn Kindergartenkindern.

beitragen. Unbeabsichtigte negative Folgen restriktiver Interventionsstrategien zeigte auch eine Studie von Amy I. Nathanson (2002). Eine Befragung von Studenten im Alter von 17 bis 21 Jahren (N=159) sowie ihrer Eltern (N=138) (beide Gruppen sollten ihre Angaben auf die High-School-Zeit der Studenten beziehen) ergab, daß die Regulierung des Fernsehkonsums mit einer weniger positiven Haltung gegenüber den Eltern, positiveren Einstellungen gegenüber den betreffenden Fernsehinhalten und stärkerem Konsum der verbotenen Inhalte gemeinsam mit Freunden verbunden war. Nathanson (2002) nimmt an, daß Jugendliche in Fernsehrestriktionen ihrer Eltern einen mangelnden Vertrauensbeweis sehen oder den Eindruck haben, ihnen sollten die Sehpräferenzen ihrer Eltern aufgezwungen werden. Nathanson (2002, 221) schloß aus ihren Befunden, daß die elterlichen Bemühungen „nach hinten losgehen“ könnten, indem zu restriktive Regelungen des Fernsehkonsums dazu beitragen, daß Kinder mehr unerwünschte Programme sehen²⁰: „Restrictive mediation may be an effective technique prior to adolescence when issues of freedom and independence are not particularly important. However, as children mature, attempts at control may lead them to develop more positive feelings toward restricted content and purposively seek it out whenever they can.“ Eine solche Erhöhung des Reizes möglicherweise schädlicher Medieninhalte durch Verbote ist noch in weiteren Studien bestätigt worden (z.B. Cantor 1998a; Bushman und Cantor 2003). 1996 stellten z.B. Brad J. Bushman und Angela D. Stack fest, daß Warnhinweise das Interesse an violenten Programmen erhöhten – und zwar insbesondere dann, wenn die Quelle der Warnung Autorität besaß (z.B. vom Gesundheitsministerium kam). Die Autoren resümieren, daß Menschen von Medienangeboten angezogen werden, wenn sie erfahren, daß diese für bestimmte Altersstufen nicht erlaubt sind. Dies gelte insbesondere dann, wenn man zu einer der betroffenen Alterskohorten gehört.²¹

Resümee:

Unter Aspekten des Jugendschutzes ist aus publizistikwissenschaftlicher Sicht aufgrund der vorliegenden Studien eine Altersbeschränkung mit sechs sowie mit zwölf Jahren durchaus angemessen. Hier ist es durchaus sinnvoll, sich auf das „qualitative“ Urteil der Jugendschutzexperten zu stützen. Problematisch erscheint die Altersstufe ab 16 Jahre. Angesichts der im Vergleich zur Vergangenheit offensichtlich früheren „Reifung“ der Jugendlichen scheint aufgrund der vorliegenden Studien eher wahrscheinlich, daß die „Überwindung“ der Altersgrenze ab 16 bzw. auch ab 18 Jahren (d.h. der Konsum verbotener Inhalte) durch jüngere Rezipienten durchaus auch einen Beitrag dazu liefern kann, die Medien zur Identitätsbildung bzw. zum Statusgewinn gegenüber Gleichaltrigen zu nutzen.

Unter Jugendschutzaspekten scheint aus publizistikwissenschaftlicher Sicht die Altersbegrenzung bis 6 und bis 12 Jahre durchaus erfolgsversprechend zu sein. Allerdings

²⁰ Nathanson (2002, 222) weist allerdings darauf hin, daß die Kausalität auch umgekehrt sein kann, d.h. daß restriktive Maßnahmen dann ergriffen werden, wenn die Eltern negative Auswirkungen von Fernsehgewalt bei ihren Kindern bereits beobachten können oder wenn sie glauben, eine eher schwache Verbindung zu ihren Kindern zu besitzen und daher durch Regeln Kontrolle ausüben zu müssen. Hierfür spricht die Tatsache, dass in einer anderen Studie (Nathanson u.a. 2002) aufgezeigt werden konnte, daß restriktive Maßnahmen bei Eltern z.T. die eher irrationale Antwort auf Situationen sind, die sie nicht kontrollieren können.

²¹ Diese „Theorie“, wonach „verbotene Früchte“ besonders reizvoll sind, kannte auch Mark Twain. In *The Adventures of Huckleberry Finn* wurde ein Theaterstück auf den Reklamezetteln mit dem Zusatz angekündigt LADIES AND CHILDREN NOT ADMITTED. Bushman und Stack (1996, 224f) kommentieren: „Like the last line of this handbill, the warning labels used in the present experiments increased people’s attraction to television violence.“

gilt, daß nur die ohnehin „besorgten“ Eltern, die sich bereits intensiv um das Medienverhalten ihrer Kinder kümmern, sich um die Altersbegrenzungen bei Computerspielen kümmern werden.

Die Altersfreigabe müßte in der Theorie – was aber in der Praxis nicht durchführbar ist – die Wirkungsgeflechte diverser Variablen (Alter, Geschlecht, soziales Umfeld etc.) berücksichtigen. Der Jugendschutz sollte für seine Praxis m.E. nicht auf von der Wissenschaft gelieferte vorgebliche „Lösungen“ warten, sondern durchaus qualitativ-normativ vorgehen, d.h. die Lebenserfahrung der Prüfer mit einfließen lassen.²² Für die Praxis gibt es offensichtlich keine bessere Lösung. Ich gehe aufgrund meiner rein subjektiven Erfahrung davon aus, daß sich die Verantwortlichen der Beschränktheit des eigenen Urteils bewußt sind. Der große Vorteil eines solchen Vorgehens besteht darin, daß dem sich ständig vollziehenden Wertewandel flexibel Rechnung getragen werden kann. Auch auf neue technologische Entwicklungen kann damit schnellstens (schneller als die Wissenschaft dies vermag) reagiert werden. Die Kriterien des Jugendschutzes sind medienpädagogisch: Im Jugendschutz tätige Menschen benutzen in der Diskussion erarbeitete Kriterien, die ständig hinterfragt werden müssen.

Literaturverzeichnis

Anderson, Craig A.: An update on the effects of playing violent video games. In: *Journal of Adolescence* 27 (2004), S. 113-122.

Anderson, Craig A. / Bushman, Brad J.: Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. In: *Psychological Science* 12 (2001), S. 353-359.

Anderson, Craig A. / Dill, Karen E.: Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. In: *Journal of Personality and Social Psychology* 78 (2000), S. 772-790.

Anderson, Craig A. (u.a.): Violent video games: Specific effects of violent content on aggressive thoughts and behavior. In: *Advances in Experimental Social Psychology* 36 (2004), S. 199-249.

Ask, Alexander / Augoustinos, Martha / Winefield, Anthony H.: To kill or not to kill. Competitive aggression in Australian adolescent males during videogame play. In: Feilitzen, Cecilia von / Carlsson, Ulla (Eds.): *Children in the new media landscape. Games, pornography, perceptions*. Göteborg 2000, S. 83-92.

Aufenanger, Stefan u.a., *Lustige Gewalt? Zum Verwechslungsrisiko realer und inszenierter Fernsehgewalt bei Kindern durch humoreske Programmkontexte*, München 1996.

²² Dies entspricht durchaus der von Joachim von Gottberg (tvdiskurs Heft 4, 2005, 1) vertretenen Position, der auf die Frage, woher der Jugendschutz seine Kriterien nehme, antwortet, der Jugendschutz wolle subjektive Zugänge vermeiden: „Die Wissenschaft hilft uns dabei zumindest insofern, als dass sie Wege aufzeigt, unsere subjektiven Reaktionen auf einen Film oder eine Sendung zu hinterfragen. Weil es nie ganz gelingt, sich von persönlichen Eindrücken frei zu machen, werden im Jugendschutz Entscheidungen in Ausschüssen getroffen.“

Ballard, Mary E. / Lineberger, Robert: Video game violence and confederate gender: Effects on rewards and punishment given by college males. In: *Sex Roles* 41 (1999), S. 541-558.

Bandura, Albert, Ross, Dorothea und Ross, Sheila A., Transmission of aggression through imitation of aggressive models. In: *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63, 1961, S. 575-582.

-, Vicarious reinforcement and imitative learning. In: *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 66, 1963, S. 601-607.

-, Imitation of film-mediated aggressive models. In: *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 66, 1963a, S. 3-11.

Bushman, Brad J. / Anderson, Craig G.: Violent video games and hostile expectations: A test of the general aggression model. In: *Personality and Social Psychology Bulletin* 12 (2002), S. 1679-1686.

Bushman, Brad J. / Cantor, Joanne: Media ratings for violence and sex: Implications for policy makers and parents. In: *American Psychologist* 58 (2003), S. 130-141.

Bushman, Brad J. / Stack, Angela D.: Forbidden fruit versus tainted fruit: Effects of warning labels on attraction to television violence. In: *Journal of Experimental Psychology: Applied* 2 (1996), S. 207-226.

Cantor, Joanne, "Mommy, I'm scared", San Diego, CA 1998.

Cantor, Joanne, Ratings for program content, in: *Annals of the American Academy of Political and Social Sciences*, 577, 1998a, 54-69.

Carnagey, Nicholas / Anderson, Craig A.: Violent video game exposure and aggression: A literature review. In: *Minerva Psichiatrica* 45 (2004), S. 1-18.

Caviola, Sandra, *Vorschulkinder und Gewalt in Kinderprogrammen*, Münster 2000.

Children Now: Fair play? Violence, gender and race in video games. Oakland, CA 2001.

Christensen, P. Niels / Wood, Wayne, Effects of media violence on viewers' aggression in unconstrained social interaction. In: Preiss, Raynold W. u.a. (Hrsg.), *Mass media effects research. Advances through meta-analysis*, Mahwah, NJ, 2007. S. 145-168.

Dietz, Tracy L.: An examination of violence and gender role portrayals in video games. Implications for gender socialization and aggressive behavior. In: *Sex Roles* 38 (1998), S. 425-442.

Durkin, Kevin und Aisbett, Kate: *Computer games and Australians today*. Sydney 1999.

Eastin, Matthew S., Video Game Violence and the Female Game Player: Self- and Opponent Gender Effects on Presence and Aggressive Thoughts. In: *Human Communication Research*, 32, 2006, S. 351-372.

Fleming, Michele J. / Rickwood, Debra J.: Effects of violent versus nonviolent video games on children's arousal, aggressive mood, and positive mood. In: *Journal of Applied Social Psychology* 31, 2001, S. 2047-2071.

Fowles, Jib The Case for Television Violence, Thousand Oaks, CA, 1999.

Frindte, Wolfgang / Obwexer, Irmgard: Ego-Shooter – Gewalthaltige Computerspiele und aggressive Neigungen. In: Zeitschrift für Medienpsychologie 15, 2003, S. 140-148.

Früh, Werner, Gewaltpotentiale des Fernsehangebots. Programmangebot und zielgruppenspezifische Interpretation, Wiesbaden 2001.

Funk, Jeanne B. (u.a.): Aggression and psychopathology in adolescents with a preference for violent electronic games. In: Aggressive Behavior 28, 2002, S. 134-144.

Geisler, Sandra, "Mord ist ihr Hobby" – Wahrnehmung von Gewalt in Krimiserien, in: tvdiskurs 2, 1998, Heft 4, 98-104.

Gentile, Douglas A. (u.a.): The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. In: Journal of Adolescence 27, 2004, S. 5-22.

Grimm, Jürgen, Fernsehgewalt. Zuwendungsattraktivität, Erregungsverläufe, Sozialer Effekt. Zur Begründung und praktischen Anwendung eines kognitiv-physiologischen Ansatzes zur Medienwirkung am Beispiel von Gewaltdarstellungen, Opladen/Wiesbaden 1999.

Gugel, Günther, Gewalt und Gewaltprävention, Tübingen 2006 (Institut für Friedenspädagogik).

Hargrave, Andrea M., How children interpret screen violence, London 2003.

Hellwig, Albert, Schundfilms - Ihr Wesen, ihre Gefahren und ihre Bekämpfung, Halle a.d.S. 1911.

-, Kinematograph und Verbrechen, in: Monatsschrift für Kriminalpsychologie und Strafrechtsreform, 9, 1913, 711-714.

Hilse, Jürgen, Die Prüfung und Alterskennzeichnung von Computerspielen, in: GAMESMARKT, 6, Nr. 23, 30. November 2006, 14-17.

JIM-Studie 2006. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Hrsg. vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest. Baden-Baden 2006.

Kassis, Wassilis / Steiner, Olivier: Persönlichkeitsmerkmale und soziale Erfahrungen von Mädchen, die extensive gewaltdarstellende Computerspiele nutzen. Ein korrespondenzanalytischer Zugang. In: Zeitschrift für Medienpsychologie, 15, 2003, S. 131-139.

KIM-Studie 2006. Kinder und Medien. Computer und Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Hrsg. vom Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest. Baden-Baden 2007.

Kirsh, Steven J.: The effects of violent video games on adolescents. The overlooked influence of development. In: Aggression and Violent Behavior, 8, 2003, S. 377-389.

Klimmt, Christoph: Computer-Spiel: Interaktive Unterhaltungsangebote als Synthese aus Medium und Spielzeug. In: Zeitschrift für Medienpsychologie 13, 2001, S. 22-32.

Kohlberg, Lawrence, Stage and sequence: The cognitive-developmental approach to socialization, in: Goslin, David A. (Hrsg.), Handbook of socialization theory and research, Chicago 1969, S. 347-480.

Kunczik, Michael, Gewalt im Fernsehen. Eine Analyse der potentiell kriminogenen Effekte, Köln 1975.

-, Gewalt und Medien, 4. Aufl., Köln u.a. 1998.

- und Zipfel, A, Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch, Köln u.a. 2006.

Ladas, Manuel: Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen. Frankfurt a. M. (u.a.) 2002.

Lynch, Paul J.: Hostility, type A behavior, and stress hormones at rest and after playing violent video games in teenagers. In: Psychosomatic Medicine 61, 1999, S. 113.

Münsterberg, Hugo (Hrsg. Jörg Schweinitz), Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie [1916] und andere Schriften zum Kino, Wien 1996 (Synema).

Nathanson, Amy I.: The unintended effects of parental mediation of television on adolescents. In: Media Psychology 4, 2002, S. 207-230.

Nathanson, Amy I. u.a., Perceived media influence and efficacy as predictors of caregivers' protective behaviours. In: Journal of Broadcasting & Electronic Media, 46, 2002, S. 385-410.

National Television Violence Study, 3 Bde., Thousand Oaks, Cal., u.a. 1996, 1997, 1998.

Nieding, Gerhild und Ohler, Peter, Henne oder Ei – oder etwas Drittes? In: tvdiskurs, 10, 2006, Heft 2, S. 48-51.

Pfeiffer, Christian und Kleinmann, Matthias, Medienkonsum, Schulleistungen und Jugendgewalt, in: tvdiskurs, 10, 2006, Heft 2, S. 42-47.

Piaget, Jean, Das moralische Urteil beim Kinde, Zürich 1954.

Robinson, Thomas N. (u.a.): Effects of reducing children's television and video game use on aggressive behavior. A randomized controlled trial. In: Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine, 155, 2001, S. 17-23.

Schierbeck, Lisbeth / Carstens, Bo: Violent elements in computer games. An analysis of games published in Denmark. In: Feilitzen, Cecilia von / Carlsson, Ulla (Eds.): Children in the new media landscape. Games, pornography, perceptions. Göteborg 2000, S. 127-131.

Sherry, John L.: The effects of violent video games on aggression. A meta-analysis. In: Human Communication Research 27 (2001), S. 409-431.

Sherry, John L., Violent Video Games and Aggression: Why Can't We Find Effects, in: Preiss, R. W. u.a. (Hrsg.). Mass Media Effects Research. Advances Through Meta-Analysis, Mahwah, NJ, 2007, S. 245-262.

Smith, Stacy L. / Lachlan, Ken / Tamborini, Ron: Popular video games: Quantifying the presentation of violence and its content. In: Journal of Broadcasting & Electronic Media, 47, 2003, S. 58-76.

Staatsvertrag über den Schutz der Menschenwürde und den Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien, abgedruckt in: Media Perspektiven, Dokumentation I/2007, 60-72.

Steckel, Rita: Aggression in Videospiele: Gibt es Auswirkungen auf das Verhalten von Kindern? Münster 1998.

Sternbach, Richard A., Assessing differential autonomic patterns in emotions, in: Journal of Psychosomatic Research, 6, 1962, S. 87-91.

Thompson, Kimberly M. / Haninger, Kevin: Violence in E-rated video games. In: Journal of the American Medical Association, 286, 2001, S. 591-598.

Trudewind, Clemens / Steckel, Rita: Unmittelbare und langfristige Auswirkungen des Umgangs mit gewalthaltigen Computerspielen. Vermittelnde Mechanismen und Moderatorvariablen. In: Polizei & Wissenschaft, Nr. 1, 2002, S. 83-100.

Weiß, Rudolf H., Gewalt, Medien und Aggressivität bei Schülern, Göttingen 2000.

Wiegman, Oene / van Schie, Emil G. M.: Video game playing and its relations with aggressive and prosocial behavior. In: British Journal of Social Psychology, 37, 1998, S. 367-378.

Williams, Dmitri / Skoric, Marko: Internet fantasy violence: A test of aggression in an online game. In: Communication Monographs, 72, 2005, S. 217-233.

Williams, Russell B. / Clippinger, Caryl A.: Aggression, competition and computer games: Computer and human opponents. In: Computers in Human Behavior, 18, 2002, S. 495-506.

Winick, M.P. und Winick, C., The television experience: What children see, Beverly Hills 1979.