

Media Violence and Youth Violence

A 2-Year Longitudinal Study

Werner H. Hopf, Günter L. Huber, and Rudolf H. Weiß

**Schulberatung Oberbayern-Ost, Munich, Universität Tübingen,
Oberschulamt Stuttgart, all Germany**

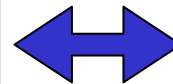
***Journal of Media Psychology* 2008; Vol. 20(3):79–96 © 2008
Hogrefe & Huber Publishers**

Überblick

1. Längsschnittstudie über 2 Jahre: Medienwirkungen bei 12-14 jährigen Schülern.
2. Vergleich der Wirkungen von drei Medientypen: TV-Gewalt, Horror-Gewalt-Filme, elektronische Gewaltspiele (Video/PC).
3. Vergleich der Medienwirkungen mit acht Risikofaktoren des sozialen Kontextes und der Persönlichkeit.
4. Zielvariablen: Gewaltüberzeugungen, Schülergewalt, Delinquenz (brutale Körperverletzung)
5. Erhebung: Zwei Fragebögen (Querschnittstudie: Interviews, Gruppendiskussionen)
6. Erste nationale und internationale Längsschnittstudie mit diesem Untersuchungsdesign für elektronische Gewaltspiele.

Effekthypothese

Der häufige Konsum von Mediengewalt in Television, Filmen und Videospielen verursacht eine Erhöhung von Aggressivität und aggressivem Verhalten.



Selektionshypothese

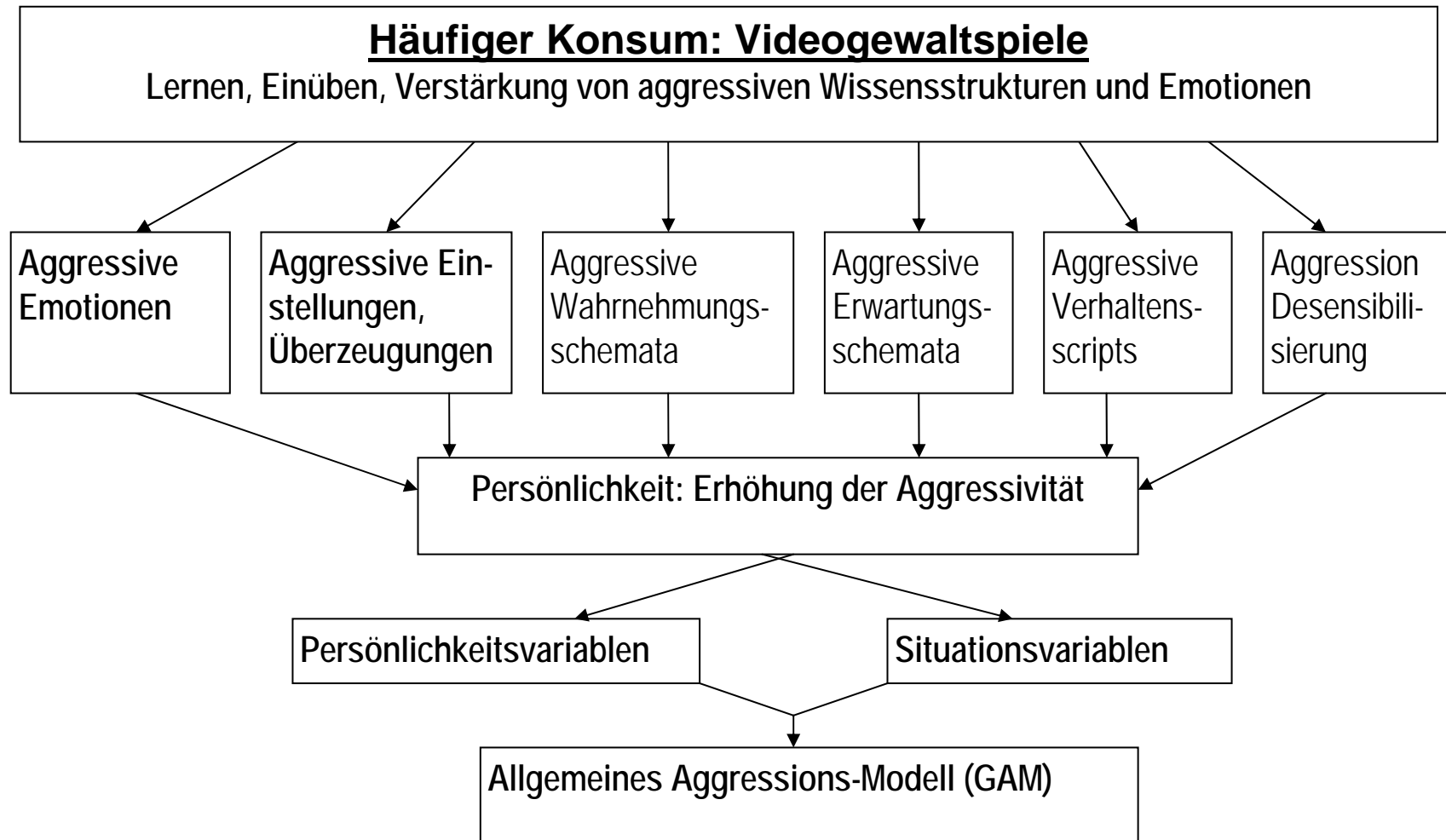
Aggressivität und aggressives Verhalten verursachen den häufigen Konsum von Mediengewalt.

Belege für Effekthypothese:

Längsschnittstudien über

- 2 Jahre (Joy et al., 1986)
- 10 Jahre (Sonesson, 1989)
- 15 Jahre (Huesmann et al., 2003)
- 17 Jahre (Johnson et al., 2002)

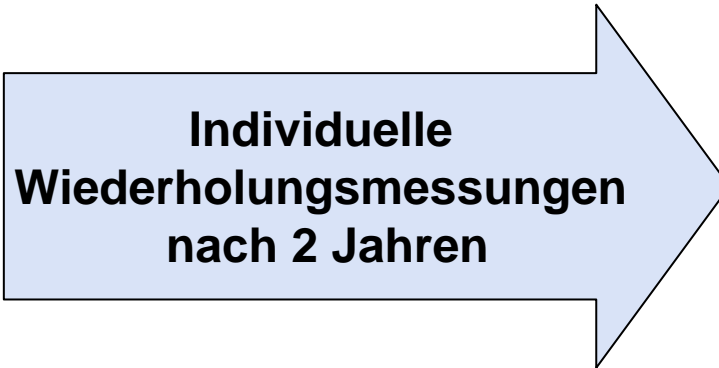
Theoretisches Modell



ANDERSON & BUSHMAN (2002, 41). HUMAN AGGRESSION.

Untersuchung: Stichprobe und Instrumente

Messzeitpunkt t1
(1999/2000)
N = 653



**Individuelle
Wiederholungsmessungen
nach 2 Jahren**

Messzeitpunkt t2
(2002/03)
N = 314

6 Hauptschulen:

- 1 Schule in München
- 3 Schulen im Landkreis München
- 2 Schulen in oberbayerischen Kleinstädten.

Fragebogen I: Gewalt- und Schulklima-Fragebogen

Fragebogen II: Medien-Fragebogen

Risikobereiche und Variablen (25)

Einflüsse	Erhobene Variablen	Ausgewählte Variablen
Medien	TV-Gewalt Gewalthaltige elektronische Spiele Horror-Gewalt-Filme (H-G-F) Hass / Stärke / Rache während H-G-F-Konsum Anfangsalter H-G-F-Filme (ab 6 Jahre) Gesamt-Mediengewaltkonsum	TV-Gewalt Gewalthaltige elektronische Spiele Horror-Gewalt-Filme (H-G-F) Hass / Stärke / Rache während H-G-F-Konsum Anfangsalter H-G-F-Filme (ab 6 Jahre) Gesamt-Mediengewaltkonsum
Familie	Akzeptanz Armut Physische Elterngewalt Elterliche Medienerziehung	Armut Physische Elterngewalt
Schule	Schulklima: Wärme Schulklima: Wohlfühlen Klassenklima Schülergewalt: Verbale Aggression, Vandalismus, Devianz, Gewalt gegen Personen, verbales u. physisches Mobbing	Schulklima: Wärme Schülergewalt
Peers	Hass / Stärke / Rache während Gruppengewalt	Hass / Stärke / Rache während Gruppengewalt
Persönlichkeit	Delinquenz Gewaltüberzeugungen Aggressivität Friedfertigkeit Selbstwirksamkeit Selbstregulierung Materialistische Werteorientierung Geschlecht Alter Nationalität	Delinquenz Gewaltüberzeugungen Geschlecht

Zielvariablen

Hypothesen

1. **Der Konsum von Mediengewalt (Gesamtfaktor) mit 12 Jahren ist der stärkste Prädiktor für Gewaltüberzeugungen, Schülergewalttätigkeit und Delinquenz mit 14 Jahren.**
2. **Der Konsum von Gewaltspielen mit 12 Jahren verursacht als stärkster Faktor Schülergewalttätigkeit und Delinquenz mit 14 Jahren.**
3. **Der Konsum von Mediengewalt (Gesamtfaktor) mit 12 Jahren verursacht direkt Gewaltüberzeugungen, Schülergewalttätigkeit und Delinquenz mit 14 Jahren.**

Zusammenhänge: Variablen 12- und 14- Jährige

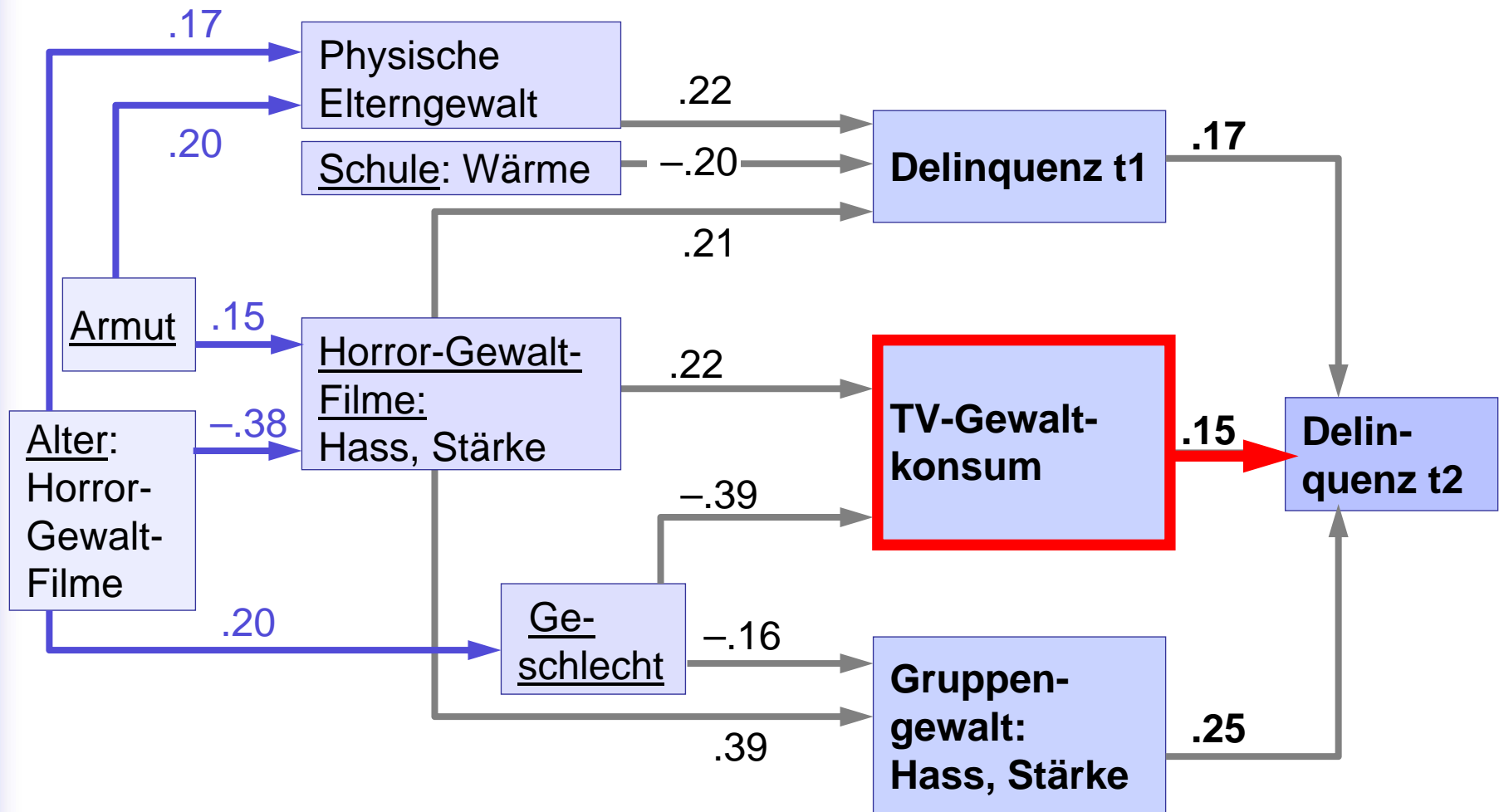
t 1 Variablen	t 2 Variablen (nach 2 Jahren)			
	Gesamt-Medien-gewaltkonsum	Gewalt-überzeu-gungen	Schüler-gewalt	Delin-quenz
Gesamt-Mediengewaltkonsum	.71**	.34**	.47**	.48**
TV-Gewaltkonsum	.55**	.27**	.34**	.35**
Horror-Gewalt-Filme	.45**	.33**	.46**	.45**
Gewalthaltige elektron. Spiele	.61**	.20**	.32**	.40**
Gewaltüberzeugungen	.20**	.37**	.17**	.11*
Schülergewalt	.27**	.32**	.43**	.31**
Delinquenz	.31**	.20**	.29**	.40**
Physische Elterngewalt	.21**	.08	.33**	.19**

* $p < .05$; ** $p < .01$

Ergebnisse: Pfadanalysen

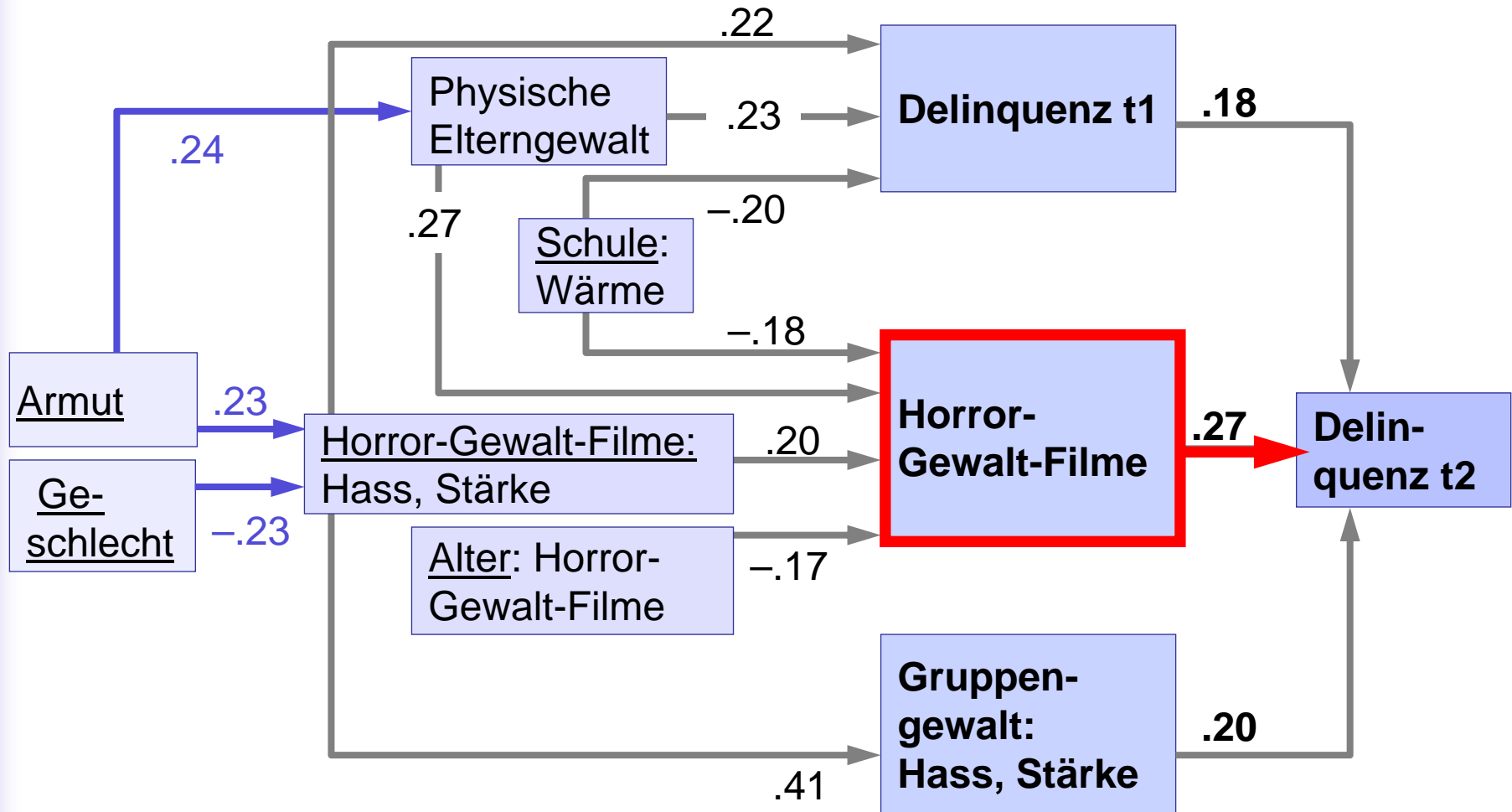
1. Pfadanalysen nach Kleiter (KMSS 2000) bestimmen ein optimales hierarchisches Modell mit mehreren Ebenen.
Entscheidend ist die erste Ebene mit den direkt wirkenden Faktoren.
2. Durch Pfadanalysen werden Richtung und Stärke der Effekte bestimmt.

Delinquenz: Effekte TV-Gewaltkonsum



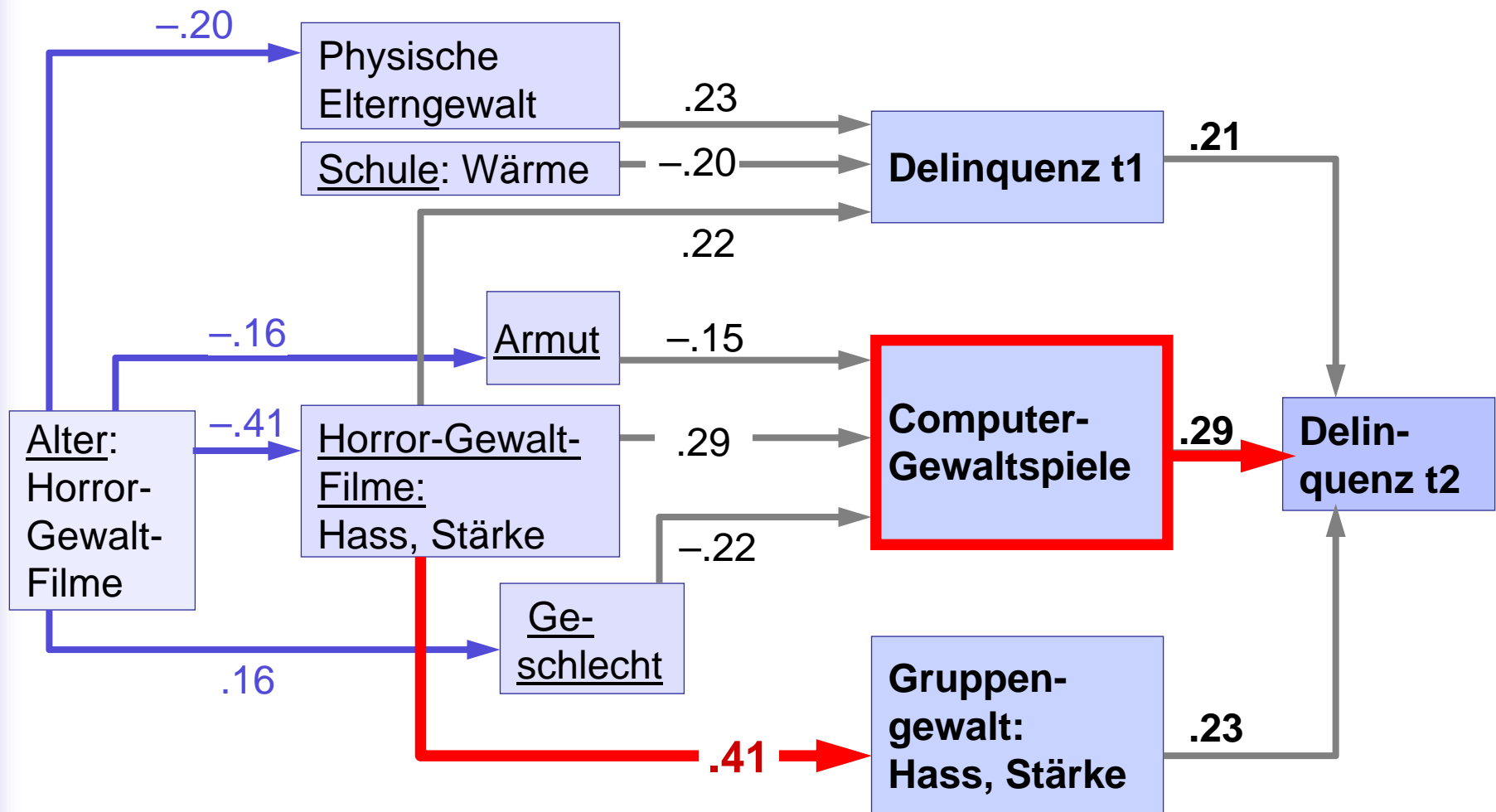
Ebene 1: Mult. $R = .53$

Delinquenz: Effekte Horror-Gewalt-Filme



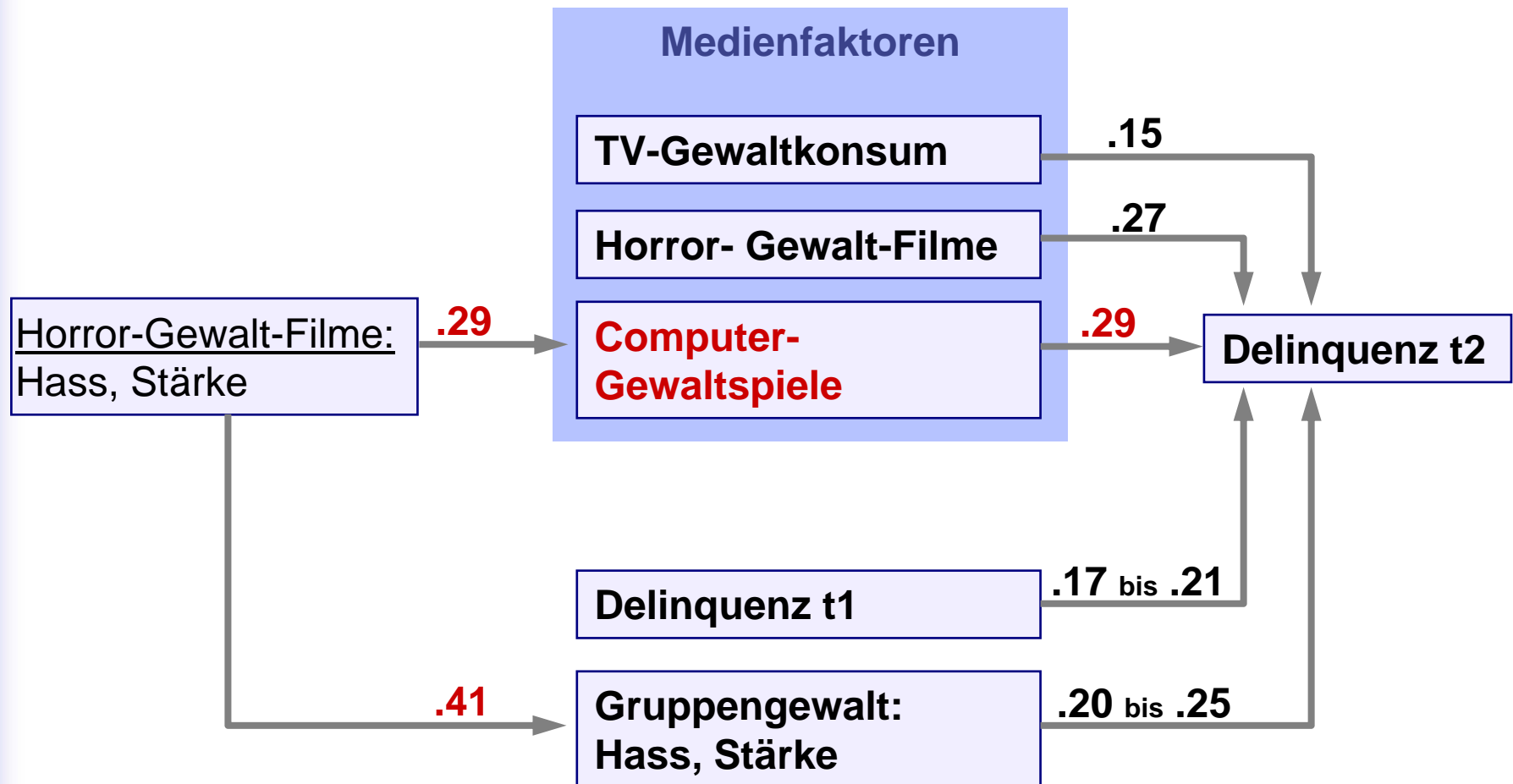
Ebene 1: Mult. R = .56

Delinquenz: Effekte Computer-Gewaltspiele

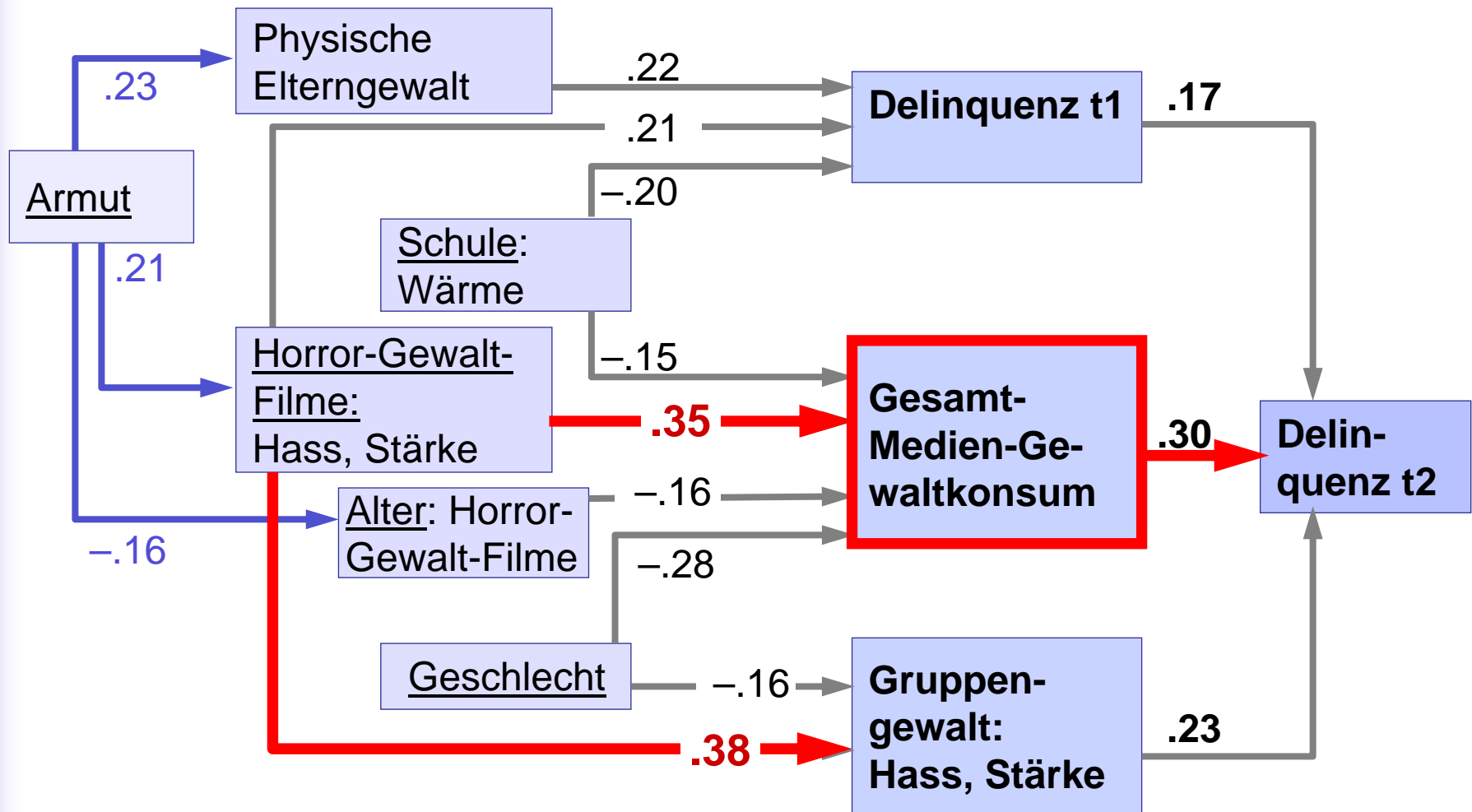


Ebene 1: Mult. R = .57

Pfadanalysen Delinquenz: Haupteffekte



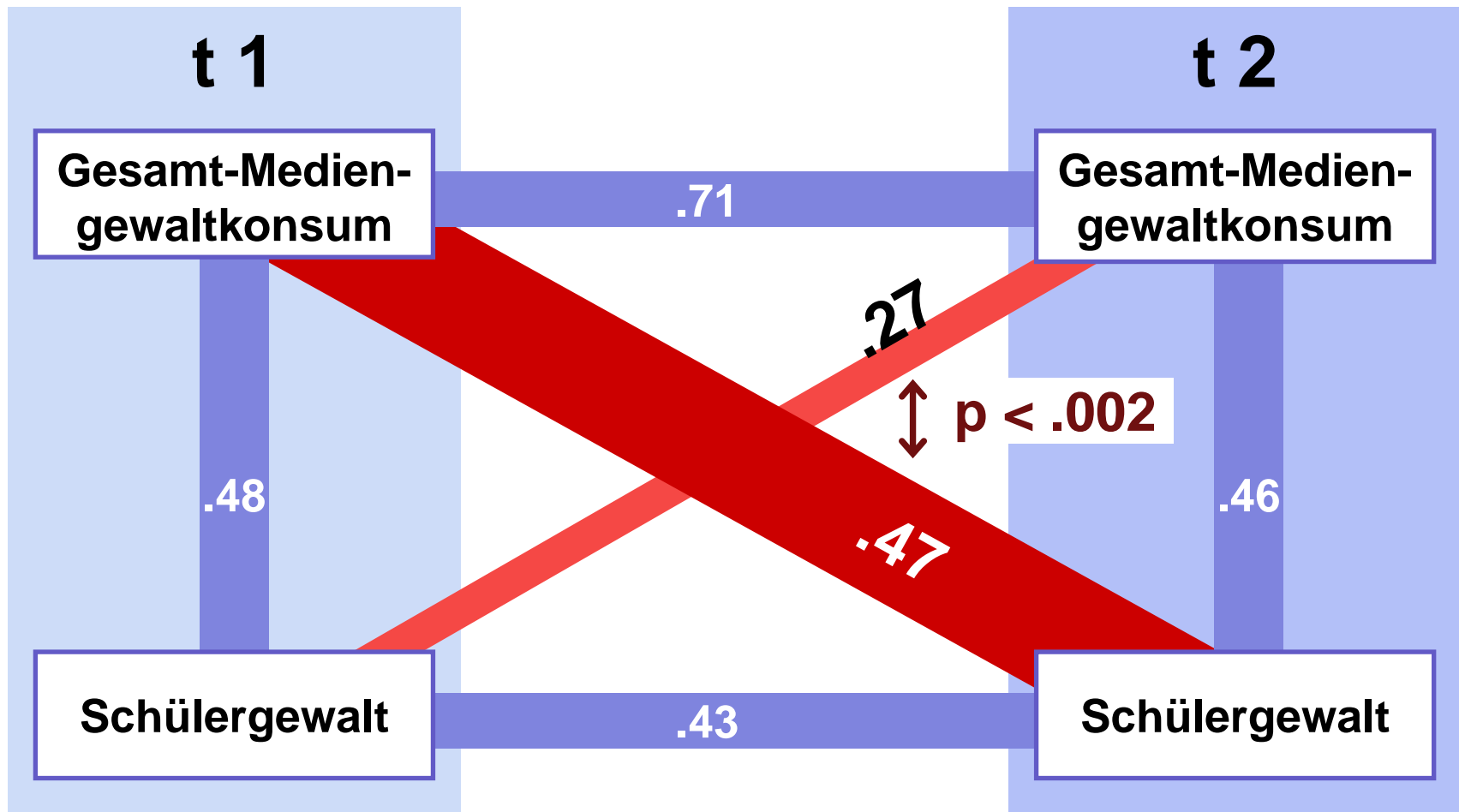
Delinquenz: Effekte Medien-Gewaltkonsum



Ebene 1: Mult. $R = .57$

Kausalität: Mediengewaltkonsum → Schülergewalt

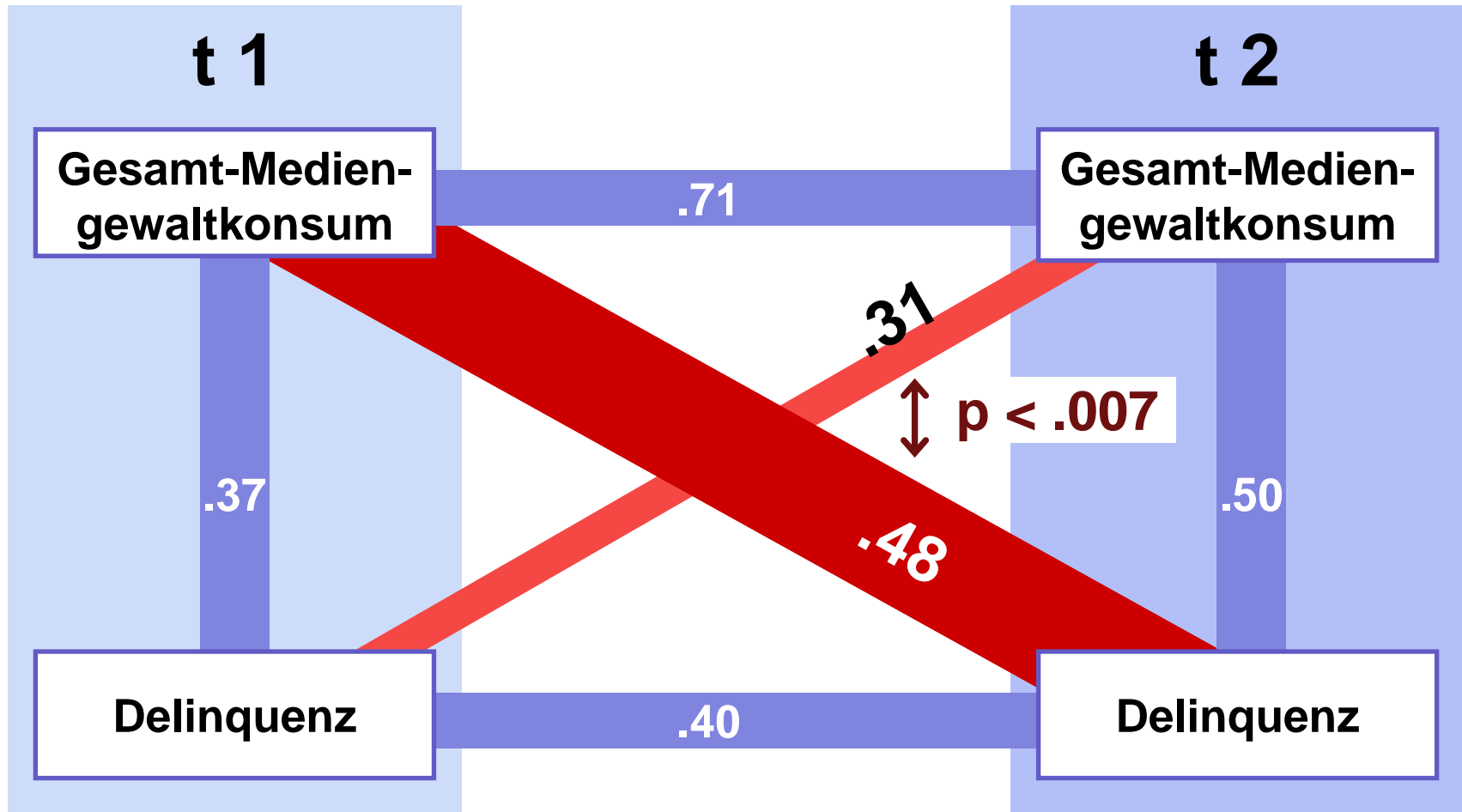
Cross-lagged panel analysis



Bestätigung der Effekthypothese: Mediengewalt verursacht Schülergewalt

Kausalität: Mediengewaltkonsum → Delinquenz

Cross-lagged panel analysis



Bestätigung der Effekthypothese: Mediengewalt verursacht Delinquenz.

Zusammenfassung

1. Video- und Computergewaltspiele bewirken am stärksten Delinquenz – im Vergleich mit zwei Medientypen und acht Einflussfaktoren.
2. Horror-Gewalt-Filme bewirken am stärksten Schülergewalt.
3. Der Gesamtmediengewaltkonsum verursacht Schülergewalt und Delinquenz.
4. Hass, Überlegenheit und Rache werden durch Horror-Gewalt-Filme aktiviert und gelernt in der Grundschulzeit.
Sie werden verstärkt durch das Erleben von Hass und Rache bei Gruppengewalt.
Diese Wirkungskette zeigt sich in hohen Pfadkoeffizienten (.38 bis .40).

Hass, Rache, Mordphantasien und Lust an der Zerstörung sind Merkmale des psychologischen Faschismus.

Leugnung von Mediengewaltwirkungen

Jürgen Hilse, ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörde bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), die für die Alterskennzeichnung der Computerspiele zuständig ist, behauptete in der Zeitschrift "Das Parlament" (April 2008) :

"Computerspiele steigern nicht die Gewaltbereitschaft. Es gibt keine Studien, die einen ursächlichen oder monokausalen Zusammenhang herstellen."

Computerspiele: Ein Kulturgut?

Spiegel Online, 14. August 2008:

„Computer- und Konsolenspiele zählen jetzt auch hochhoffiziell zur Kultur“

Der Geschäftsführer des Deutschen Kulturrats, Olaf Zimmermann, sagte:

„Im letzten Jahr galt es so manchen Strauß auszufechten, wenn es darum ging, deutlich zu machen, dass Computerspiele zum Kulturbereich gehören.“

Der Deutsche Kulturrat ist ein Verein, der sich als Ansprechpartner der Politik und Verwaltung des Bundes, der Länder und der Europäischen Union versteht. Ihm gehören mehr als 200 Verbände in acht Sektionen an.

- 1. Gewaltspiele werden zum Kulturgut erklärt.**
- 2. Virtuelle Morde und Kriege werden zu kulturellen Werten.**

Eltern: Medienerziehung

35 % der Eltern setzen dem Medienkonsum der Kinder Grenzen.

25 % der Eltern kümmern sich manchmal um den Medienkonsum.

40 % der Eltern kümmern sich nicht um den Medienkonsum.

(Mößle, Kleimann, Rehbein, Pfeiffer: Mediennutzung und Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen. ZJJ 3/2006)

20 % der Eltern regulieren das Fernsehverhalten ihrer Kinder.

20 % der Eltern regulieren das Fernsehverhalten manchmal.

60 % der Eltern regulieren das Fernsehverhalten nicht.

(Hopf, W. H. (1998). Die Problematik des Fernsehkonsums in drei Schularten)

Folgerung: Rund 50 % der Eltern setzen dem Medienkonsum der Kinder und Jugendlichen keine Grenzen.

Kinder und Jugendliche in Deutschland

Bevölkerung nach Altersgruppen: Statistisches Bundesamt Deutschland

Unter 6 Jahren: 4 245 200 (2006)

6 – 15 Jahre alt: **7 196 200 (2006)**

Rund 50 % der Kinder und Jugendlichen erfahren keine elterliche Kontrolle ihres Medienkonsums:

Rund 3,5 bis 4 Millionen!

Wer schützt rund 4 Millionen Kinder und Jugendliche vor den Mediengewaltwirkungen?

Jugendschutz: Eltern

Erziehungskompetenz statt Medienkompetenz!

Erziehungskompetenz:

- **Grenzen setzen: Medienkonsum reduzieren**
- **Keine eigenen Geräte (TV, Konsolen etc.) im Kinderzimmer**
- **Realität statt Virtualität erleben**
- **Vorbildwirkung: Den eigenen Medienkonsum reduzieren**

Jugendschutz: Schule

Kritische Medienerziehung:

- **Überzeugungsarbeit: Lehrkräfte**
- **Qualifizierung: Lehrkräfte**
- **Schulprojekte**
- **Kooperation Schule und Eltern**
- **Ganztagsschule**

Jugendschutz: USK – Alterskennzeichnung

Die Industrieverbände „Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V.“ und „Bundesverband der Entwickler von Computerspielen G.A.M.E. e.V.“ übernahmen die USK zum 1. Juni 2008:
Neuer Träger der USK ist die neu errichtete Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH, deren Gesellschafter die Verbände sind.

Schülerbefragung: Videospiel GTA IV (ab 18 Jahre)

Förderschule Hauptschule Realschule Gymnasium (n=204)

Durchschnittsalter 13;4 Jahre (8. Klassen):

- | | <u>Jungen</u> |
|---|---------------|
| 1. Ich habe GTA IV schon gespielt: | <u>53%</u> |
| 2. Ich habe schon vorher GTA (San Andreas) gespielt: | <u>86 %</u> |
| 3. Die Alterskennzeichnung von Videospielen ist mir egal: | <u>71%</u> |

Am 29. April 2008 wurde Grand Theft Auto IV auf den Markt gebracht.

Jugendschutz: USK – Alterskennzeichnung

Rehbein/Kleimann/Mößle (2008): Zur Einstufung des Videospiele GTA IV...

„Die Befunde zur Einstufung von GTA IV machen damit deutlich, wie die USK als Nadelöhr zur Indizierung vielfach nicht ihrer Verantwortung gerecht wird“.

- 1. Die Alterskennzeichnung der USK verhindert die Indizierung und ermöglicht dadurch den Profit mit Gewaltspielen.**
- 2. Die USK behindert den Jugendschutz.**
- 3. Eine von der Medienindustrie unabhängige staatliche Institution sollte Alterskennzeichnung und Indizierung durchführen.**

Jugendschutz: Politik

Landtag Baden-Württemberg:

„Medienkompetenz von Kindern soll verbessert werden“

Abgeordnete aller Fraktionen im Landtag fordern umfassende Debatte:

„Ernsthaftes Problem“ (Stuttgarter Nachrichten, 04. Sept. 2006)

„Der Kultusminister sieht vor allem die Eltern in der Pflicht. Sie dürfen aus der Verantwortung nicht entlassen werden.“

„Daneben gehöre die Auseinandersetzung mit Medien schon zu den Bildungsstandards aller sechsten Klassen in Deutsch. Hier könnten die Lehrer mit der kritischen Medienerziehung ansetzen, sagte der Ministeriumssprecher“.

Jugendmedienschutzgesetz: Justiz (§ 131 StGB)

Verursacherprinzip: Verbot der Produktion und des Vertriebs von Gewaltspielen.

Verursacherprinzip

**„Bei vielen Produkten ist einzig
das Verbot der richtige Weg“**

(Thomas Jorberg, GLS Bank, SZ 27.10.08)